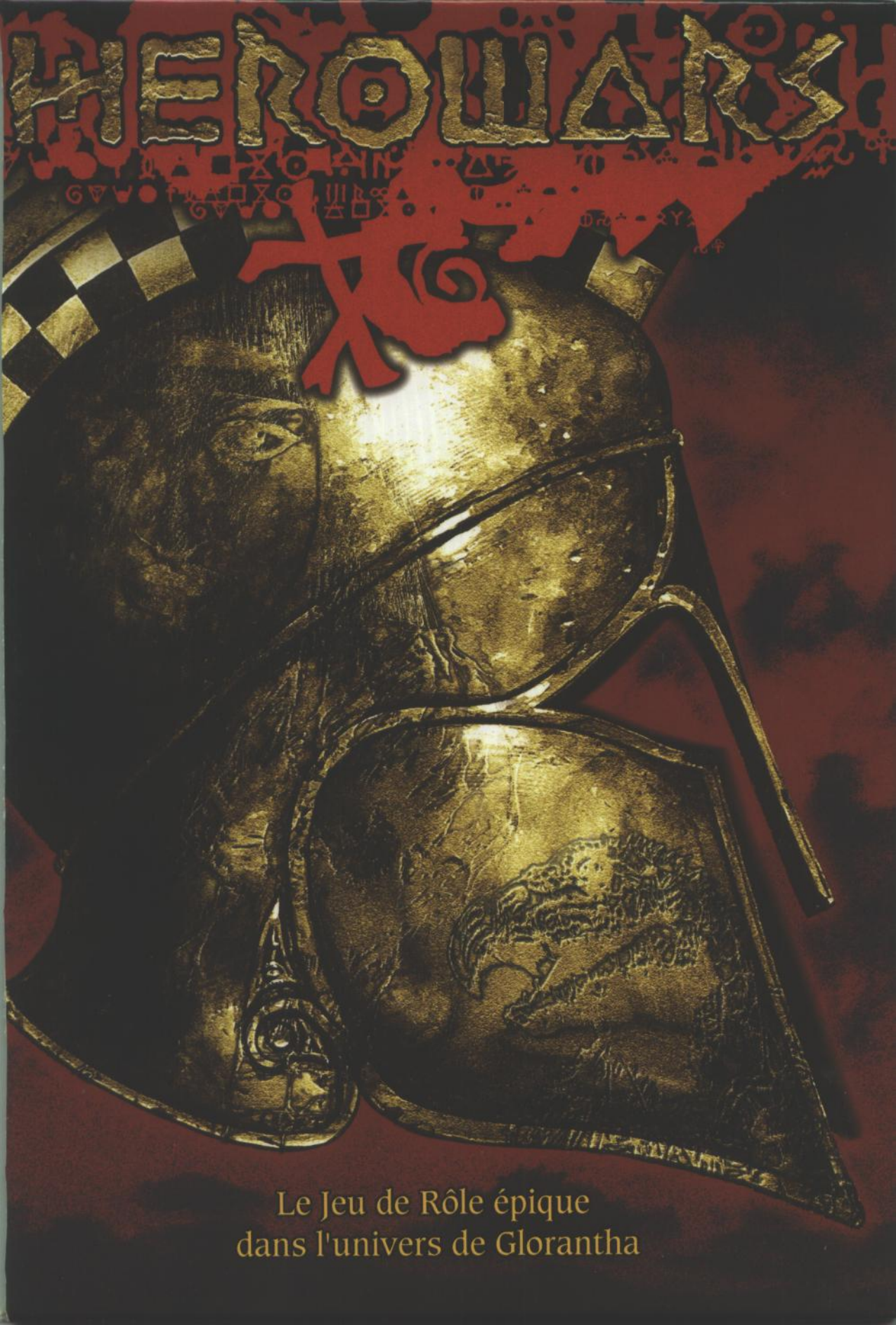




HERO WARS

Le Jeu de Rôle épique
dans l'univers de Glorantha

Préface

Hero Wars, le jeu de rôle épique dans l'univers de Glorantha est l'apogée personnel de plusieurs dizaines d'années passées à explorer le monde de Glorantha. Ce n'est pas le premier jeu dans Glorantha mais selon mon opinion c'est le meilleur et de loin.

Glorantha fut d'abord pour moi une forme personnelle d'amusement puis s'étendit jusqu'à englober mes ambitions en tant qu'artiste créatif. Depuis toujours, il fut question de mythologie, une mythologie beaucoup plus complexe et fascinante que ce que j'avais bien pu entrevoir au début.

Comme toutes les grandes productions, Hero Wars n'est pas le travail d'une seule personne. Les crédits de ce livre rendent justice à tous les participants. Tous les contributeurs ont effectué un travail superbe mais je me dois de remercier spécialement ceux qui ont fourni des efforts extraordinaires.

En premier lieu, merci avant tout aux membres de la « Glorantha Trading association » pour leurs contributions financières généreuses qui permit à ce jeu d'exister. Cela n'aurait pas pu exister sans eux. Ils sont la tribu gloranthienne. Des efforts gigantesques ont été fournis par David Danham et Mark Leymaster, tout deux ont été très importants dans la gestation de la GTA ainsi que dans son fonctionnement. Charlie Krank, depuis toujours fan hardcore de Glorantha nous fournit constamment des opinions et des informations clés tout comme des encouragements cruciaux pour mon esprit occasionnellement découragé.

Merci à Robin Laws qui fut capable de sculpter à la forme de Glorantha ce très bon système de jeu. Il résolut des obstacles qui me bloquèrent durant de nombreuses années. Quand je lus le manuscrit original de Robin, ce fut comme si je regardais une grande sculpture taillée dans le bois à la forme du monde de Glorantha que je recherchais depuis des années. Merci aussi aux autres développeurs qui donnèrent d'excellentes idées et améliorèrent grandement le manuscrit. Shannon Appel ajusta la superbe sculpture de Robin, lui donna une belle forme avec de nombreux détails intéressants. Roderick Robertson, alors, entreprit la tâche finale la plus angoissante. Il polit le tout afin de la rendre douce et agréable au toucher. J'étends mes remerciements spéciaux à Stephen Martin pour son travail incroyable de colmatage et de bouchage, emplissant ici et là les craquelures et les trous faisant de l'ensemble un produit fini.

Pour finir, j'adresse mes remerciements à ma femme et à mon fils qui tolérèrent mes longues heures passées loin de la maison, mon stress augmentant au fur et à mesure de l'avancée des travaux et la touche de folie que je rapportais au foyer pendant mon travail sur ceci.

Greg Stafford, mars 2000

Crédits

HEROWARS

Le jeu de rôle épique dans le monde de Glorantha

CONCEPTION : Robin Laws

DÉVELOPPÉ PAR : Greg Stafford, Roderick Robertson & Shannon Appel

PARTIES PAR : Stephen Martin, Jamie Revell, David Dunham, Martin Laurie & Wesley Quadros

CONSULTANTS RÈGLES : Alex Ferguson, Jamie Revell, David Cake, David Dunham, Mikael Raaterova, Simon D. Hibbs, Phil Hibbs & Stephen Martin

Version française

TRADUCTEUR : Xavier Spinat

SCÉNARIO ORIGINAL : Xavier Spinat

COUVERTURE : Bernard Bittler & Franck Achard

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Marc Moreno

GABARIT DE MAQUETTE : Cyrille Daujean

RÉALISATION MAQUETTE : Patrick Mallet

RUNES : Scriptorium

RUNES SUPPLÉMENTAIRES : Jim Catel

FABRICATION : Nicolas Hutter

CORRECTION : Cécile Couve

PRÉ-ÉDITION : Fabrice Lamidey & Frédéric Weil

DIRECTION DE COLLECTION : Frédéric Weil & Sébastien Célerin

Remerciements de l'éditeur

À Greg en premier lieu pour avoir inventé Glorantha et redonné naissance à un jeu de rôle.

À Oriflam pour avoir, durant presque dix ans, fait vivre la passion pour les créations de Greg Stafford.

À tous les lecteurs de *Broos*, premier fanzine dédié à RQ à l'origine de notre passion pour ces métiers si prenants.

À Fabrice Lamidey et Guillaume Fournier, notre premier vrai groupe créatif.

À Léo pour avoir rejoint la cohorte des passionnés, à Marc Moreno pour sa patience et son talent, à Stéphane Bura, Denis Ros, Didier Escodemaïson et Nicolas Sanchez pour avoir été les premiers héros français.

À Xavier Spinat pour son courage et son dévouement à la cause gloranthienne.

Remerciements du traducteur

À Damien, qui m'a fait découvrir Glorantha.

Aux aventuriers du Quint-Cercle : Aleym, Béryl, Korgan, Marcus, Yanélio et Zud.

Aux fondateurs de Sept-Souffle et aux Héros du festival des Fleurs.

Aux gloranthiens passionnés, de France et d'ailleurs, notamment ceux de TotRM ou de Bacharach.



Issaries Inc.

900 Murmansk Street, Suite 5

Oakland CA 94607 USA

www.glorantha.com



MultiSim

13 passage du Clos Bruneau

75005 Paris France

www.multisim.com

info@multisim.com

Testeurs

Benedict Adamson, Kenth Andersson, Magnus Andersson, Mark Anderson, Chris Armer, Mark Armstrong, G. P. Arnold, Andrew Bailey, Clayton Baisch, Philip J. Barrett, Andrew Barton, Courtney Barrow, Kevin S. Barrow, Andrew Barton, Jarec Basham, Jörg Baumgartner, Maurice Beyke, Sherri Beyke, Sonia Bird, Rebecca Bisbee, Robert Bisbee, David Boatright, Adam Bodratti, Danny Bourne, Nick Brooke, George Brown, Bill Bustos, Pam Carlson, Marcus Carlsson, Paul Carolin, David Cake, David Cheng, Ray Chopping, David Cinabro, Diane Clarke, M. Cohen, Matthew Cole, Steve Cooke, Myles Corcoran, Charles Corrigan, Michael Coyne, Michael Cule, DeWitt Davis, Paul Davis, Steve Dempsey, Mark Devaney, Richard Develyn, Jim Doezie, Jonathan Draper, Troy Duffy, David Dunham, Nikk Effingham, Madeleine Eid, Christian Einsporn, Tim Ellis, David Empey, Martin Etherington, Dave Evans, Conrad Farnell, Richard Fenner, Alex Ferguson, Ryan Fitch-Davis, Aimee Fitzgerald, David Fitzgerald, Ian Flower, Brian Forester, Loren Foster Jr., Loren Foster Sr., Matthew Gabbert, Alan Gates, John Gilbert, Becky Glenn, David Gordon, Nick Grant, Jerry Griggs, Garrett Gross, Ed Grover, Matthew Haas, Mark Hagggett, David Hall, Eric Hansen, Rob Harrap, Martin Hawes, Paul Haywood, Rob Heinsoo, Philip Hibbs, Russell Hicks, Jarkko Hietaniemi, Giles Hill, Vincent Hirst, Kevin Hogue, James Holden, Nick Hollingsworth, Eugene Hourany, Russell Hoyle, R. Hummerstone, Jussi Hyvönen, Peter Ion, Steve Irvine, Paul Irving, Dave Ives, Paul Jackson, André Jarosch, Daniel James, Henrik Jernstedt, Andrew Joelson, Will Johnson, Nigel Johnston, Chris Jones, Michael A. Jones, Karen Kelly, Stefan Kindblad, Martin King, Paul King, Hannu Kokko, Louis Kolkman, Doug Kontak, Jennifer Kontak, Fabian Kuechler, Diana Kwoikoski, Andrew Kybett, Marie Lane, Jarmo Laine, Martin Laurie, Troy Leaman, Chris Leeming, Christoph Luehr, Peter Lundgren, Julian Lord, Larry Lynch-Freshner, Jason MacIntyre, Jamie MacLaren, John Marron, Richard Martin, Dan McCluskey, Peter MacHale, Rick Meints, Stana Milanovich, Tim Minas, David Morley, Jeff Morrison, Harry Mosley, Sal Mucciolo, Samantha Mullaney, Chris Murray, Richard Murray, Pete Nash, Nils Neifluer, Keith Nellist, Frank Nissen, Felix Nolte, Michael O'Brien, Niall O'Carroll, Mike O'Connor, Karen Oliver, Dennis Paquet, Carl Pates, Catherine Peare, Dave Pearton, Jeff Pedersen, Wildon Peng, Colin Phillips, Rick Pim, Paul Piotrowski, Dan Prentice, Tammy Pressman, Diane Purchase, Jan Purchase, Wesley Quadros, Mikael Raaterova, Adrian Ramault, Brendon Rehm, Jeff Richard, Gregg Richard, Anthony Richards, Eliot Richman, Andrew Rilstone, Neil Robinson, Michael Rooney, Kevin Rose, Andrew Royle, Danny Sarrasin, Dana Schack, Robert Schuyler, Mark Siemens, Scott A. Singleman, Dana Schack, Michael Schwartz, Stephen Shepherd, Scott Schneider, Robert Schroeder, Mark Shocklee, Erik Sieurin, Greg Small, Andy Smith, Kim Smith, Mike Smith, Susan Smith, Xavier Spinat, C. D. Southern, Jennifer Southern, John Sparre, Drake Stanton, Darren Staples, Patrick Stevens, Brian Stewart, Vijay Srao, Leon Sucharov, Paul Talbot, Matthew Tart, Doyle Tavener, Jon Thorvaldson, David Thomas, Steve Thomas, Deborah Tompkinson, Dave Thompson, John Trasler, Michael Trout, Ingo Tschinke, Jyrki Tudeer, Lauri Tudeer, Jonathan Tweet, Hans Van Halteren, Greg Varga, Eddie Varley, Ronald W. Veresko, Brian J. Vullo, Joseph Vullo, Seppo Vuorio, Seb Wakely, Allen Wallace, Stephen J. Warner, Stephen Watson, B. A. Wayne, David Webb, Nils Weinander, Denys Welsh, Ian Welsh, Tim Westlake, Lawrence Whitaker, Glenn White, Malcolm Williams, Graeme Willoughby, Justin Wills, Pam Wisniewski, Kristine Zara; and others, to whom we extend apologies for not retaining the lists.

Table des matières

Livre des Héros

CHAPITRE I : POUR COMMENCER	p. 07
CHAPITRE II : PRÉSENTATION DE GLORANTHA	p. 09
CHAPITRE III : BIENVENUE DANS HERO WARS	p. 21
CHAPITRE IV : LES PERSONNAGES	p. 25
CHAPITRE V : LES MOTS-CLÉS DE PERSONNAGES	p. 47
CHAPITRE VI : JOUER À HERO WARS	p. 101

Livre de la Magie

CHAPITRE VII : LE MONDE MAGIQUE	p. 141
CHAPITRE VIII : LE POLYTHÉISME	p. 157
CHAPITRE IX : LA SORCELLERIE	p. 167
CHAPITRE X : L'ANIMISME	p. 181
CHAPITRE XI : LE MYSTICISME	p. 195
CHAPITRE XII : LA MAGIE AVANCÉE	p. 205

Livre du Narrateur

CHAPITRE XIII : METTRE EN SCÈNE LES PARTIES	p. 233
CHAPITRE XIV : LA MAGIE D'OUTREMONDE	p. 245
CHAPITRE XV : LES RELATIONS	p. 271
CHAPITRE XVI : LES CRÉATURES	p. 295
CHAPITRE XVII : LE CHAOS NE DORT JAMAIS (scénario)	p. 311

LE LIVRE
DES HÉROS



Centaure.

Le peuple centaure vit dans la Passe des Dragons et dans d'autres régions proches. Ils n'ont pas confiance dans les humains et les évitent autant que possible. Cette attitude est réciproque.



chapitre 1

Pour commencer



LES BASES DU JEU DE RÔLE

Bienvenue dans Hero Wars (HW)! Hero Wars est un jeu de rôle, dans lequel vos amis et vous devenez les habitants d'un monde fantastique. Au cours du jeu, vous allez affronter des ennemis, tuer des monstres, défendre des royaumes, sauver des princesses et surmonter tous les obstacles que vous trouverez sur votre route. Bien que vos buts puissent être différents, vos destinées seront identiques : devenir un héros immortel comme ceux des légendes !

Le jeu de rôle est une forme de distraction dans laquelle les joueurs se racontent collectivement une histoire. Il s'est principalement développé à partir de la Fantasy et du Wargame, mais ses origines sont bien plus lointaines. Depuis l'aube des temps, les enfants ont raconté des histoires tout en jouant. Jouer aux gendarmes et aux voleurs avec de faux pistolets, ou bien jouer à la dinette avec des poupées, voilà la vraie source du jeu de rôle. En devenant adulte, on perd souvent cet aspect de soi, ce qui explique l'engouement moderne pour ce qui peut éveiller l'enfant qui sommeille en soi.

Si vous ne connaissez pas bien le jeu de rôle, vous vous attendez peut-être à devoir vous lever pour interpréter vos scènes, à porter un costume ou à agiter une épée factice. Comme la plupart des jeux de rôle, HW ne correspond pas à cet état d'esprit.

En général, tout le monde reste assis ; l'histoire est racontée simplement par la parole. Quand vous participez à un jeu de rôle, vous vous réunissez avec un groupe de joueurs, soit en personne, soit par Internet. (Si vous avez un accès Internet, aller à www.glorantha.com pour consulter le forum officiel de jeu « en ligne » d'Issaries Inc.) En parlant, et en lançant un dé de temps en temps, vous créez ensemble une aventure inédite qui met en scène, dans le monde fantastique de Glorantha, des personnages que vos amis et vous avez inventés.

Un joueur a le rôle du **Narrateur** ; tous les autres jouent un personnage imaginaire. Ces personnages sont appelés des **Héros** ; leurs actions dans le monde de Glorantha donnent vie à l'histoire. Le travail du Narrateur est de canaliser les personnages de manière distrayante, de les confronter à des défis pleins de suspense alors qu'ils cherchent à accomplir leurs buts dans le monde de Glorantha. Certains groupes de jeu pourront n'avoir qu'un seul Narrateur pour diriger toutes les parties, d'autres choisiront de s'échanger parfois le rôle de Narrateur afin de donner à tous l'occasion de jouer et de diriger.

Les joueurs incarnent un ou plusieurs personnages chacun ; les Héros sont à eux tous les personnages les plus importants de l'histoire. Le Narrateur joue un large éventail de personnages mineurs appelés les **seconds rôles**. Les Héros font rarement cavalier seul. Une des caractéristiques d'un Héros est sa capacité à recruter des partisans qui l'aident à combattre, qui le soutiennent dans les discussions, qui couvrent ses arrières quand il explore l'univers. Les Héros peuvent aussi avoir

une communauté à protéger (aux joueurs de décider si ce n'est qu'un simple village ou une nation tout entière). Elle peut fournir des partisans à un Héros, le soutenir ou même le vénérer comme un dieu. Les histoires d'HW sont appelées des **épisodes**. Ensemble, plusieurs épisodes faisant intervenir les mêmes personnages et les mêmes éléments d'intrigue sont appelés une **série**.

UN EXEMPLE DE PARTIE

Si vous écoutiez un groupe commençant un épisode d'HW, vous pourriez entendre quelque chose comme ceci :

Katya (le Narrateur) : « Sasara Paillebarbe, la chef du village, convoque les plus grands guerriers et magiciens des environs. C'est-à-dire vous tous. Je suppose que tout le monde vient... ? »
(les joueurs hochent tous la tête pour signifier leur accord)

Sasara annonce qu'une catastrophe s'est abattue sur la communauté - l'Épée Émeraude, votre trésor magique le plus précieux, une relique du temps où les dieux et les hommes vivaient ensemble sur terre, a disparu ! Il faut la retrouver et la ramener.

Frédéric (parlant pour son Héros, Kallai, un guerrier impulsif) : « Nous devrions aussi punir celui qui nous fait subir cet affront ! »

Katya : Les villageois assemblés ici approuvent Kallai en grognant « Celui qui a fait ça doit payer ! »

Guillaume (qui joue Rurik Ami des Chevaux, encore plus impétueux que Kallai) : « Il ne doit pas seulement payer - il doit mourir pour ce qu'il a fait ! »

Philippe (qui joue Rollo, un marchand aventurier et un peu voleur) : « Rurik n'hésite jamais à demander que le sang coule mais on ne sait pas ce qui s'est passé. Peut-être devrions-nous d'abord étudier l'affaire. Peut-être que tout n'est pas aussi simple qu'il y paraît. »

Nicolas (qui joue Koschei, un chaman Kolating) : « Découvrons d'abord la vérité, nous discuterons ensuite de ce qu'il convient de faire. »

Colin (qui joue Bundri, le bouffon) : Bundri n'écoute pas la discussion et tire trois crânes de souris de son sac. Il s'assied dans un coin et jongle jusqu'à ce que les autres aient décidé d'un plan.

Katya : Sasara dit qu'elle vous fait confiance, vous qui avez déjà sauvé le village si souvent par le passé, pour faire ce qu'il faut le moment venu. Elle vous demande de commencer immédiatement les recherches.

Le Narrateur et les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'un des Héros essaie de faire quelque chose de difficile dans le jeu. Ils doivent alors utiliser les règles pour déterminer si le personnage a réussi ou non. C'est ce qui introduit le suspense - parce que vous voulez que votre personnage réussisse et que vous êtes déçu s'il échoue - et c'est aussi ce qui fait qu'aucun joueur, pas même le Narrateur, ne peut contrôler entièrement le cours des événements.





chapitre II Présentation de Glorantha

La guerre des Héros oppose... ce qui était et ce qui sera

Les cycles de Destruction et de Renaissance ont été parcourus encore une fois. Les actions de vos Héros décident de l'avenir du monde. Vont-ils conserver les anciennes règles ou créer un monde neuf sur les ruines de l'ancien ?

LE MONDE

Glorantha obéit aux lois mystérieuses du mythe plutôt qu'aux lois fiables et vérifiables de la science. Glorantha n'est pas un globe. C'est un énorme cube de terre qui flotte sur une mer infinie et dont une face émerge partiellement de l'eau. Au centre de la face émergée se trouve un gigantesque tourbillon qui aspire toute l'eau du monde. Le ciel est un dôme qui abrite le soleil, la lune et les étoiles. Au-dessus de ce dôme se trouve le Monde Céleste où vivent des dieux. Sous la surface se cache le Monde inférieur, un lieu rempli de monstres et d'autres divinités. Près des bords du monde, là où les mers immortelles s'échouent sur la terre éternelle et où le ciel sans fin touche à peine le Monde inférieur, se dressent des régions où demeurent des dieux, avec leurs nombreux enfants demi-dieux. Au centre de tout cela se trouve le Monde humain.

LE MONDE HUMAIN

Le Monde humain est aussi appelé le Plan intérieur ou médian, ou le Monde physique ou mortel. Il est peuplé par des êtres mortels. Chacun de ses quatre côtés mesure environ 10 000 kilomètres de long. Il comporte deux grands continents et un grand nombre d'îles - vestiges, pour la plupart, de deux autres continents.

Génertéla, où est située la passe du Dragon, est le continent du nord, le plus peuplé. Il couvre une surface à peu près égale à celle des États-Unis d'Amérique. Son climat est globalement tempéré, bien que, dans certains endroits, des conditions plus extrêmes existent : tundra arctique, désolation désertique... Pamaltéla, le continent du sud, a environ la même taille. Son climat est plutôt tropical - de la savane au désert.

AU COMMENCEMENT

Il y a longtemps, avant la Création, il existait trois mondes distincts. Chacun était merveilleux et parfait en soi, mais pour des raisons inconnues, les mondes se percutèrent violemment. Ce fut la Guerre des Dieux, un conflit cosmique qui façonna le monde de Glorantha. Le Monde médian est l'endroit où les mondes se chevauchent, un espace partagé où il existe quatre grandes manières de pratiquer la magie.

Un bref historique de Glorantha

Glorantha fut créé en 1966 par Greg Stafford, qui n'était alors qu'un lycéen passionné de mythologie et de légendes. Quand il arriva à court de livres sur les mythes, il commença à inventer les siens. Ses créations commencèrent à attirer l'attention quand elles servirent de contexte pour un jeu de plateau appelé *White Bear and Red Moon* qui fut publié en 1975 (il fut ensuite renommé *Dragon Pass*). En 1978, Glorantha servit de base pour le jeu de rôle *RuneQuest*. D'autres créateurs commencèrent à étoffer les détails de Glorantha, contribuant ainsi à créer un monde complet traduit par Oriflam en 1992.

En 1997, une nouvelle compagnie, *Issaries Inc.*, fut fondée pour publier une nouvelle génération de produits gloranthiens. *HW* est un jeu de rôle complètement nouveau, sans rapport avec *RuneQuest* qui n'est plus publié sous sa forme première liée à Glorantha. La mission d'*Issaries* est de rendre le monde de Glorantha accessible à des nouveaux venus, tout en satisfaisant les fans de la première heure.

Si vous êtes nouveau dans Glorantha, ne vous laissez pas submergé par les détails. Ne vous souciez pas du fait que d'autres en savent plus que vous sur Glorantha. N'essayez pas de tout apprendre d'un coup. Vous verrez que le monde est plus facile à comprendre si vous vous concentrez d'abord sur une seule culture. Choisissez un des groupes de suppléments *HW* et attendez de les maîtriser avant de vous en écarter. L'individu moyen, dans Glorantha, ne connaît que la région qu'il habite et considère les membres des autres cultures comme des étrangers bizarres et peut-être dangereux. Aucun Gloranthien n'en connaît autant sur le monde qu'un fan de Glorantha bien documenté. Si vous êtes un joueur, ne vous préoccupez que des choses que votre personnage peut savoir et essayez d'entrer dans le monde en participant aux histoires qui s'y déroulent. Même les *Narrateurs* ont besoin de se concentrer sur une seule culture au début.

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec l'histoire, les mythes et la géographie associés à la culture de votre choix, vous pouvez vous étendre et découvrir que les gens des autres régions de Glorantha interprètent l'histoire et la métaphysique très différemment de la culture que vous connaissez bien.

LA MAGIE

Toutes les cultures de Glorantha font de la magie. Même s'il existe quatre explications contradictoires à l'origine de la magie, tout semble fonctionner parfaitement. Personne ne doute de l'existence et de l'efficacité de la magie ; tout le monde peut voir ses effets sur le monde. Les éléments qui diffèrent sont seulement les méthodes d'exécution, les entités d'outremonde contactées et le culte qui leur est rendu. Quelques magiciens tirent leur pouvoir des dieux qu'ils vénèrent. D'autres traitent avec les esprits pour gagner des pouvoirs surnaturels. D'autres encore pratiquent la sorcellerie, qui applique une vision rationnelle du monde pour mettre au point des méthodes avérées de manipulation des énergies magiques. Enfin, il y a aussi les mystiques, qui recherchent la magie intérieure de la transcendance individuelle.

Les cultures

Glorantha a beaucoup de groupes culturels différents. Seuls les plus importants sont évoqués ici. Aucune culture n'est monolithique ; les guerres se produisent souvent à cause de schismes au sujet des croyances ou des coutumes. De nouveaux mouvements culturels de réformes libérales ou de retours conservateurs naissent constamment. Les variantes régionales ou nationales sont aussi très courantes et les cultures se mélangent et s'influencent bien souvent leurs voisins.

Le centre de Génertéla

Le centre de Génertéla est surtout habité par des polythéistes qui vénèrent différents panthéons.

LES ORLANTHI

La mythologie de l'orageux Orlanth et de la généreuse Ernalda est très répandue. Bien que certains éléments fondamentaux restent inchangés d'une région Orlanthi à l'autre, les détails des histoires ont été partout adaptés. À travers l'histoire, des puissances ambitieuses ont tenté d'éliminer ou de modifier les coutumes orlanthi, mais elles ont toutes pris une terrible leçon devant la résistance de ces éternels rebelles.

L'EMPIRE LUNAIRE

La doctrine de Rufelza réunit des éléments de culte polythéiste, de sorcellerie, de chamanisme et de mysticisme. Ses armées conquérantes ont unifié les patriarches adorateurs du soleil de Dara Happa, les paysans terre à terre de Pélorie, les sorciers dualistes de Carmanie et bien d'autres encore. Accusés par leurs ennemis de pactiser avec le Chaos – la puissance corruptrice et destructrice qui a régulièrement tenté d'anéantir le monde –, les Lunaires cherchent maintenant à mettre fin au culte d'Orlanth, afin d'inaugurer une nouvelle ère d'unité, de prospérité et de lumières.

LES PRAXIENS

L'Occident

LES MALKIONI

La plupart des sociétés malkioni sont féodales : des rois, des princes et des ducs commandent des chevaliers en armures, sont assistés par des mages et des sorciers, font vivre une minuscule classe moyenne composée d'artisans et de marchands, et relèvent les impôts des serfs qui travaillent leurs terres. Les gens naissent dans des castes et, selon la doctrine de l'église, ils peuvent en changer ou doivent rester dans la même caste jusqu'à leur mort.

LES BRITHINI

Il y a longtemps, ce peuple sans pitié et froidement rationnel régnait sur l'Occident. Aujourd'hui, les quelques Brithini encore en vie habitent le royaume de Seshnéla. Ils restent immortels tant qu'ils se conforment strictement aux principes extrêmement conservateurs de leur société organisée en castes. Ils ne croient pas à la vie après la mort et donc s'accrochent ardemment à ce monde ; leur extrême prudence est sans doute la principale valeur de leur culture. Ils croient en l'existence du Créateur, mais leurs principes n'autorisent le culte d'aucun dieu, pas même le Dieu Invisible.

L'Orient

L'Est de Génertéla est une terre de mysticisme, de civilisations ancestrales et de secrets draconiques.

LES KRALORI

Le peuple de Kraloréla travaille et peine sous l'œil bienveillant de leur empereur-dragon, un grand mystique qui a renoncé à la communion spirituelle pour pouvoir guider ses sujets. Chacun connaît sa place dans cette société ordonnée et complexe. Chacun s'efforce d'atteindre la perfection personnelle et d'apporter de l'honneur à sa maison et à ses ancêtres. La valeur kralorélaïne plus importante est la stabilité – stabilité de la pensée, du gouvernement et du comportement. Mais aujourd'hui cette stabilité est menacée par un grand nombre de signes et de présages qui laissent augurer une époque de changements profonds et inquiétants.

LES PENTIENS

Des plaines inhospitalières de Pent viennent les terribles cavaliers nomades qui sont le fléau de deux empires. L'Empire lunaire et l'Empire kralori ont plusieurs fois été envahis par ces guerriers à la cruauté légendaire, surtout quand ils étaient dirigés par Sheng Séléris. En profitant de techniques mystiques, il s'était transformé en véritable demi-dieu de la guerre et ce dernier enseignait à ses disciples comment se remodeler à son image. Sheng Séléris croupit maintenant dans un enfer lunaire et son peuple est officiellement soumis à l'Empereur Rouge. Les Pentiens subissent stoïquement leur statut misérable en se répétant les prophéties qui annoncent le retour triomphal de leur maître furieux.

Pamaltéla

Pamaltéla est un continent de jungles, de savanes et de déserts. À une époque lointaine, ses cultures chamaniques furent influencées par de nombreuses civilisations de l'occident, de l'orient ou du centre de Génertéla, mais des siècles d'isolement ont permis à ces courants culturels de s'éloigner grandement de leurs racines étrangères.

LES DORADDI

Les Doraddi se regroupent par tribus ou par familles étendues, parfois fédérées en nations. La chose la plus importante pour un Doraddi est sa lignée, qui peut être remontée, par les liens maternels, jusqu'à un ancêtre originel qui avait un lien mythique avec un certain type de plante. Pour un Doraddi, le statut, le choix d'un conjoint et les esprits qu'ils vénèrent sont déterminés par sa lignée.

LES FONRITIENS

Les suzerains de Fonrit surveillent une société dans laquelle presque tout le monde est esclave. Les esclaves les plus mal traités sont un peuple d'humains à la peau bleue descendant de l'empire préhistorique des Artmali. Les suzerains belliqueux s'opposent, sauf quand il s'agit de lutter contre les incursions des Aldryami de la jungle d'Errinorou, à l'Est.

Les îles et les océans

Entre Génertéla et Pamaltéla s'étendent les grands océans de Glorantha, au centre desquels le tourbillon de Magasta aspire jusqu'en enfer tout ce qui passe à sa portée. Deux grandes îles se tiennent aussi au milieu du monde, de part et d'autre du tourbillon de Magasta. À l'Ouest se trouve Jrustéla qui fut la patrie des Érudits de l'Ambigu et qui maintenant abrite beaucoup de races aînées. À l'Est, l'île de Téléos fut le cœur du Royaume Pirate avant que les Érudits de l'Ambigu ne s'étendent hors de Jrustéla.

LES ÎLES ORIENTALES

Les Îles orientales couvrent des millions de kilomètres carrés de l'Océan oriental et on les appelle parfois les Dix Mille Îles de Merveille. Bien que le mysticisme y soit courant, la plupart des gens y vénèrent des dieux, depuis les Hauts Dieux qui ont créé l'univers jusqu'aux Dieux Mineurs, dont un vit sur chacune des îles. Même si les humains sont la race la plus représentée, on peut aussi y trouver des non-humains, en particulier les Keets, une race ressemblant aux canards. Les Îles orientales ne sont généralement pas affectées par les événements du reste du monde, mais leurs habitants ont toujours agi quand ils le devaient. Ils seront prêts à le faire une fois encore pendant la Guerre des Héros.

Les races aînées

Glorantha abrite un grand nombre de races non-humaines intelligentes. Bien que plusieurs dizaines de ces espèces existent, seule une poignée d'entre elles est importante en terme de population ou de puissance. Les plus répandues sont les races aînées suivantes.

LES ALDRYAMI

Le terme Aldryami désigne toutes les différentes espèces de végétaux intelligents et humanoïdes qui peuplent Glorantha. Appelés elfes, tribu des plantes, hommes arbres ou peuple de bois, ils protègent avec zèle leurs forêts et leurs jungles natales de tous ceux qui voudraient les détruire. Il existe des Aldryami résineux, des Aldryami feuillus et même des Aldryami aquatiques. Ils naissent à partir de graines, combattent avec des armes de bois vivant et font partie d'un esprit collectif à l'échelle du monde. Les humains ne peuvent pas comprendre totalement cette conscience et ils la personnifient avec plusieurs divinités, dont Aldrya, la déesse mère.

LES DRAGONEWTS

Les vrais dragons de Glorantha sont immenses et terrifiants, bien au-delà de la compréhension des mortels. Par exemple plusieurs chaînes de montagne sont en fait des dragons endormis.

Les dragons encore trop jeunes vivent sous forme de lézards humanoïdes ayant un bec et une queue. Ils sont appelés dragonewts. Ils tentent de parfaire leur essence spirituelle au travers d'une forme de discipline draconique qui leur est propre ; s'ils y parviennent, ils se réincarnent dans une forme supérieure, plus proche de celle des vrais dragons. Les dragonewts sont la plus étrange des grandes races aînées et ils sont connus partout pour leur comportement absolument incompréhensible

LES MOSTALI

Les Mostali, appelés aussi nains ou peuple de pierre, ressemble à de petits humains courtauds et barbus. Ce peuple essentiellement matérialiste méprise toute forme d'individualisme. Les Mostali voient le

monde comme une machine endommagée sur laquelle ils doivent éternellement opérer des réparations. Leur nom leur vient de Mostal, la Machine-Monde. Les humains ne peuvent pas comprendre cela et voient en Mostal le dieu, aujourd'hui mort, qui a construit la Machine-Monde. Solitaires, réactionnaires et armés d'armes technologiques bien trop avancées pour les autres cultures gloranthiennes, les Mostali ne sont les amis de personne.

LES UZ

Les Uz sont aussi appelés trolls, ou tribu des Ténèbres. Ils sont grands et musclés et ont de longs mu-seaux et des défenses. Ils vivent sous terre, dans des forêts mortes et sans lumière ou dans des pays couverts par une obscurité magique. Les Uz ont toujours faim et sont capables de manger presque n'im-porte quoi. Étant de plus de nature belliqueuse, les Uz sont craints par tous les autres peuples. Les mères uz, maudites par un dieu chaotique, n'engendrent presque plus de « vrais trolls » : elles ont plus de chance de donner naissance à des portées de trolliniens dont les corps tordus sont des parodies grotesques du véritable physique des Uz.

L'HISTOIRE

La plupart des cultures gloranthiennes croient que l'histoire – et le Temps même – a commencé il y a un peu plus de seize siècles, après l'Âge mythique. Après le début du Temps, ces cultures divisent gé-néralement l'histoire en trois âges : l'Âge de l'Aurore, l'Âge impérial et l'Âge moderne. Les Orlanthi du centre de Génertéla se servent du système de datation le plus clair ; ils commencent à compter les an-nées à partir du début de l'Âge de l'Aurore. Leur calendrier est celui que nous utilisons ici.

Le calendrier théyalain

Le calendrier théyalain qui est utilisé dans presque tout le centre de Génertéla est sans doute le plus répandu et le plus pratique des différents calendriers gloranthiens. Il divise l'année en cinq saisons (de la Mer, du Feu, de la Terre, des Ténèbres et des Tempêtes) plus un Temps Sacré de deux semaines. Chaque saison comporte huit semaines qui portent le nom de runes majeures : Désordre, Harmonie, Mort, Fertilité, Stase, Mouvement, Illusion et Vérité. Chaque semaine est divisée en sept jours : Jour du Gel, Jour de l'Eau, Jour de l'Argile, Jour du Vent, Jour du Feu, Jour Sauvage et Jour Divin. Chaque jour dure vingt-quatre heures. Quelques cultures ont aussi un nom pour chaque heure. Les dates de ce livre sont données dans le calendrier théyalain.

L'Âge mythique

Avant le Temps, le monde existait dans une forme mythique dans laquelle il n'y avait pas de vraie dis-tinction entre les événements normaux et surnaturels. Les différentes cultures de Glorantha interprè-tent ce Temps avant le Temps de leur propre manière. Voici les principales interprétations.

LE PRÊTRE PARLE :

Il y avait beaucoup de dieux avant les dieux que nous connaissons. Ils vivaient dans la pureté et dans l'ordre, menant une existence trop parfaite pour être comprise par des gens ordinaires. Ensuite appa-rurent les nouveaux dieux : les dieux du désordre qui, soit remirent tout en cause, soit rendirent le monde plus vivable, selon le point de vue. Ils luttèrent pour avoir leur place dans le monde et ce combat est la Guerre des Dieux. Ce fut un triomphe ou un désastre. Quoi que l'on croit, cette guerre fut suivie par le

pire des désastres, les Grandes Ténèbres, où les monstres et les substances chaotiques faillirent détruire le monde. Mais grâce aux actions miraculeuses d'un grand dieu et à la bravoure dont tous les peuples du monde firent preuve simultanément, le chaos fut vaincu. Le monde fut ressuscité.

Avant le Temps, les humains ont la connaissance de quatre âges. Le premier est appelé l'Âge Vert, parce que tout était en croissance et que le monde naturel n'était pas encore recouvert des constructions de ses habitants. Le deuxième est l'Âge d'Or, où Yelm, le dieu brillant, régnait sur l'univers et tout allait bien. Ensuite vint l'Âge des Tempêtes, ou les Petites Ténèbres ; le temps changea et les guerres éclatèrent. Enfin il y eut l'Âge des Ténèbres, ou les Grandes Ténèbres, où le soleil et les étoiles disparurent et où bien des feux et bien des vies s'éteignirent.

Chaque âge mythique est caractérisé par certains événements. Nous pouvons nous rendre dans ces âges en passant par la demeure de notre dieu. Chaque culture a ses propres appellations pour ces périodes, qui varient toujours dans les détails, mais jamais dans les lignes générales. Voici, globalement, les caractéristiques principales des différents âges.

La Création

Toute race intelligente de Glorantha possède des mythes sur ses origines et quelques êtres se souviennent vraiment de cette période. Mais la création s'est produite avant même que les êtres ne soient créés, donc personne ne se souvient de la Création, bien que certains l'aient peut-être vécue au travers d'expériences religieuses ou magiques. Les races aînées se rappellent d'événements antérieurs à l'apparition des humains, mais elles ne se souviennent pas du commencement.

Chaque religion explique différemment leur expérience de la Création. Ce qu'elles ont toutes en commun est que des choses furent formées séparément puis entrèrent en contact avec d'autres forces, d'autres mondes ou d'autres êtres. La plupart des mythes ne le formulent pas ainsi, mais c'est pourtant ce qui s'est produit ou ce qui aurait pu se produire. La rencontre de ces corps étrangers a causé les changements qui ont fait de l'univers primitif le monde tel qu'il existe aujourd'hui. Les gens et les dieux et les esprits devinrent conscients de leur propre existence. La Création prit fin.

L'Âge Vert

À proprement parler, l'Âge Vert marque seulement la fin de la création et pas le début de quoi que ce soit. L'Âge Vert est la période dont on a les premiers souvenirs. Les races du monde se découvraient elles-mêmes et entre elles. C'est une époque idyllique où de petits groupes de gens vivent dans un paradis de richesses naturelles. Ils utilisent des outils artistiquement façonnés en bois, en pierre ou en os ; ils ont de nombreux instruments de musique et énormément de temps libre.

Dans toutes les histoires, cet âge marque la fin d'une époque de paix, de loisir et d'immortalité. Quand les gens découvrent la mort, le désir, la faim, le froid et le meurtre, l'Âge Vert s'achève. C'est une période où tout est simple et facile, mais les récits qui l'évoquent finissent toujours en désastre. Même si une victoire est acquise, les gens doivent toujours finir par chasser, construire des maisons ou cultiver les champs. Les créatures de l'Âge Vert ne sont pas différenciées les unes des autres. Personne n'est conscient des différences entre les dieux, les esprits, les monstres, les gens ou les animaux. Les contes de l'Âge Vert parlent de divinités qui découvrent leurs gigantesques pouvoirs ou de mortels qui se font escroquer ou voler par des êtres plus puissants. Même si les gens finissent par l'emporter, ils vivent toujours dans un monde peuplé d'êtres leurs étant supérieurs. Même si la plupart de ces histoires s'achèvent avec des dieux, d'autres évoquent clairement des esprits. Cela indique clairement que la collision des Mondes psychique et divin a initié la création de Glorantha.

Mieux vaut éviter de voyager dans l'Âge Vert car cela peut avoir de terribles conséquences. Chaque action d'une personne extérieure dans le Monde vert court le risque de devenir la Première Action de ce type. L'individu devient alors la vedette d'un conte originel dont il ne connaît ni l'intrigue ni les acteurs. En tout cas, quoi qu'il se passe dans l'histoire, le protagoniste finira toujours, inévitablement, par se faire un ennemi mortel, dans sa vie quotidienne. Celui-ci se souvient de l'histoire et l'associe

à la personne vivante. Cet ennemi peut être un dieu aujourd'hui, ou peut-être une tribu, ou un corps de métier, ou une espèce animale. De plus, cet ennemi aura sa haine dans tous les temps et tous les lieux, y compris dans les autres âges mythiques.

Le seul moyen généralement autorisé pour voyager dans l'Âge Vert est de participer à une de ses grandes cérémonies. Habituellement, des professeurs accompliront les rites adéquats sur le Plan physique pour apprendre aux participants à ne pas briser un tabou par inadvertance, gagnant ainsi un ennemi de l'Âge Vert. Ces rites sont la meilleure occasion pour quiconque d'avoir un aperçu du monde en train d'être créé.

L'Âge d'Or

L'Âge d'Or est une période de paix immense et d'abondance. Les quelques problèmes sont résolus rapidement par des héros sublimes. Une énorme variété de peuples et de races coexiste en harmonie. Les héros font les lois, organisent les nations et les cérémonies et mettent en ordre les coutumes et les sociétés. L'Empereur, Yelm, est la plus brillante lumière de l'univers et il siège en son centre. Il dispose les dieux et les déesses du monde selon une hiérarchie ordonnée et ceux qui ne peuvent pas supporter son éclat s'enfuient et se cachent loin sous terre. Quelques personnes, les Élus de l'Empereur, bâtissent de grandes cités le long de larges rivières. Là, les artistes s'assemblent et les philosophes se lancent dans des débats contradictoires. On y échange d'étranges aliments venus du bout du monde.

L'Âge d'Or ressemble à l'Âge Vert pour ce qui est de la paix et de la prospérité, mais il diffère car il y a de grandes tribus et nations, des races différentes vivant souvent dans des villes et organisées par des demi-dieux. Les races mortelles vénèrent les dieux et déesses qui en échange bénissent les terres, leur donnant paix et abondance. Il n'y a aucune pénurie. Chacun sait pour quoi il a été créé et s'efforce de faire fonctionner le monde.

Les créatures de l'Âge d'Or sont clairement différenciées, chacune a un rang et une fonction. Yelm est au sommet de tout et, juste en dessous, se trouvent ses conseillers et ses parents, la tribu du Soleil ou du Ciel. Les autres dieux sont organisés selon leur tâche. Les mortels de toutes les races accomplissent leurs activités quotidiennes et offrent des sacrifices aux dieux. Mêmes les esprits rendent hommage à Yelm sur le Plan divin, habitant les terres et les forêts où ils vivent encore aujourd'hui.

Beaucoup de races existent et les humains ne sont qu'une minorité. Pour chaque être humain, il y a un millier de non-humains vivants dans l'Âge d'Or. Les races aînées sont présentes en force : il y a des nids de Dragonewts à profusion, de grandes tribus d'Aldryami dans chacune des nombreuses forêts et une nation de Mostali au sud-ouest. Les Uz, par contre, sont toujours dans le monde souterrain. Beaucoup d'autres êtres existent aussi, comme les vastes nations d'êtres à plumes qui parsèment le monde, surtout au nord-est ; les nombreux Peuples Animaux, des change-formes que l'on ne peut pas distinguer des bêtes ; des tribus de créatures heureuses qui deviendront les démons ; un peuple d'êtres qui ressemblent à un homme et une femme reliés par leur dos ; une fraternité de tortues qui débattent de l'origine du monde. Mais les plus nombreux sont souvent les plus étranges, comme une race ayant des araignées à la place de leur tête, une autre avec des bouches sur le ventre et d'autres avec aucune tête mais un bras supplémentaire là où aurait dû se trouver le cou.

En tout cas, c'est à cette époque qu'ont lieu les premiers contacts prolongés avec les peuples magistes, envahissant le royaume magique des dieux avec leur logique et leur manque de respect. De plus, même certains dieux et esprits sont mécontents. Et de nouveaux dieux naissent, ignorant les règles de l'existence et demandant à grand cri de faire respecter leurs besoins égoïstes. Le milieu de l'Âge d'Or est une époque de rivalités et de conflits et finalement, de désaccord puis de combat. Pour finir, la Mort s'abat sur les dieux et Yelm est tué. L'Âge d'Or s'achève.

L'Âge des Tempêtes

L'Âge des Tempêtes est une ère de nouveauté, de changements rapides et de violence généralisée. La structure et l'ordre de l'Âge d'Or se tendent et s'étirent, puis éclatent et craquent pour finalement sombrer dans le néant. Un nouvel ordre émerge, dirigé par Orlanth et la Tribu des Tempêtes. Le conflit est



Dragonewt.

Cette race mystérieuse a toujours fasciné l'humain. Porteur d'une grande magie, le Dragonewt peut être un ennemi terrible comme un puissant allié.

d'abord général et présent partout, mais les plus grands dieux règlent les problèmes locaux en s'alliant ou en conquérant leurs voisins. Cela engendre un âge épique où les demi-dieux et les héros luttent contre leur équivalent voisin et créent un monde relativement stable où les habitants sont à peu près saufs. Au final, en tout cas, les dieux rassemblent de grandes armées et leur arrogance leur fait briser les lois divines. Des royaumes entiers sont décimés, des régions sont transformées en désert, l'oppression et la souffrance s'imposent partout.

Les créatures de l'Âge des Tempêtes sont soit des immortels, soit leurs adorateurs. En revanche, il existe un éventail complet d'êtres entre ces deux extrêmes, y compris des mortels qui obtiennent des pouvoirs divins et des divinités qui les perdent. Beaucoup de changements politiques et culturels se produisent à cette époque, notamment un petit nombre d'adaptations et de mélanges de traditions qui créent de nouveaux peuples. Les populations si nombreuses des races aînées sont grandement réduites, spécialement les Aldryami et les Mostali qui se combattent. Les êtres porteurs de plumes, autrefois très nombreux, sont quasiment éliminés. D'autres prospèrent et se développent comme le monde devient plus sombre et plus froid. Les Uz ont chassé du monde inférieur par la mort de Yelm, mais ils découvrent le monde de la surface et ils le revendiquent comme leur.

L'Âge des Ténèbres

Les Grandes Ténèbres sont une période de troubles, de chagrin, de pénurie et de fin du monde. Toutes les sources de lumières sont étouffées. Le soleil est mort au début de l'Âge des Tempêtes et maintenant les astres mineurs s'éteignent aussi, les étoiles se couchent et ne se relèvent plus. Le feu devient beaucoup plus difficile à allumer, la plupart des bois ne brûlent plus et les flammes attirent des chasseurs et des monstres affamés. Bientôt plus aucune lumière n'existe plus à part les étincelles les plus secrètes et les plus minuscules. Rien n'est bon, l'eau est gelée et dure comme de la pierre, l'air est un gaz toxique et la terre même est un poison putride.

Les populations déclinent et même des dieux puissants disparaissent. Les dieux et les monstres du Chaos, venus de l'extérieur de l'univers connu, envahissent Glorantha et le monde lui-même mute et s'effondre dans le néant. La terreur, l'horreur et la souffrance sont les seuls modes de vie. Les démons s'emparent de zones entières, des cannibales et des profanateurs rôdent dans l'obscurité et une couche de moisissure recouvre tout. Le centre de l'univers, qui est le centre de tout être, est vaporisé par une gigantesque explosion qui brise la réalité en morceaux infimes. Le monde s'achève.

L'Âge de l'Histoire

Les Grandes Ténèbres auraient dû s'achever par la destruction du monde, et le processus était bien entamé au moment où le cosmos a été sauvé. Ce qui le sauva est le résultat d'un entrelacs d'histoires de courage et de survie qui racontent les actes désespérés mais essentiels d'êtres qui n'avaient aucune chance de réussir, mais plus rien à perdre. Ce qui est certain, en tout cas, c'est qu'il y a 1620 ans un lever de soleil, le premier depuis une éternité, se produisit : l'Aurore. Le Temps et l'histoire écrite commencèrent aussi. Les Ténèbres s'achevèrent et l'histoire débuta.

LE SORCIER PARLE :

Le monde commença par une entité pure et unifiée, mais elle fut abîmée quand les gens firent de graves erreurs de logique et commencèrent à employer à mauvais escient les énergies surnaturelles à leur disposition. Cela entraîna une série de catastrophes, notamment une terrible époque glaciaire, la naissance de monstres et des guerres entre des entités irréelles, mais dangereuses et puissantes, vénérées par les ignorants comme des dieux. Le monde fut presque détruit par la Glace, mais le grand magicien Zzabur découvrit la Consolation de Malkion, ramenant ainsi l'ordre au monde à jamais.

LE CHAMAN PARLE :

Au commencement, les esprits et les gens étaient en paix les uns avec les autres. La chasse était bonne

LE MYSTIQUE PARLE :

L'Âge de l'Aurore (premier Âge)

On admet que l'Âge de l'Aurore se termine en 500 environ, avec l'apothéose d'Arkat.

L'Âge impérial (second Âge)

Les civilisations ont énormément progressé pendant les quelques six cents ans, mais les chefs de chaque empire sont allés trop loin ; les deux empires furent brisés et leurs exploits furent largement effacés. Les dirigeants humains de l'Empire des Amis des Wyrms poussèrent on ne sait comment les dragons eux-mêmes à les dévorer. Après des décennies d'agitation, les dragons réglèrent l'affaire en dévorant des millions d'habitants de la passe du Dragon. Les Érudits de l'Ambigu provoquèrent un contre-coup des forces divines qu'ils cherchaient à contrôler. Finalement, un autre désastre prit de l'ampleur pendant toute la fin de l'Âge impérial : les mers furent fermées à la navigation par un puissant sort quelque fois attribué au grand mage Zzabur.

Au-delà de Génertéla, d'autres empires furent fondés pendant le Second Âge. L'Empire oriental commença sur l'Ile-Joyau de Mokato. L'Empire à Six Pattes fut actif sur la plupart du continent de Pamaltéla. Quoi qu'il en soit, ces deux empires, eux aussi, tombèrent à la fin de l'Âge impérial. On considère que l'Âge impérial prend fin avec les Guerres Dracomachiques en 1120.

L'Âge moderne (troisième Âge)

Le début de l'Âge moderne est une période de retrait et de convalescence. Les gens s'adaptèrent à leurs conditions d'isolement et pensaient qu'il n'y aurait plus d'empire. Mais ils avaient tort.

Dans le centre de Génertéla, un nouvel empire vit le jour. L'Empire lunaire est dirigé par l'Empereur Rouge, fils de Rufelza. Cette déesse est née mortelle mais, en 1247, elle est montée au ciel en tant qu'une nouvelle Lune Rouge. Une par une, les grandes cultures des terres centrales ont été enveloppées dans son emprise étrange et mystique. Les barbares orlanthi sont le dernier foyer de résistance du centre de Génertéla et ils sont au bord du gouffre.

En 1443, de grandes portions de l'Occident furent un peu plus isolées du monde par une autre catastrophe magique, connue sous le nom d'Interdit des Échanges. Un brouillard impénétrable s'est levé sur de vastes zones et il y est resté pendant presque deux siècles. Le brouillard a commencé à se lever il y a quelques années à peine. Les cultures révélées par le Dégel de l'Interdit sont étranges et terrifiantes. Il y a trente ans, les mers commencèrent à se rouvrir, ce qui permit au commerce et au contact entre cultures éloignées de reprendre, au moins timidement. Bien que ce soit un signe d'espoir, il y a beaucoup de prophéties sur la Guerre des Héros, qui sont supposées envelopper le monde et le changer pour toujours.

Les histoires de Glorantha que vos joueurs et vous allez créer ensemble, seront les légendes de la Guerre des Héros.





LES AUTRES PUBLICATIONS HERO WARS

chapitre III

Bienvenue dans Hero Wars

CE QU'IL VOUS FAUT

Pour jouer à ce jeu, il vous faut les choses suivantes :

- Ce livre.
- Un groupe de joueurs. Vous pouvez les trouver par Internet si vous n'avez pas de groupe près de chez vous.
- Un dé à vingt faces (aussi appelé d20) pour chaque participant. Ces dés sont disponibles dans la plupart des boutiques de jeu spécialisées.
- Du papier, des stylos et des crayons.
- Parfois les règles vous demanderont d'additionner ou de soustraire des nombres à deux chiffres. Pour cela, l'auteur estime qu'il est utile d'avoir une calculatrice à portée de main, à moins que vous ne soyez bien meilleur que lui en calcul mental.
- Certains joueurs aiment avoir des figurines pour représenter leurs personnages. Cela peut servir à visualiser les positions relatives en combat, l'emplacement sur un plan de la région, ou bien le soutien du camp adverse dans une opposition.
- Posséder au moins un livre de la série Guide du joueur HW est souvent utile pour trouver des idées d'histoire, mais ce n'est pas absolument nécessaire.

LES ICÔNES

Dans tout ce livre, vous trouverez des textes marqués par des icônes. Celles-ci ont des significations différentes et servent à attirer l'attention sur certains points.

☞ **Note pour le Narrateur** : une note sur notre manière de concevoir le jeu ou des idées pour rendre le jeu plus simple.

▽ **Note pour les joueurs** : des idées pour mieux profiter des parties.

✱ **Aventure épique** : HW se sert des conventions des films d'aventures, des romans de Fantasy et des épopées comme l'Illiade ou la saga de Gilgamesh. Cette rune vous suggère comment intégrer dans vos parties des éléments visuels et descriptifs issus de ces univers.

⌘ **Exemple** : exemple des règles en cours de jeu.

LES AUTRES PUBLICATIONS HERO WARS

Le monde de Glorantha est peuplé par un grand nombre de cultures différentes. Issaries Inc. publiera un groupe de livres HW pour les plus importantes de ces cultures.

Chaque groupe comprend un Guide du Joueur et un *Livret source*.

Les Guides du Joueur aident les joueurs à créer des personnages de la culture concernée et fournissent des règles spécifiques pour jouer ces personnages. Pour compléter la lecture de ce livre de règles, vous pourrez lire « *Thunder Rebels* » et « *She Guards Us* ». Les *Livrets sources* sont destinés aux Narrateurs; chacun décrit une région dominée par la culture en question. Chacun fournit des aventures, des conseils pour organiser une série centrée sur cette région, des informations sur les autres groupes et cultures de la région, les profils des personnages Narrateurs importants, et plus encore. « *Sartar Rising!* » est le premier de ces livres et détaille le déclenchement de la Guerre des Héros. Il faut également mentionner *Glorantha*, qui est une excellente introduction à cet univers de jeu riche en détail.

LES AUTRES PUBLICATIONS POUR GLORANTHA

Issaries produit d'autres livres sur Glorantha qui ne se réfèrent pas directement au jeu HW mais qui contiennent un grand nombre d'informations très utiles pour une série HW. Les éditions Mnémos publieront une partie de ces livres.

LA FIN DU MONDE

La Guerre des Héros marque la fin de Glorantha. Ou au moins la fin du monde que nous connaissons. Des dangers monstrueux surgissent, de grandes causes sont nées, et les dieux se sont éveillés. De tels cataclysmes ne se sont jamais produits avant. Chacun le sait. La seule question est « Qu'allez-vous faire? » Vous allez jouer votre rôle. Tous les Héros sont extraordinaires et donc destinés à devenir célèbres dans le monde de Glorantha, au moins partiellement et temporairement. Et ceci est garanti par le fait que chaque Héros est guidé par une puissance supérieure : vous, le joueur.

Nous supposons que vos Héros seront impliqués dans les grands événements de la Guerre des Héros, comme l'éveil du Dragon de Jam, l'Invasion-Joyau des Îles Orientales et la Guerre contre la Guerre. De tels événements ne sont pas réservés aux êtres surpuissants; au contraire, votre personnage devra y participer, quels que soient le niveau et la puissance qu'il a atteints. Pour jouer son rôle, votre Héros n'a pas à devenir un dieu, bien que ce soit possible. Cela ne dépend que de vous et de votre Narrateur.

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose...

La Guerre des Héros désigne de nombreux combats qui se déroulent en même temps. Les conflits entre ces différents groupes menacent de provoquer la fin du monde.

La Guerre des Héros oppose... la Tempête et le Ciel.

Depuis le début même des mythes et des souvenirs, la guerre fait rage entre Orlanth, le Rebelle Éternel, et Yelm, l'Empereur Infini. Au-dessus du monde, les nuages d'orage bouillonnent, engagés dans une lutte éternelle contre le pouvoir des flèches brûlantes du Soleil. Ils se sont battus pour le pouvoir par le passé, et leurs adorateurs disent qu'il est temps de mener la lutte à son terme.



Guerriers Orlanthi.

Ces fiers barbares vénèrent Orlanth, le dieu de l'orage et du tonnerre et refusent de se plier à la loi d'airain de l'Empire Lunaire. Ici, deux gardes réagissent selon leurs coutumes à l'étranger.

LA GUERRE DES HÉROS COMMENCE DANS LA PASSE DU DRAGON

La passe du Dragon est la poudrière de Glorantha. C'est là que sont nés beaucoup de cataclysmes qui ont ravagé le monde par le passé.

Il y a 500 ans environ, les dragons ont exterminé tous les humains de la passe du Dragon.

Il y a 250 ans environ, les humains sont revenus s'y installer. Ils ont repoussé les Races Aînées qui se sont retirées dans des forteresses où elles ruminent les siècles d'outrage qu'elles ont subis.

Il y a 20 ans environ, l'Empire lunaire venu du nord a envahi et conquis la passe du Dragon.

LES REBELLES ET L'EMPIRE

L'explosion de la Guerre des Héros commence avec le conflit entre les rebelles barbares de Sartar et les envahisseurs, l'Empire lunaire.

Les rebelles, appelés les Héortiens, vénèrent le grand dieu Orlanth et sa femme Ernalda. Organisés en tribus, ils sont farouchement indépendants et ne supportent pas que l'Empire ait envahi leurs terres pour détruire leur dieu. Ils ont subi la guerre, les impôts et plusieurs répressions violentes depuis l'invasion de l'Empire, mais ils restent invaincus dans leurs esprits et dans leurs volontés. Une nouvelle génération de guerriers arrive à l'âge adulte, prêt à se jeter dans la tourmente de la Guerre des Héros.

L'Empire, pendant ce temps, s'efforce d'imposer son règne pacifique aux barbares sauvages et déraisonnables. L'Empire est une culture urbaine et sophistiquée, qui vénère Sédénia, la Déesse de la Lune Rouge, la famille céleste de Yelm, Empereur et Dieu du Soleil.

Pendant des siècles, l'Empire de Dara Happa a subi des invasions barbares. Il y a à peu près quatre siècles, la Déesse lunaire vint au monde et réorganisa l'ancien empire. Elle modéra la brutalité ancestrale, relâcha la rigidité sociale et accorda aux femmes et aux pauvres la possibilité de gagner une position et une certaine reconnaissance dans le monde. Le nouvel Empire lunaire devint une puissance unifiée et unifiante, avec le projet d'intégrer dans ses rangs quiconque accepterait Sédénia. Orlanth refuse ce simple geste et donc est un ennemi.

D'autres forces observent ce combat. Les Seshnégi, une puissance occidentale qui empiète peu à peu sur la passe du Dragon, se sont aussi implantés là. Ils ne sont ni l'Empire, ni les barbares. Ils vénèrent un Dieu unique qui leur donne des pouvoirs de sorcellerie terriblement efficaces. Peu nombreux dans la région jusqu'ici, ils pourraient s'avérer des alliés utiles pour les barbares ou l'empire, mais seulement pour un moment. En effet, tout le monde les craint car ils méprisent tous les dieux autres que le leur et que leurs armées sont proches. Tout le monde craint aussi les puissances du Levant, où règne l'empire draconique Kralori qui surveille, lové sur lui-même, les terres mythiques de la passe du Dragon. De l'autre côté des mers, les peuples de Pamaltela font face à leurs propres crises, mais même eux ressentent les remous qui agitent la passe du Dragon.



chapitre IV

Les personnages

LES HÉROS

« Héros » est un terme désignant un certain type de personne mais il peut se référer à des gens ayant des puissances très différentes. D'un côté, il y a les débutants ambitieux, comme un personnage à ses débuts ; de l'autre, il y a les êtres d'une perfection surhumaine, comme Harrek le Berserk et Jar-Eel la Tranchante, maniant la puissance de demi-dieux.

Tous les Héros sont des individus extraordinaires, capables d'être de ceux qui chambouleront le monde et destinés à une certaine gloire, au moins temporaire, dans le monde des Héros. Votre personnage est un Héros et il accomplira des exploits formidables.

Les Héros ne sont pas des êtres statiques, comme des photos ou des statues, ils progressent et évoluent. Ces changements peuvent se traduire en terme de capacités améliorées, de nouveaux partisans ou d'un meilleur équipement.

HW utilise des **Points d'Héroïsme** comme mesure de l'avancement d'un personnage. Les Points d'Héroïsme peuvent servir à « acheter » des compétences, de la magie, des partisans, de l'équipement ou toute autre capacité notée sur la feuille de personnage. Si vous voulez modifier votre feuille de personnage, il faut utiliser des Points d'Héroïsme. La progression du personnage est détaillée à la fin de ce chapitre.

Les Points d'Héroïsme peuvent aussi être utilisés en jeu pour modifier la qualité d'un jet de dé. C'est ce qu'on appelle un « décalage ».

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... la Tradition et le Progrès.

Des arrivistes et des opportunistes viennent remettre en cause les anciens modes de vie qui ont fait leurs preuves en maintenant une certaine paix. Les anciens et ceux qui soutiennent les traditions sont ulcérés et voient là une explosion sociale. Les jeunes et les créatifs se considèrent comme des novateurs et des sauveurs.

Les questions préliminaires

Avant de créer votre Héros, vous devez connaître le type de série dans lequel vous allez jouer. Demandez à votre Narrateur de vous préciser les détails qui suivent.

Quel niveau de puissance ?

Est-ce que la série est censée être d'un niveau bas, moyen ou élevé ? Rappelez-vous que Glorantha est un monde ancien et magique et tout le monde sait qu'il existe des êtres vraiment puissants. Il y en a de tout niveau et ils forment la part magique du décor d'une série. Votre Narrateur choisira ou décidera avec vous à quel niveau la série se déroulera.

Niveau Bas signifie que vos personnages commenceront avec relativement peu d'expérience. Ils ne révolutionneront sans doute pas votre clan ou votre tribu, et encore moins votre royaume. Ces Héros devront faire leurs preuves et se battre pour gagner les compétences nécessaires pour participer à la Guerre des Héros. Les personnages importants et vraiment puissants seront peu présents dans la série.

Niveau Moyen signifie que les personnages sont connus localement pour leurs expériences d'aventuriers. C'est le niveau où les Héros sont les plus nombreux et ces règles sont écrites pour les séries de niveau moyen.

Niveau Élevé signifie que vos personnages font partie dès le départ de l'élite de Glorantha, déjà prêts à affronter des bataillons entiers. De tels personnages existent et peuvent être rencontrés même par des personnages de bas niveau. Les règles sont conçues pour que vous puissiez en jouer un.

Quel cadre ?

Est-ce que la série est censée avoir un cadre restreint ou large ?

Cadre Restreint signifie que le Narrateur vous dit quel mot-clé vous pouvez utiliser pour vos origines, habituellement en convenant d'une seule référence culturelle. Un cadre restreint facilite grandement la série car, puisque les héros partagent la même vision du monde, le Narrateur n'a pas besoin de tout savoir ou d'expliquer tout selon des points de vue différents. Les histoires développées dans un cadre restreint prennent facilement du sens et de l'importance pour les Héros. Une série centrée sur un seul clan (ou une seule tribu) est un bon exemple de Cadre Restreint.

Cadre Classique signifie que les personnages peuvent venir de cultures différentes, même de races différentes, la plupart d'entre eux ayant sans doute quitté leur foyer pour des raisons personnelles. Les troupes de Héros sont les lieux de rencontre naturels pour ces individus. Les aventures des troupes de Héros font partie des exploits les plus formidables de la Guerre des Héros, ce qui fait que les Héros auront la possibilité de bouleverser le monde. Un Cadre Classique nécessitera quand même de choisir une optique pro-rebelle ou pro-empire.

Cadre Large signifie que tout est possible : les joueurs peuvent être de races et de cultures qui sont des adversaires naturels, des opposants héréditaires ou des ennemis jurés. De plus, les limitations culturelles habituelles sont levées si bien que vous pouvez choisir de jouer une amazone demi-troll, adoratrice de Yinkin.

POUR COMMENCER

Avant que vous ne commenciez à créer un personnage, vous devez décider quelle méthode de création de personnage utiliser : **Création narrative**, **Création par liste** ou **Création rapide**. Si vous choisissez la méthode narrative, vous écrivez une courte description de votre personnage afin d'expliquer au Narrateur ce qu'il sait faire. Si vous choisissez la méthode par liste, vous faites simplement une liste de vos compétences.

La méthode rapide vous autorise à découvrir les capacités de votre personnage en cours de jeu. Un exemple de feuille de personnages est fournie en page 36. Vous pouvez les photocopier pour votre usage personnel.

La méthode narrative

Rédigez une description de votre personnage en une centaine de mots, en incluant les éléments suivants :

- Le nom de votre personnage.
- Sa culture (à moins que le Narrateur n'ait fixé une culture commune)
- Les noms exacts des mots-clés que vous voulez utiliser (voir plus bas)
- Le principal but du personnage dans la vie
- Les choses que votre personnage sait faire

En créant des personnages, une seule idée forte est toujours plus puissante qu'une dizaine d'idées sans aucun lien. La limite de la centaine de mots vous encourage à rester simple et représente un défi : les cent mots que vous choisissez détermineront les capacités de votre personnage. Le type de capacités que vous assemblez dans la description de votre personnage est le même que celui disponibles dans la méthode.

☞ Histoire personnelle

Quelques joueurs aiment écrire bien plus qu'une centaine de mots sur leur personnage. Cela les aide à cerner l'essence de leur personnage. Les histoires personnelles ne sont pas indispensables au jeu et un Narrateur ne devrait jamais forcer ses joueurs à en écrire.

Vous pouvez utiliser l'histoire personnelle pour expliquer où un personnage a gagné certaines capacités ou justifier l'achat de capacités entre deux séances. La description du personnage donne l'état actuel du personnage ; l'histoire personnelle explique comment il est devenu ainsi.

À la fin de chaque épisode, vérifiez quelles parties de vos textes ont déjà été révélées aux autres joueurs. Profitez-en pour choisir, avant chaque épisode, un passage de votre histoire personnelle sur lequel vous voulez vous concentrer et que vous essaieriez d'intégrer dans l'histoire, faisant ainsi passer un élément de votre histoire personnelle dans l'histoire commune, que vous partagez dans le jeu.

En tant que Narrateur, vous pouvez prendre des extraits d'une histoire personnelle et les utiliser comme point de départ pour un épisode. Si plusieurs personnages ont des histoires personnelles qui sont liées, cela peut servir à unir le groupe - s'ils détestent tous le même clan ou bien s'ils ont servi dans les mêmes unités militaires, vous pouvez utiliser des personnages tirés de leur passé, même s'ils ne sont pas inscrits dans les « Relations » des personnages.

Votre description doit être rédigée avec des phrases complètes et grammaticalement correctes. Pas de listes, pas de morceaux de phrases. Votre Narrateur peut choisir d'autoriser des phrases comme la précédente, qui rompt avec les règles de grammaire pour des effets de rythme ou d'accentuation. Il ne devrait pas permettre de telles phrases dans le simple but d'intégrer encore plus de détails sur ce que votre personnage sait faire.

Ne vous souciez pas de décrire à quel point le personnage est bon dans ses capacités ; son degré de compétence est décidé pour vous, donc tous les mots que vous utilisez pour quantifier les capacités de votre personnage sont perdus.

Tout ce qui est dans votre description ne se traduit pas forcément en capacité. Vous pouvez aussi vouloir décrire des défauts qui désavantagent votre personnage. Vous pouvez vouloir décrire des détails de son passé ou de sa situation actuelle. Bien qu'aucun de ces choix ne rende votre personnage plus efficace, ils vous donnent un meilleur contrôle sur l'évolution de l'histoire. Votre Narrateur fera appel aux éléments de votre description pour développer les intrigues de sa série. Ces éléments vous donnent l'occasion de dire au Narrateur dans quel type d'histoire vous voulez que votre personnage soit impliqué.

Description de personnage (méthode narrative)

Katya organise une partie dans laquelle tous les personnages sont des Héortiens. Frédéric décide de jouer Kallai, un mercenaire qui est revenu dans son village d'origine. Il écrit ceci :

« Kallai est un guerrier héortien expérimenté, adepte d'Humakt et vétéran de nombreuses batailles. C'est un grand voyageur : il connaît les langages et les coutumes de nombreux pays. Kallai a visité l'Orient et y a appris les secrets de la Soie à Six Tranchants. Là, il a rejoint l'Alliance Souffle d'Ombre, jurant par son sang de protéger tous ses membres. Kallai possède le Sac des Vents Noirs dans lequel sont enfermés les Quatre Mondes Croulants depuis la Guerre des Géants de Paille. Maintenant, il s'occupe de ses vieux parents et veut simplement fonder une famille. La cotte de maille et l'équipement de Kallai sont en excellent état. »

Bien sûr, cela pourrait être raccourci, mais Frédéric ne s'en soucie pas, il veut commencer à jouer. Il a inclus des éléments sur lesquels il n'a que des idées vagues : le Sac des Vents Noirs, les Quatre Mondes Croulants, le secret de la Soie à Six Tranchants ou l'Alliance Souffle d'Ombre sont des choses qu'il a ajoutées à sa description sans préciser ce qu'elles font. Ensemble, Frédéric et Katya devront le découvrir pendant le jeu.

La méthode par liste

Inscrivez les éléments suivants sur votre feuille de personnage :

- Le nom de votre personnage.
- Sa culture (à moins que le Narrateur n'ait fixé une culture commune).
- Les noms exacts des mots-clés que vous voulez utiliser.
- Le principal but du personnage dans la vie.

Ensuite choisissez 10 éléments parmi la section Détails Supplémentaires dans ce chapitre. N'ayez pas peur d'inventer des capacités totalement nouvelles pour votre Héros.

Description de personnage (méthode par liste)

Philippe choisit d'être Rollo, un marchand itinérant qui n'a pas peur de voler pour joindre les deux bouts. Il veut utiliser la création par liste, donc il commence à recenser ces idées :

- Il a déjà le mot-clé Héortien et il choisit Marchand comme occupation.
 - Rollo veut devenir riche - aussi riche que le Roi Cyrellos, un roi maudit qui a perdu tout ce qu'il aimait en voulant posséder toujours plus. Rollo ne veut pas perdre ses amis, mais seulement être riche.
 - Il veut être capable de s'infiltrer dans des maisons, il choisit donc Grimper aux murs et Discretion.
 - Pour sa protection, il prend Combat au couteau.
 - Pour encore plus de protection, il note Charmeur et deux partisans (qui lui serviront de protecteurs musclés).
 - Il décide qu'un peu de magie ne fera pas de mal, donc Rollo a une corde magique qui peut s'accrocher à n'importe quelle surface jusqu'à ce qu'on lui commande de se détacher, et un couteau qui peut ouvrir n'importe quel loquet.
 - Enfin, il choisit Mains vives et Pickpocket pour étendre ses compétences.
- Rollo est typiquement le genre de personnage qui donne aux « marchands itinérants » une mauvaise réputation !

La méthode rapide

Enfin, si vous voulez commencer le jeu immédiatement et faire votre personnage au fur et à mesure, vous pouvez choisir la méthode rapide. Demandez d'abord la permission du Narrateur.

Vous pouvez utiliser les règles de création rapide soit avec la méthode narrative, soit avec la méthode par liste. Comme le nom l'indique, la méthode rapide permet de commencer à jouer sans attendre et sans passer une séance entière à imaginer votre nouveau personnage.

En mode rapide, vous choisissez seulement votre meilleure capacité et votre nom. Nous vous conseillons de choisir un mot-clé comme capacité principale.

En cours de jeu, vous pouvez ajouter des capacités jusqu'à ce que vous atteigniez votre limite - soit une centaine de mots de description (pour la méthode narrative) soit 10 capacités supplémentaires (pour la méthode par liste).

Description de personnage (méthode rapide)

Guillaume arrive en retard (comme d'habitude, mais au moins il a emmené des boissons pour tout le monde !). Il commence tout de suite, choisissant le mot-clé Héortien comme seule caractéristique. Il ne sait pas trop si son personnage - qu'il choisit d'appeler Rurik - sera un guerrier ou un prêtre, donc il attendra qu'un événement du jeu nécessite qu'il fasse un choix.

Plus tard, le groupe doit envoyer rapidement un message au village. Guillaume se porte volontaire et décide que Équitation est la meilleure capacité de Rurik, donc il l'inscrit sur sa feuille. Il continue ainsi, ajoutant des capacités et d'autres détails au fil du jeu. Une fois qu'il aura décidé de sa profession, il la notera aussi sur sa feuille.

Donner des scores de capacité.

Chaque capacité est évaluée par un score chiffré. Les scores élevés sont meilleurs que les scores bas et les scores maîtrisés (marqués par la rune de la maîtrise « **W** » ou par un simple « **M** ») sont meilleurs que ceux qui ne le sont pas.

Le Narrateur doit tenir compte du niveau de pouvoir de la série avant de déterminer les scores des personnages débutants. Pour une série de Niveau Moyen, nous suggérons d'utiliser les scores de départ suivants :

- Choisir une capacité, la meilleure, et lui mettre un score de 5M
- Choisir deux capacités importantes. Chacune aura un score de 1M.
- Mettre un score de 17 à toutes les capacités de votre mot-clé d'occupation.
- Mettre un score de 17 à toutes les capacités de votre mot-clé de magie.
- Mettre un score de 13 à toutes les capacités de votre mot-clé de culture.
- Mettre un score de 13 à toutes les autres capacités de départ.
- Les capacités non inscrites ont un score par défaut égal à 6.

Scores de Capacités

Pour les séries de Niveau Bas ou Élevé, le Narrateur doit ajuster ces nombres vers le bas ou vers le haut, afin de les faire correspondre au niveau de l'opposition vraisemblablement présente dans ce contexte. Les scores minimums devraient être dans l'échelle 12/10/8/6. Pour une série au niveau extrêmement élevé il n'est pas déraisonnable de commencer avec toutes (ou presque toutes) les compétences avec une ou deux maîtrises. Le Narrateur peut aussi ajuster les valeurs des mot-clés, réduisant les mots-clés de culture et de magie par rapport au mot-clé d'occupation, ou bien en les mettant tous au même niveau.

Le format des Capacités

Quand on inscrit une capacité, le score est à la suite du nom, comme ceci :

Fort 14

Les maîtrises suivent le score :

Baratin 5M (ou 5**W**)

Les maîtrises multiples sont indiquées par un nombre après la rune **W** ou le M :

Adeptes d'Humakt 4M2 (ou 4**W**2)

Les atouts ou handicaps sont notés à la fin :

Combat à l'épée large 13M2 : 5 (ou 13**W**2^5)

LES CARACTÉRISTIQUES COMMUNES

Le nom

Donner un nom à votre personnage. Il devra être basé sur sa culture. Votre Guide du Joueur comprendra une liste d'exemples de nom de la culture en question, vous donnant une idée de ce qui est approprié.

La culture

Chaque personnage de HW s'inscrit dans une des nombreuses cultures de Glorantha. Les cultures majeures de Glorantha sont décrites en détail dans les différents Guides du Joueur. Demandez à votre Narrateur quel Guide du Joueur il utilise comme base de sa série. Chaque guide contient la description d'une culture, les expériences communes et les attitudes des gens élevés dans cette culture. Avant de créer votre personnage, lisez la description de la culture. Votre personnage ne doit pas nécessairement adopter toutes les attitudes décrites, mais il sera considéré comme étrange s'il ne le fait pas. Votre Narrateur peut décider que tous les personnages d'un groupe appartiennent à la même culture.



Les mots-clés

Un mot-clé est une description rapide du rôle du personnage dans la société. Votre mot-clé représente les domaines dans lesquels votre personnage excelle. La plupart des personnages d'une série de niveau moyen auront trois mots-clés : sa culture (Héortien, Lunaire), son occupation (Marchand, Guerrier, Guérisseur) et un mot-clé magique (un dieu, un saint, une tradition animiste ou une philosophie mystique). Votre Guide du Joueur peut vous interdire certains mots-clés. Les Narrateurs dirigeant des séries de niveau élevé peuvent permettre de choisir plusieurs mots-clés d'occupation ou de magie dès le début du jeu. Quelques mots-clés de personnages sont donnés dans ce livre. Beaucoup d'autres seront décrits dans chaque Guide du Joueur. Les mots-clés de ce livre n'en sont que des aperçus, les mots-clés des Guides du Joueur seront plus détaillés, avec des variantes et des options pour mieux personnaliser votre Héros.

Les buts

Décrivez le principal but de votre Héros dans la vie. S'il change en cours de jeu, il faut changer cette description. Pensez à vos propres buts : avoir des diplômes, gagner de l'argent, se marier, avoir des enfants, prendre sa retraite, devenir célèbre... Ensuite pensez aux buts supérieurs que votre Héros peut avoir : apporter la civilisation aux barbares, trouver l'original du Livre de Zzabur ou défendre votre peuple contre les forces de la Lune Rouge liées au Chaos. Rappelez-vous les héros de légende et imitez ou surpassez-les. Marchez sur les chemins héroïques d'Arkat ou de Sheng Sélérís, voyagez en Enfer comme Orlanth, Harmast et Messire Ethilrist, ou lutez avec des dieux et des démons. Y a-t-il un ennemi dans votre vie qu'il vous faut vaincre ? Une ville qu'il vous faut protéger ? Êtes-vous un champion pour les faibles et les opprimés ou un puissant conquérant ? Deviendrez-vous le plus grand combattant du monde ou un sorcier digne de Zzabur lui-même ?

LES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES

Une fois les caractéristiques communes définies, vous pouvez noter les détails supplémentaires. Si vous utilisez la création narrative, faites seulement attention à bien relever toutes les capacités, les relations, les contacts, et tout ce que votre description indique. Si vous utilisez la méthode par liste, vous pouvez choisir dix détails. Cela peut être des capacités supplémentaires (normales ou magiques), des objets spéciaux, la richesse ou des figurants.

Les capacités normales

Les capacités normales peuvent être n'importe quelle chose que votre personnage peut faire sans faire appel à aucune magie. Ces capacités sont divisées en deux catégories : Physique ou Mental. La plupart des compétences sont facilement classées dans une des deux catégories, mais certaines peuvent être liées aux deux domaines. C'est alors à vous de décider quelle catégorie choisir en fonction de la manière dont vous voyez votre personnage : si vous pouvez Tricher aux cartes, est-ce parce que vous savez manipuler les cartes pendant la distribution (Physique) ou parce que vous comptez les cartes et calculez les probabilités (Mental) ? Bonne vue peut être une vision meilleure que 10/10 ou bien une acuité mentale qui vous permet de remarquer des détails que d'autres négligent. En général, la différence n'est pas importante, mais occasionnellement, le Narrateur peut imposer des modificateurs en fonction de la catégorie d'une capacité. Au moment de choisir des capacités, vous pouvez utiliser n'importe quel mot ou phrase que vous souhaitez pour les décrire. Peu importe que vous choisissiez un adjectif, un nom, un verbe ; utilisez ce que bon vous semble. Rien n'empêche que votre personnage soit Rapide, que celui d'un autre joueur soit un Coureur et qu'un troisième ait choisi la capacité Foncer.

Une capacité peut être aussi large que vous le souhaitez, mais le Narrateur a le droit de vous demander de préciser la définition ou bien il appliquera des modificateurs d'adéquation pendant le jeu. Une capacité comme « Malin » peut servir à se souvenir ou à comprendre des choses, mais vous aurez des malus si vous l'utilisez à la place d'une capacité qui nécessite de connaissances ou une certaine expertise. Vous connaissez la théorie mais il vous manque la pratique.

LES CAPACITÉS DE COMBAT

Les capacités de combat forment un sous-ensemble des capacités Physiques. Les capacités de combat de base sont le Combat au contact (utilisation des armes de mêlée, de la lutte, et des armes naturelles comme les pieds et les mains) et le Combat à distance (utilisation d'armes comme les arcs, les frondes ou même les assiettes). Les compétences de combat sont toujours utilisées avec un modificateur d'adéquation à moins que vous précisiez quelle sorte d'arme (épée, hache, javelot...) ou quel style de combat (combat d'hoplite, escarmouches...) vous savez utiliser. Si vous spécifiez une arme ou un style, votre score de capacité sera normal quand vous utiliserez cette arme ou ce style, mais subira toujours le modificateur d'adéquation sinon. Vous pouvez ajouter d'autres armes et d'autres styles en dépensant des Points d'Héroïsme et en changeant la description de votre personnage.

Vous aurez sans doute un modificateur d'adéquation si vous combattez à cheval et que vous n'avez pas de capacité comme « équitation » ou « monter à cheval » sur votre feuille de personnage. Quelques cultures, comme les nomades pentiens, apprennent en principe beaucoup de compétences à cheval et pourraient donc avoir un malus s'ils sont à pied. Le combat rentre bien sûr dans cette catégorie et le Narrateur peut choisir d'assigner une pénalité pour d'autres capacités également.

Les capacités magiques

Toutes les cultures ont de la magie, sous une forme ou sous une autre. Votre mot-clé vous offre en général la chance de gagner des capacités magiques. Dans une culture polythéiste, ce sera une chance de devenir initié ou adepte d'un dieu. En Occident, vous pouvez devenir un membre du culte d'un Saint ou un sorcier. Dans une société animiste, vous pouvez avoir un fétiche spirituel, un talent ou bien devenir un chaman. En Orient, vous pouvez entrer dans une école qui enseigne des pouvoirs mystiques. Glorantha est un monde magique et ses héros ont accès à de nombreuses capacités surnaturelles. Comme beaucoup de capacités normales, les capacités magiques sont divisées en catégories. Il n'y a pas un nombre fixe de catégories magiques ; chaque héros, chaque dieu ou déesse, chaque tradition chamanique, chaque ordre de sorcellerie et chaque école mystique a ses propres sphères d'influence. Les capacités magiques sont en général appelées **prodiges**, **sorts**, **pouvoirs** ou **esprits**. Chaque type de capacité magique fonctionne de manière différente, à la fois dans la réalité de Glorantha et dans les règles de HW. Les capacités magiques de départ sont inscrites dans les mots-clés. Notez toutes les capacités magiques de vos mots-clés puis reportez-vous aux chapitres qui détaillent les capacités, les obligations et les bénéfices des différents aspects de votre système de magie.

Vous pouvez choisir des prodiges, des sorts ou des esprits supplémentaires qui correspondent aux affinités, grimoires ou traditions que vous avez reçus en choisissant votre mot-clé. Le Narrateur doit autoriser le choix d'une nouvelle affinité, d'un nouveau grimoire ou d'une nouvelle tradition.

Les traits de caractère

Les traits de caractère couvrent principalement le comportement et les émotions. Ces scores sont normalement utilisés pour améliorer les autres capacités, mais en certaines occasions le Narrateur vous demandera de faire un jet de trait de caractère. Voici quelques exemples de traits de caractère : Aimable, Calme, Colérique, Décidé, Enragé, Fanatique, Fou, Goût du voyage, Grossier, Implacable, Inquisiteur, Intrépide, Monomaniaque, Rancunier, Rebelle, Sensible, Spirituel, Têtu.



Les relations

Les relations que votre personnage établit avec d'autres gens sont une part importante du jeu. Sans ami ni compagnon, le Héros n'aurait aucune chance d'être secouru en cas de défaite. Sans le soutien d'une communauté, les dangers inhérents à la conquête de pouvoirs magiques seraient grandement augmentés. Les capacités inscrites sous les relations représentent les gens ou les autres êtres qui aident ou combattent le Héros.

LES COMMUNAUTÉS

Les Héros auront des liens avec beaucoup de groupes de gens différents. Ces groupes sont appelés des communautés, et ils représentent le peuple du monde qui entoure les Héros. La famille d'un Héros est une communauté, son village en est une autre et son temple, une autre encore. Il n'est pas nécessaire de spécifier toutes ces communautés à la création du personnage. Alors que le personnage grandit et devient important, il peut gagner des soutiens différents de différentes communautés – un guerrier peut devenir attaché à sa famille et plus lié à ses camarades de combat. À moins qu'autre chose ne le précise, un personnage débutant a un score de communauté de 13 pour sa famille, son village ou son clan, et son temple ou son église.

LES FIGURANTS

Les figurants sont des individus avec qui le personnage a une Relation. D'abord, indiquez la nature de la relation. La relation s'établit avec un **ennemi**, un **allié**, un **contact**, une **personne à charge**, un **partisan** ou un **protecteur**. Deux types de figurants, les ennemis et les personnes à charge, sont en fait des défauts.

Le score d'une capacité de Relation indique à quel point le figurant est proche du Héros. Cela peut mesurer la loyauté (pour un partisan), la haine (pour un ennemi) ou la faveur (pour un protecteur).

Les figurants ne sont pas nécessairement intelligents, si vous décidez que votre cheval est suffisamment important, vous pouvez le considérer comme un partisan; vous pouvez aussi décrire votre chien comme une personne à charge, ou votre alynx comme un allié.

LES CAPACITÉS DES FIGURANTS

Quand un joueur choisit une personne à charge ou des partisans pour son Héros, il doit consulter une table pour déterminer le score des compétences (ou des mots-clés) primaires et secondaires du figurant. Alors que le Héros augmente en compétence, ses partisans augmentent au même rythme (leurs scores ont toujours 8 et 12 points de moins que le meilleur score du Héros). Cette augmentation ne nécessite aucune dépense de Points d'Héroïsme, elle se produit automatiquement. Les personnes à charge n'augmentent jamais leur capacité, ils sont supposés être faibles. Les personnes à charge peuvent avoir une bonne capacité en artisanat, mais ils ne doivent jamais être totalement indépendants (sinon, ils n'auraient pas besoin du Héros). Pour déterminer les scores de départ de vos personnages secondaires, conformez la Table des capacités des figurants.

Les Narrateurs peuvent choisir les scores pour tous les autres figurants. Parfois ils sont loin derrière le Héros et parfois ils le surpassent. Le Narrateur doit fixer un score pour les ennemis ou les alliés au début de l'épisode en fonction de facteurs narratifs. Est-ce que l'ennemi sera particulièrement puissant cette fois-ci? L'allié va-t-il aider les Héros ou leur demander de l'aide?

DÉCRIRE UN FIGURANT

Choisissez un nom au figurant et écrivez deux choses qu'il sait faire, en mettant la plus importante en premier. Vous pouvez remplacer une des deux capacités par un mot-clé.

Le format utilisé pour décrire un figurant est :

Nom : Relation [score] (première capacité ou mot-clé [score],
deuxième capacité ou mot-clé [score]).

⚔ Deux figurants

Les partisans de Rollo sont deux frères, Orlaf et Arnal. La meilleure capacité de Rollo est 5M. Ces partisans sont notés comme ceci :

Orlaf : Partisan 12 (Guerrier 17, Avoir l'air impressionnant 13)

Arnal : Partisan 12 (Guerrier 17, Fort 13)

DIEUX, ESPRITS OU SAINTS

Un Héros peut avoir une relation avec un être surnaturel, habituellement en tant qu'adorateur d'une manière ou d'une autre. Vos mots-clés indiquent si votre personnage peut établir une telle relation.

Les objets spéciaux

Votre personnage peut avoir un objet qui l'aide à résoudre des problèmes. Les exemples les plus évidents dans un monde fantastique sont les légendaires armes ou armures enchantées, mais n'importe quelle capacité peut être utilisée pour désigner un objet. Trouvez un nom sympa pour votre objet. Si son utilisation n'est pas évidente, vous pouvez ajouter une phrase qui explique ce qu'il peut faire. Ces capacités peuvent être physiques ou magiques.

Les défauts

Vous pouvez choisir de noter les désavantages auquel votre personnage est confronté, que ce soit à cause de sa personnalité ou des circonstances. Un défaut peut être n'importe quoi : une relation (ennemi ou personne à charge), un trait de personnalité (violent), la richesse (pauvreté ou bien victimes de vol)... Le score annonce à quel point ce défaut influence votre vie. Vous pouvez utiliser des Points d'Héroïsme pour « revendre » des défauts entre deux aventures ou bien résoudre le problème pendant le jeu et dépenser les Points d'Héroïsme pour consolider le changement.

⚔ Défauts

Il n'y a aucun avantage numérique à donner un défaut à son personnage.

Certains joueurs peuvent se demander pourquoi ils devraient s'en occuper. Votre Héros, comme tous les protagonistes d'une histoire d'aventure, sera confronté à son lot d'obstacles et d'adversité. Le Narrateur va s'assurer que votre personnage aura des problèmes.

En notant un défaut, vous choisissez le type de problème auquel il sera confronté, au moins en partie.

La richesse

Vous pouvez décrire votre personnage comme riche (ou prospère ou nanti ou n'importe quel synonyme) ou pauvre lors de la création du personnage. Les effets de ce choix sont décrits dans ce chapitre. Cela compte comme un des dix détails supplémentaires si vous utilisez la méthode par liste. Si vous ne précisez rien concernant la richesse dans votre description ou votre liste, alors votre personnage utilisera la richesse de base donnée dans les mots-clés.

FINIR VOTRE PERSONNAGE

Si vous utilisez la méthode narrative ou par liste, vous avez maintenant toutes les bases de votre personnage. Si vous avez écrit une description, il vous faut maintenant traduire cette description en une liste de compétences. Ensuite vous devez donner à chaque capacité un score.

Lire votre description

Si vous avez utilisé la méthode narrative de création, marquez tous les mots-clés en majuscules que vous avez écrit et soulignez-les. Puis soulignez aussi tous les mots ou phrases qui décrivent quelque chose que votre personnage sait faire. En suite, recopiez ces passages sur votre feuille de personnage.

Il n'y a pas de limite au nombre de capacités que vous pouvez gagner en une seule phrase de description, du moment que la phrase n'est pas qu'une simple énumération de capacités. Si votre Narrateur décide qu'une phrase ressemble trop à une liste, seules les deux premières capacités marquées seront conservées et les autres seront écartées.

Si vous décrivez un personnage secondaire, précisez dans la section Relations de la feuille quel type de relations vous partagez. Vous devez aussi préciser une ou deux capacités de chaque personnage secondaire comme

Certains joueurs oublieront de souligner certaines choses qui peuvent être des capacités dans HW, comme les traits de personnalité. Le Narrateur doit vérifier toutes les descriptions pour s'assurer que toutes les capacités possibles ont été tirées de la description.

✠ Frédéric relit sa présentation

Kallai est un GUERRIER HÉORTIEN expérimenté, ADEPTE D'HUMAKT et vétéran de nombreuses batailles. C'est un grand voyageur : il connaît les langages et les coutumes de nombreux pays. Kallai a visité l'Orient et y a appris les secrets de la Soie à Six Tranchants. Là, il a rejoint l'Alliance Souffle d'Ombre, jurant par son sang de protéger tous ces membres. Kallai possède le Sac des Vents Noirs dans lequel sont enfermés les Quatre Mondes Croulants depuis la Guerre des Géants de Paille. Maintenant, il s'occupe de ses vieux parents et veut seulement fonder une famille. La cotte de maille et l'équipement de Kallai sont en excellent état.

Frédéric choisit ses scores.

Il trouve ses mots-clés.

Il écrit les capacités sur sa feuille de personnage, avec les scores.

Il choisit Combat au contact comme sa meilleure capacité.

Ses mots-clés lui donnent deux capacités de combat spécifiques (Épée et bouclier et Lance et bouclier), qui sont notées.

Il choisit Bravoure et Grand voyageur comme capacités importantes.

(note : les capacités inscrites et soulignées ci-dessous sont tirées de la description, les autres proviennent des mots-clés.)

Voyez que de nombreuses capacités similaires viennent des phrases : « C'est un grand voyageur : il connaît les langages et les coutumes de nombreux pays. Kallai a visité l'Orient. »



Nom

Culture

Région d'origine

Age

Sexe

Mots-clés

MAGIE

Rune

Relations

PHYSIQUE

COMBAT

Au contact

A distance

Armure

MENTAL

Traits de caractère

AFINITÉS - GRIMOIRES
ESPRITS - POLIVOIRS

Secret

Équipement

Richesse



7 CONSEILS ET AIDE À LA CRÉATION

Voici des conseils pour créer des personnages distrayants et efficaces en jeu.

Un personnage sympathique

Les héros de fiction d'aventure ont une chose en commun : même s'ils peuvent avoir un grave défaut, ils sont sympathiques au public. Dans le cas du jeu de rôle, votre public est formé du Narrateur et des autres joueurs. Voyez si votre personnage est aimable ou admirable d'une certaine façon. Si c'est le cas, vous constaterez que votre personnage a une plus grande durée de vie. Aucun personnage de HW n'a la garantie de vivre éternellement, mais si tout le monde aime votre personnage et apprécie de l'avoir dans le jeu, le Narrateur sera sans doute plus porté à modifier les situations en sa faveur pour le garder en vie dans les moments cruciaux. De même, les autres joueurs seront plus incités à risquer la sécurité de leurs propres personnages pour sauver le vôtre s'il est en danger. Si votre personnage n'est aimé de personne, tout le monde sera content de le voir atteindre sa dernière heure. Certains se feront même un plaisir de participer à sa chute.

Un personnage indispensable

Si vous créez un personnage aussi unique que possible, votre Narrateur et les autres joueurs chercheront à le garder en vie. Peut-être que votre personnage a une capacité ou un statut qui lui donne un rôle central dans la trame de votre série. Peut-être qu'il est juste distrayant. D'une manière ou d'une autre, vous l'avez rendu indispensable (ce qui est une technique aussi utile dans le jeu de rôle que dans le monde du travail). En revanche, si votre personnage est une création banale et sans inspiration, ou si vous jouez le personnage toujours exactement de la même façon, sans tenir compte de ses capacités ou de sa description, ni le Narrateur ni les joueurs ne se soucieront de le voir mordre la poussière. Ils s'attendent à ce que tous vos personnages soient du même type, de toute façon.

Des références obscures

Les auteurs de Fantasy créent souvent une illusion de profondeur et de merveilleux dans la description de leur monde en faisant référence à des choses qu'ils décriront plus tard ou qu'ils laissent comme une piste que le lecteur peut développer avec sa propre imagination. Quand on crée un personnage, il est souvent amusant et efficace d'emprunter cette méthode.

Parfois, une phrase obscure mais poétique peut vous apporter plus qu'une phrase précise mais prosaïque. Glorantha est un monde fantastique et merveilleux, donc plus votre description est évocatrice, mieux c'est. C'est particulièrement vrai pour les capacités surnaturelles, qui sont souvent ouvertes à plusieurs interprétations. Vous pouvez n'avoir qu'une vague idée de ce qu'une phrase signifie quand votre personnage commence ses aventures, attendant le bon moment au cours du jeu pour proposer une signification pour vos références obscures mais amusantes.

Exemple

La description du personnage de Frédéric comporte la phrase « Kallai possède le Sac des Vents Noirs dans lequel sont enfermés les Quatre Mondes Croulants depuis la Guerre des Géants de Paille. » Frédéric n'a pas la moindre idée de ce que le Sac des Vents Noirs ou les Quatre Mondes Croulants peuvent faire et il ne connaît rien sur la Guerre des Géants de Paille. Il utilise juste ces termes parce qu'ils sonnent bien.

Katya, son Narrateur, approuve le personnage et le jeu commence. Kallai et les autres personnages sont en Quête Héroïque, voyageant dans l'Âge des Tempêtes jusqu'à une place-forte assiégée. Frédéric suggère à Katya que les Quatre Mondes Croulants peuvent servir à détruire des murs et que, s'ils sont libérés du sac, il pourrait faire effondrer la forteresse qu'ils assiègent. Katya accorde que c'est amusant et que cette interprétation de la référence obscure est raisonnable, donc elle autorise Frédéric à tenter un jet pour faire s'écrouler les murs.

Plus tard, Frédéric pourrait trouver une autre situation dans laquelle les Mondes Croulants seraient utiles puis convaincre Katya qu'il peut l'utiliser. Ainsi, par une utilisation du pouvoir d'évocation des mots, il gagne deux capacités pour le prix d'une, et en échange, il contribue à recréer l'atmosphère magique de Glorantha pour le reste du groupe.

Les références obscures peuvent servir pour autre chose que les trésors magiques. Elles peuvent être employées pour décrire des figurants ou des compétences exotiques.

Exemple

¶ Le personnage de Frédéric comporte les mentions suivantes : « Kallai a visité l'Orient et y a appris les secrets de la Soie à Six Tranchants. Là, il a rejoint l'Alliance Souffle d'Ombre, jurant par son sang de protéger tous ces membres. » Kallai peut jouer avec tout cela ; peut-être qu'il y a des ennemis de l'Alliance Souffle d'Ombre qui pourchassent ses membres et les élimine un par un. Kallai pourrait être appelé à aider ses comparses, ou découvrir qu'un assassin mystérieux le poursuit. Est-ce que la Soie à Six Tranchants est une arme, une technique de pliage du tissu ou un type de soie enchantée faite par les larves de Vers de Lune, ou bien encore un mélange des trois ?

LES POINTS D'HÉROÏSME

Comme indiqué au début du chapitre, les Points d'Héroïsme sont la monnaie du jeu. C'est grâce à eux que les joueurs inscrivent des changements permanents dans le jeu. C'est aussi grâce à eux que les Héros peuvent accomplir des actions extraordinaires ou bien seulement garantir leur sécurité et leur survie.

Évoluer et s'améliorer

Dans une aventure épique, les personnages sont souvent jeunes et incompetents quand on les rencontre pour la première fois, puis ils s'améliorent sensiblement avec le temps. Ils apprennent des capacités, font mûrir leurs relations et leur personnalité et gagnent des objets, des partisans ou du pouvoir politique. Cette progression de la folle jeunesse jusqu'à la maturité est la clé de HW. Votre Héros commence comme un personnage clé sur le plan local, mais il doit gagner de l'expérience pour affronter les défis du vaste monde.

Un des éléments les plus motivants et gratifiants du jeu de rôle est que les personnages deviennent meilleurs dans certains domaines. Voilà les règles qui vous expliquent comment le faire en terme de jeu.



Gagner des Points d'Héroïsme

1. Au début de chaque séance, chaque Héros reçoit 1 Point d'Héroïsme.
2. À la fin de chaque séance, chaque Héros reçoit 1-5 Points d'Héroïsme, selon la façon dont le Narrateur interprète le succès ou l'échec du groupe.
3. À la fin d'une aventure longue ou difficile, le Narrateur peut choisir de donner aux Héros 1-5 Points d'Héroïsme supplémentaires.
4. À la fin de chaque séance, le Narrateur peut choisir de donner à certains Héros 1-3 Point d'Héroïsme supplémentaires, selon la façon dont le Narrateur interprète le succès personnel du Héros ou si le Héros a fait preuve d'un comportement particulièrement drôle ou dramatique.

Améliorations

Dans le dernier épisode, Kallai a trouvé le trésor magique appelé le Roue de Stase et donc la phrase « Kallai possède la Roue de Stase, ce qui lui vaut l'admiration des Mostali » ne lui coûte qu'un seul Point d'Héroïsme. Sur sa feuille de personnage, il note la relation Mostali : 12

Guillaume décide que « Rurik a appris les rudiments du combat à deux épées avec son oncle, le grand thane d'arme Radigan » ce qui concerne des événements largement antérieurs au dernier épisode, donc cela lui coûte 2 Points d'Héroïsme.

Coût de développement du héros

Amélioration	Lié à la séance	Sans rapport
Augmenter une capacité de +1	1	2
Augmenter une capacité de +2	3	6
Augmenter une capacité de +3	6	12
Augmenter une capacité de +4	10	20
Augmenter une affinité, ou une tradition de +1	3	6
Augmenter un grimoire de +1	5	10
Apprendre une nouvelle capacité normale à 12	1	2
Apprendre une nouvelle affinité, un pouvoir mystique ou une tradition à 12	3	6
Apprendre un nouveau grimoire (et un sort)	5	10
Apprendre un nouveau prodige	1	2
Apprendre un sort ou une bénédiction	2	4
Apprendre une nouvelle arme ou une technique de combat, ou un sous-ensemble d'une capacité (au même score)	1	2
Capter un esprit dans un fétiche	1	2
Intégrer un esprit	2	4
Gagner un nouveau figurant	1	2
Remplacer les partisans disparus	0	-
Consolider un avantage	1	-
Gagner un nouveau défaut	0	-
Racheter un défaut de -1	1	2
Racheter un défaut de -2	3	6
Supprimer un défaut à 12	1	2

Améliorations

Utiliser les Points d'Héroïsme

Les Points d'Héroïsme ont les utilisations suivantes :

1. Pendant les parties, ils peuvent servir à Décaler un jet de votre Héros.
2. Additionner, consolider ou améliorer les capacités de votre personnage entre les séances.
3. Autres améliorations, comme noté ci-dessous.

LIER LES AMÉLIORATIONS AUX PARTIES JOUÉES

Les améliorations d'un personnage sont souvent liées aux séances qui viennent d'être jouées. Ces améliorations ont vraiment un sens dans le contexte du jeu. Les autres améliorations semblent sortir de nulle part – le joueur décide juste qu'il serait bien d'avoir une certaine capacité. Pour que les améliorations restent liées au jeu, nous donnons un coût plus élevé aux améliorations qui n'ont aucun rapport avec l'intrigue. Si le personnage n'a pas pris part à des entraînements ou des études spécifiques, s'il n'a pas vraiment utilisé la capacité, si aucune raison n'explique le changement, le joueur doit payer le nombre de Points d'Héroïsme inscrit dans la colonne « Sans rapport » de la table suivante.



Nain.

Les nains, ou Mostali, sont les seules créatures utilisant la technologie dans Glorantha. Ici, est représenté un de leurs gardes d'élites armé d'une arme technologique : un fusil à chien. De telles armes sont très rares et ne fonctionnent que dans les mains de Nains.

Améliorer les capacités

Les Points d'Héroïsme peuvent être dépensés pour augmenter des capacités d'un Héros de manière permanente. Cela représente l'entraînement ou la pratique de certaines capacités, l'engagement plus grand auprès d'une communauté, un temple une religion ou une école, ou une amitié plus profonde, ou la compréhension d'une culture étrangère. Comme beaucoup de choses dans la vie, la vitesse de progression doit être équilibrée par rapport à la grandeur de l'augmentation. Cela coûte plus de progresser plus vite, mais si vous êtes près de gagner une maîtrise, cela peut valoir la peine de dépenser des Points d'Héroïsme supplémentaires.

GAGNER DES MAÎTRISES

Quand votre score est à 20, vous n'augmentez pas à 21. À la place, vous gagnez un niveau de maîtrise et vous passez à 1M.

Apprendre de nouvelles capacités

À la fin ou au début de n'importe quel épisode (selon ce qui convient à votre Narrateur à et vous), vous pouvez gagner une nouvelle capacité. Ajouter une phrase à votre description. Cette phase ne doit fournir qu'une seule capacité, qui commence avec un score de 12.

APPRENDRE DE NOUVELLES CAPACITÉS MAGIQUES

Les personnages doivent normalement entrer dans une organisation pour apprendre une nouvelle capacité magique comme une affinité, un grimoire, une tradition ou un pouvoir mystique. Cela peut être un sous-culte dans la société polythéiste, un ordre ou une école dans les sociétés pratiquant la sorcellerie ou le mysticisme, ou bien une tradition dans une culture animiste. Les Points d'Héroïsme dé-

pensés représentent tout autant le fait que le personnage est accepté par l'organisation que le fait qu'on lui enseigne ses secrets.

Capter ou intégrer un esprit

Les personnages animistes ont la possibilité d'interagir avec le Monde psychique, capturant des esprits et les plaçant dans des fétiches, ou bien intégrant les esprits dans leur propre corps. Un esprit capturé donne au personnage la capacité de « remplir » son fétiche quand il est utilisé. Un esprit intégré donne au personnage un talent ou augmente une capacité.

Les figurants

La loyauté envers des chefs charismatiques est considérée comme une vertu dans presque toutes les cultures de Glorantha. La plupart des partisans espèrent être bien traités et partager une part de la gloire de leur chef. Certains servent par peur et par obligation culturelle, mais ce genre de serviteurs sera en général plus utilisé par les adversaires et par les méchants que par les personnages des joueurs. Quand les Héros font quelque chose d'important ou d'héroïque, il est probable qu'ils soient abordés par des partisans potentiels qui espèrent pouvoir trouver ainsi leur part de butin, de gloire, d'expérience, de connaissance ou d'entraînement.

REEMPLACER LES PARTISANS

Les partisans peuvent être utiles, mais ils sont fragiles et ont un taux de mortalité plus élevé que les Héros. Les Héros dont les partisans ont été tués peuvent les remplacer sans dépenser un Point

Table de capacité des figurants

Figurant	Capacité Principale	Capacité Secondaire
Ennemi/Allié	meilleur score du Héros +/- 2	meilleur score du Héros -4/-6
Personne à charge	10	8
Partisan	meilleur score du Héros -8	meilleur score du Héros -12

⚔ Rurik et Niquena

Le but de Rurik depuis plusieurs séances est de trouver une épouse. En cours de jeu, il courtise Niquena, une jeune fille d'un autre village, et gagne son cœur. Si Guillaume n'écrit pas Niquena dans la description de Rurik, Katya a le droit de la tuer, de développer une intrigue autour d'un divorce, ou bien imaginer tout autre manière de la faire sortir de l'histoire.

Sachant cela, Guillaume décide de l'inscrire dans la description de Rurik. Il a le choix d'en faire un partisan (intervenant quand c'est nécessaire, avec des capacités inférieures à Rurik), un allié (de puissance égale, mais qui n'intervient pas réellement à chaque épisode) ou une personne à charge (qui n'offre aucune aide et oblige Rurik à la protéger). Tous ces choix, sauf le dernier, nécessite la dépense d'un Point d'Héroïsme, donc Guillaume choisit d'en faire une personne à charge. Katya peut donc mettre Niquena en danger de temps en temps, tout en laissant à Rurik une bonne chance de la sauver à chaque fois.

d'Héroïsme, mais il se peut qu'ils doivent surmonter des obstacles ou relever un défi pour pouvoir trouver des recrues adéquates. Si leurs précédents partisans sont morts d'une manière particulièrement sanglante, le personnage pourrait avoir des modificateurs très négatifs aux jets associés au recrutement des remplaçants.

Rurik et Frieda

Au fil du jeu, la jeune sœur de Rurik grandit : la petite peste devient une jeune femme efficace qui s'intéresse aux voyages de Rurik. Guillaume avait d'abord imaginé Frieda comme un garçon manqué qui s'attirerait toujours des ennuis et qui devrait être sorti d'affaire par son grand frère. Après plusieurs séances, le rôle de Frieda passe de celui de personne à charge à un autre. Cela coûte un Point d'Héroïsme pour « racheter » son rôle de personne à charge et Guillaume peut aussi bien en faire une alliée qu'un partisan. Si Frieda s'était mise à détester son frère aîné, elle aurait pu passer directement du rôle de personne à charge à celui d'ennemi sans dépense de Point d'Héroïsme.

LES AUTRES FIGURANTS

Vous pouvez ajouter des figurants autres que les partisans sur votre feuille de personnage. Décidez avec le Narrateur de voir à quelle catégorie appartient le nouveau figurant. Si vous établissez une relation avec un second rôle de l'histoire mais que vous ne consolidez pas cette relation en dépensant des Points d'Héroïsme, le Narrateur est libre de briser cette relation quand bon lui semble.

Les scores d'un nouveau partisan sont liés aux scores actuels du Héros. Le score du partisan pour sa meilleure capacité (ou son mot-clé) est égal au meilleur score du Héros moins 8. La capacité secondaire du partisan a un score plus bas de 12 points que le meilleur score du Héros. Comme les ennemis et les personnes à charge sont considérés comme des défauts, ils ne coûtent aucun Point d'Héroïsme.

Changer le rôle d'un figurant

Avec le temps, un figurant évolue et change. Le petit frère à charge peut grandir et devenir un partisan, puis un allié ou même un ennemi. Votre père, qui avait toujours été là pour vous aider ou pour vous confier des missions (protecteur) peut devenir vieux et infirme, comptant sur votre aide pour vivre (personne à charge).

Cela ne coûte aucun Point d'Héroïsme de faire passer un figurant dans un rôle similaire. En revanche, faire sortir un figurant des rôles de personne à charge ou d'ennemi coûte un Point d'Héroïsme.

Consolider des avantages

Si votre personnage gagne un avantage ou un bénéfice au cours d'un épisode et que vous voulez être sûr que cet avantage subsiste, vous devez dépenser un Point d'Héroïsme et ajouter une phrase

✱ Les personnages des aventures en série connaissent souvent le succès, gagnant des richesses, l'amour d'un autre personnage, des gadgets utiles ou une connaissance magique. Tout aussi souvent, il leur arrive d'oublier entièrement ces succès au début de l'épisode suivant.

Kallai a trouvé un objet magique appelé la Roue de Stase pendant le dernier épisode. S'il ne dépense pas un Point d'Héroïsme pour consolider cet avantage, Katya peut commencer l'épisode suivant en disant : « Les anciens du clan sont vraiment heureux que Kallai leur ait offert la Roue de Stase pour l'intégrer dans les reliques claniques. »



‡ Kallai a acquis le défaut Luxurieux pendant une quête héroïque de l'Autre côté. Après plusieurs séances, il l'a déjà racheté jusqu'à un score de 13. S'il le réduit et le rachète en une seule fois, cela lui coûte 3 Points d'Héroïsme.

appropriée dans la description de votre personnage. C'est ce qu'on appelle consolider un avantage. Autrement, l'avantage est considéré comme temporaire ; votre Narrateur trouvera un moyen d'en priver le personnage avant le début du prochain épisode. Les capacités consolidées avec des Points d'Héroïsme peuvent toujours être volées ou menacées par le Narrateur, mais le Héros

aura la possibilité de les sauver ou de retrouver l'objet volé. Un objet ou une capacité non consolidés peuvent tout simplement disparaître d'un épisode à l'autre, sans espoir d'être retrouvé.

‡ Les joueurs ont fini une séance dans laquelle ils ont sauvé la fille du roi, faisant ainsi échouer les plans du frère du roi. Katya décide que le roi est assez reconnaissant pour devenir un protecteur du groupe, alors que le frère devient un ennemi implacable. Les joueurs ont pour consigne de noter ces deux nouvelles relations sur leur feuille.

‡ Les joueurs ont fini une longue expédition à travers Pent et Katya sent que cette longue traversée doit se traduire soit par une meilleure connaissance de la culture, soit par des progrès en équitation. Elle explique aux joueurs qu'ils doivent dépenser au moins un de leurs Points d'Héroïsme dans une des deux capacités de leur choix : Culture pentienne ou Équitation. Ils peuvent bien sûr dépenser un point dans chaque, mais ce n'est pas ce qu'elle exige.

Gagner de nouveaux défauts

Avec la permission de votre Narrateur, vous pouvez ajouter un nouveau défaut sur votre feuille de personnage à tout instant. Comme les défauts choisis pendant la création de personnage, cela ne vous coûte rien et cela ne vous donne aucun bénéfice autre qu'un meilleur contrôle de l'évolution de l'intrigue.

Racheter des défauts

Les joueurs peuvent réduire un défaut en utilisant les Points d'Héroïsme comme indiqué. Une fois que le score d'un défaut est descendu à 12, il est possible de l'éliminer totalement en dépensant un Point d'Héroïsme supplémentaire. Réduire un défaut à 12 et le racheter en même temps coûte autant que de le réduire à 11.

Les Points d'Héroïsme imposés

Dans certaines circonstances, le Narrateur peut attribuer des avantages ou des défauts, liés aux événements de la séance. Ils peuvent être offerts par le Narrateur, ou bien il peut exiger que vous dépensiez certains de vos Points d'Héroïsme d'une façon précise.

LA RICHESSE

La richesse est importante dans le monde de Glorantha. Les fermiers, les paysans et les artisans travaillent pour gagner de quoi vivre. Les marchands font voyager les biens et l'argent. Les bandits et les hors-la-loi survivent en volant les autres. Les rois doivent avoir de la richesse pour récompenser ceux qui les sou-

Les joueurs ont pour consigne de noter ces deux nouvelles relations sur leur feuille.

tiennent. Les chefs de guerre en ont besoin pour nourrir et équiper leurs soldats. Les prêtres doivent faire des sacrifices à leurs dieux. Même les dieux sont concernés par la création de richesse ; beaucoup de mythes racontent d'une certaine façon le bien-être économique des peuples qui croient en eux.

Par contre, HW n'est pas un jeu économique. Des règles simplifiées ont été conçues pour traiter ce problème. Les Héros n'ont pas à se soucier de sous ou de guilders. Votre personnage aura, la plupart du temps, assez d'argent pour vivre. Il lui est fourni par son clan, sa troupe de héros, ou la profession qu'il occupe dans la vie courante.

Chaque mot-clé d'occupation comporte un Niveau de vie. Cela montre le statut qu'une personne de cette profession peut espérer obtenir normalement. Des variantes existent aussi, comme des paysans enrichis ou des nobles ruinés. Le niveau de richesse est un point de départ pour les personnages qui commencent le jeu et il fluctuera pendant le jeu.

Le niveau de vie décrit plus bas indique le style de vie que votre personnage est habitué à avoir. Cela donne aussi un score de richesse, comme pour toutes les autres capacités. Si un personnage veut acheter un objet qui a un coût inférieur à la moitié de sa richesse, il peut en général l'acheter avec l'argent qu'il a sur lui. Les autres objets doivent être « achetés » par une sorte d'opposition. Le score de richesse ne représente pas que l'argent liquide ou les biens possédés par le personnage, mais aussi la capacité d'emprunter des petites sommes, la facilité d'obtenir un crédit, la réputation d'honnêteté en affaires, et les autres sources non tangibles de richesse. Le score de richesse n'intervient pas quand il s'agit de déterminer le plus haut score de capacité de votre personnage.

Si le personnage est créé avec la description « riche » ou « aisé » ou adjectif du même type, augmentez le niveau de vie d'un cran, de sorte qu'un nobliau riche ait un score de richesse de riche (15M) au lieu de prospère (5M). « Pauvre » ou les mots du même genre baissent le niveau de vie d'un cran, donc le score de richesse d'un nobliau pauvre sera commun (15) et non pas prospère (5M). Vous ne pouvez pas changer le niveau de vie de plus d'un cran à la création de votre personnage. Le score de richesse peut être augmenté avec des Points d'Héroïsme, comme les autres capacités.

Niveau de vie

MINIMAL

Niveau pour : les personnes affamées, les domestiques, les prisonniers, les esclaves, les travailleurs forcés, les mendiants, les reclus...

Richesse : 5

COMMUN

Niveau pour : la plupart des gens, les fermiers, les artisans mineurs, les soldats civilisés, les serviteurs

L'argent

La plupart des gens reçoivent leur revenu en biens et non pas en pièces ; la monnaie la plus couramment employée est la nourriture. Ceci dit, la monnaie dans Glorantha fonctionne de la manière suivante : la plupart des Gloranthiens n'ont jamais de raison d'utiliser autre chose que le clack, la pièce de bronze. La pièce d'argent vaut 10 clacks et sert pour les transactions plus importantes. La pièce d'argent porte des noms différents selon la culture : argent, couronne, lunaire, guilder, sous, souverain. Les rares pièces d'or sont appelées des roues et valent 20 argents chacune.

Les trolls utilisent une pièce de plomb qui s'appelle le bolg, mais elles ne sont que rarement acceptées par les marchands humains. En tout cas aucun adorateur du Soleil ne voudra en toucher, par crainte de pollution spirituelle au contact du métal des Ténèbres.

de ceux qui sont assez riches, les petits marchands, les capitaines de bateaux, les prêtres mineurs, les chamans, les sorciers assistants, les clercs de village.

Richesse : 15

PROSPÈRE

Niveau pour : les maîtres artisans, les serveurs qui commandent d'autres serveurs, les professions libérales, les boutiquiers, les grands négociants, les capitaines de navires, les chevaliers, les thanes, les thanes d'armes, les nobles mineurs, les champions notables, les prêtres ou chamans ou sorciers puissants.

Richesse : 5M

RICHE

Niveau pour : les chefs de clan héortien, les comtes, les secrétaires et les intendants de la noblesse, les prêtres importants, les chamans avec des contacts haut placés, les chefs d'écoles de sorcellerie.

Richesse : 15M

TRÈS RICHE

Niveau pour : les hauts nobles, les rois de tribu héortienne, les ducs rokari ou loskalmi, les évêques.

Richesse : 10M2

SOMPTUEUX

Niveau pour : les archiducs, les princes, les archevêques.

Richesse : 10M3

ROYAL, OPULENT

Niveau pour : les grands rois et reines, les souverains pontifes.

Richesse : n'est plus applicable

AU-DELÀ DE LA RICHESSE

Niveau pour : les empereurs, les impératrices, les grands souverains, les rois des rois.

Richesse : de l'argent ? quelle idée pittoresque ?

LES LISTES DE PRIX

Ces listes de prix donnent un aperçu des tarifs pratiqués dans la passe du Dragon. Elles sont données pour aider le Narrateur à évaluer les prix relatifs des différentes choses. Ce sont les coûts d'achat au détail. Si vous vendez, attendez-vous à gagner une richesse de l'ordre de 1/10^e du prix indiqué, mais à moins de consolider cet avantage avec un Point d'Héroïsme, la richesse supplémentaire disparaîtra au début du prochain épisode (du fait d'achats impulsifs, de tournées générales ou d'autres dépenses « frivoles »). La manière normale pour commercer est de troquer des biens (ou des services) contre des objets de valeur égale, plutôt que de les vendre et d'accumuler de la richesse. Pour refléter cette situation, cela coûte un Point d'Héroïsme de consolider la richesse, mais rien de consolider la possession d'un objet acheté.

Le marchandage (ou des capacités similaires) peut servir pour augmenter la richesse (cela peut faire monter votre score au point que vous pouvez acheter l'objet avec l'argent que vous avez sur vous). Le Narrateur peut réduire votre richesse de 1 point si vous achetez un objet qui coûte plus que votre richesse. N'oubliez pas que si votre Héros veut quelque chose, il peut aller voir ceux qui le soutiennent et le leur demander. S'ils pensent qu'il le mérite (et s'ils l'ont), ils peuvent le lui donner ou le lui prêter. Cela peut nécessiter une opposition avec la capacité de relation concernée.

Rurik a acquis trois vaches au cours d'un raid. Avec ces vaches, il peut s'acheter une chemise de maille ou il peut les vendre et espérer gagner 4 points de richesse. Par contre, cela lui coûtera un Point d'Héroïsme pour consolider sa richesse, mais rien pour garder l'armure.

Si le personnage veut faire un achat important (largement au-dessus de sa richesse), il peut vendre des biens, emprunter de l'argent ou simplement s'endetter auprès du vendeur - ce qui l'autorise à doubler sa richesse pour cette opposition. S'il l'emporte, il achète l'objet et perd au moins 2

points de richesse (environ 1/5^e de la différence entre sa richesse et le coût de l'objet) pour tenir compte de sa dette ou de son manque de liquidité. Par contre, il n'a pas besoin de consolider cette acquisition avec un Point d'Héroïsme. Même s'il ne parvient pas à acheter l'objet, le Narrateur peut décider de réduire sa richesse car son crédit a été mis à l'épreuve. Les groupes peuvent rassembler leur argent par le biais du don de PA pendant l'opposition.

Ces listes de prix seront sans doute modifiées selon les endroits. Les variations les plus classiques sont : un objet est toujours moins coûteux près de son origine ; un objet est toujours moins coûteux là où il est commun ; les prix de la nourriture varient énormément selon les saisons ; les pénuries rendent les choses plus coûteuses.

Dans tous les cas, les équipements normaux de l'objet sont compris dans le prix. Ainsi, une armure est vendue avec le rembourrage nécessaire pour la porter, le prix d'une selle prend en compte la couverture et les étriers...

listes de prix

Objet	Coût	Objet	Coût
Logement		Galère de guerre	15M ₂
Espace dans une salle publique	1	Birème	15M ₂
Chambre commune de type caserne	2	Drakkar	5M ₂
Chambre individuelle porte avec clé	10	Navire deux mats	10M ₃
Grande suite privée	15+selon le client	Navire trois mats	10M ₄
porte avec clé	et les services	Construire une cabane de misère	10
Supplément pour un bain	+2 à +10 selon le client	Construire une maison ordinaire	10M
Armure de cuir	15	Construire une maison supérieure	10M ₂
Cotte de maille	5M ₂	Construire une demeure noble	10M ₃
Armure de plaque	15M ₂	Construire une simple tour de pierre	10M ₃
Épée	5M	Construire un fortin en bois	15M ₃
Lance	10	Petit château en pierre	15M ₄
Arbalète	3M	Château moyen	15M ₅
rations alimentaires pour une semaine	10	Pont de bois (court)	5M
Vêtements communs	5	Pont de pierre (court)	10M ₂
Vêtements prospères	10	Bassin de cale, sèche	10M ₄
Vêtements riches	20	Ponton d'accostage	15
Cheval de monte	5M	Sanctuaire	10M
Cheval de guerre	18M	Petit temple (100 fidèles)	10M ₂
Cheval de somme	20	Temple ou église de base	10M ₃
Vache	15	Grand temple ou grande église	10M ₄ +
Taureau	5M+	Engager un mercenaire (par jour)	5
Bœuf	12	Engager un mercenaire (par semaine)	5M
Bouc, cochon, mouton	5	Engager un mercenaire (par mois)	10M ₂
Char à deux roues	15	Matériel d'écriture	5
Chariot à quatre roues	20	Parchemin ou livre fait artisanalement	- 10
Barque, canoë	20	Parchemin ou livre magique	10M+
Simple radeau	10	Une once d'or pur	10M
Barge de transport	15M	Une once d'argent pur	5M
		Engager un guérisseur	10/Blessé, 10M+ pour estropié, 10M ₂ + pour mourant



chapitre V

Les mots-clés des personnages

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... la Vie et la Mort.

La Vie et la Mort font toutes deux parties du monde. Les plantes, les animaux, les gens, et même le monde lui-même, tout vit, meurt et puis renaît ensuite. Ainsi va l'existence. Mais certains cherchent à interrompre ce cycle, afin que tout ce qui meure reste mort. Les défenseurs de la Vie commencent à se réveiller pour résister à ces destructeurs, et ils ne les laisseront pas briser leur monde.

Voilà plusieurs exemples de mots-clés de personnages issus de quatre cultures de la passe du Dragon : les Héortiens polythéistes du panthéon des Tempêtes, les Lunaires, une société civilisée et prosélyte qui essaie d'assimiler les Héortiens contre leur gré ; le peuple des Hautes Herbes, une société nomade animiste et conservatrice ; et les gens de la vallée du Cheval noir, vestiges d'une église magiste. Beaucoup d'autres mots-clés seront proposés dans les prochains Guides du Joueur.

Les sorts, les prodiges et les capacités mentionnés ici n'ont pas d'explication détaillée. Et c'est volontairement qu'ils sont largement évocateurs plutôt que précis. Un de concepts de base de HW est de laisser les joueurs et le Narrateur déterminer et découvrir en cours de jeu ce dont leur personnage est capable.

LE FORMAT D'UN MOT-CLÉ

Il y a trois types de mots-clés concernant chacun un domaine : culture, occupation ou magie. En général, un Héros à sa création aura un mot-clé de chaque type : un mot-clé de culture (qui s'applique à tous les membres de sa culture), un mot-clé d'occupation et un mot-clé de magie. Les Narrateurs débutants ne devraient autoriser que ces mots-clés ou ceux des Guides du Joueur. En vous habituant au système de jeu, vous pourrez tenter de mélanger ces modèles et de créer de nouveaux mots-clés. La plupart des mots-clés ci-dessous se réfèrent à des dieux et des déesses car les deux cultures principalement décrites, les Héortiens et les Lunaires, sont des peuples polythéistes. Mais vous trouverez aussi quelques mots-clés chamaniques, magistes et mystiques afin que le Narrateur puisse les utiliser comme modèle s'il veut en créer pour sa série.

LES MOTS-CLÉS DE CULTURE

- **Capacités physiques** : les compétences physiques enseignées aux membres de la culture par leur famille, leurs amis et leurs dirigeants culturels.
- **Capacités mentales** : les compétences mentales enseignées aux membres de la culture par leur famille, leurs amis et leurs dirigeants culturels.
- **Relations** : les relations habituelles qu'un membre de cette culture est censé avoir développé.
- **Magie** : le type de magie ouvert au membre de cette culture.

LES MOTS-CLÉS D'OCCUPATION

- **Conditions à remplir** : quelques mots-clés avancés nécessitent une expérience préliminaire, une chance particulière ou un statut spécial à la naissance. Si vous ne remplissez pas les conditions, vous ne pouvez pas prendre ce mot-clé.
- **Capacités physiques** : les compétences physiques enseignées par des professeurs ou des maîtres d'un art, ou seulement par l'expérience.
- **Capacités mentales** : les compétences mentales enseignées par des professeurs ou des maîtres d'un art, ou seulement par l'expérience.
- **Traits de caractère** : le caractère et le comportement typique des gens qui ont cette occupation.
- **Relations** : les organisations ou les gens que l'on rencontre dans cette occupation.
- **Magie** : le type de magie disponible dans cette occupation.
- **Niveau de vie** : le niveau de vie typique procuré par cette occupation.
- **Équipement** : les objets habituellement portés ou possédés par ceux qui ont cette occupation.
- **Avantages** : les avantages consécutifs à cette occupation, généralement réservés aux mot-clés avancés.
- **Défauts** : les défauts inhérents à cette occupation.

LES MOTS-CLÉS DE MAGIE

- **Conditions à remplir** : toutes les conditions requises pour entrer dans l'organisation (culte, ordre, école, tribu...). Cela peut concerner le sexe (par exemple : réservé aux hommes, ou aux femmes), une exigence minimale (par exemple : doit savoir lire) ou n'importe quoi d'autre. Si vous ne remplissez pas les conditions, vous ne pouvez pas prendre ce mot-clé.

- **Capacités physiques** : les compétences physiques enseignées aux membres.

- **Capacités mentales** : les compétences mentales enseignées aux membres.

- **Affinités/Grimoires/Esprits/Pouvoirs** :

- **Secret** : la plupart des cultes, des écoles et des ordres ont un secret, mais pas tous.

- **Autre Côté** : le lieu où l'organisation peut entre dans l'Autre Côté (le domaine du dieu, le nexus du saint...)

- **Fidèles** : le profil typique de ceux qui rejoignent cette organisation.

- **Autres liens** : les groupes auxquels l'organisation est liée ; parfois ce sont aussi des relations, parfois non.

- **Défauts** : les défauts subits par les membres de cette organisation.



Précisions sur certaines capacités

Les attaques berserkes

Plusieurs dieux accordent des prodiges qui portent la mention « berserk ». Le prodige Hache berserk de Babeester Gor ou l'affinité Combat berserk en sont des exemples.

Une fois qu'un personnage invoque une magie berserk, il devient une véritable machine de guerre enragée qui attaque tout ce qui se trouve sur son passage, personne ou objet. La transe berserk durera jusqu'à la fin du combat qui peut être prolongé si le personnage berserk ne reconnaît pas ses amis et les attaque même après que tous les adversaires sont hors de combat. Le personnage berserk peut essayer de reconnaître ses amis en utilisant une capacité adaptée, mais il doit le faire avec un malus égal à 1/4 de son score dans la capacité magique berserk.

Le personnage berserk peut être ramené à la raison en utilisant une magie appropriée ou en essayant de lui parler. Pour convaincre un guerrier berserk de se calmer, une personne doit utiliser une capacité adaptée, opposée à la capacité qui a produit la rage berserk.

La magie berserk oblige son utilisateur à miser au moins 1/2 de son total actuel de PA à chaque tour mais lui fournit un atout égal à 1/4 du score de la capacité berserk.

✠ Kallai est engagé dans un combat mortel contre un monstre chaotique et il invoque le prodige Chant de mort berserk de son affinité Mort (score 18). Il doit miser au moins 1/2 de ses PA à chaque tour mais il gagne un atout de +4 pour le reste du combat. Il peut essayer d'utiliser sa capacité Reconnaître un ennemi pour se retenir d'attaquer ses amis mais il a un malus de -4 à son score. Il reste berserk jusqu'à ce que le combat s'achève ou qu'il soit calmé par un ami, qui oppose une capacité appropriée contre l'affinité Mort de Kallai.

Les affinités de soin

À moins qu'une particularité ne soit mentionnée dans le mot-clé, toutes les magies de guérison suivent les résistances suivantes :

État

Blessé
Estropié
Mourant

Modificateur ou Résistance

-1/blessure
20
10M

Les dons et les interdits

Quelques dieux exigent des restrictions particulières du comportement, appelés interdits. Mais en échange, ils accordent à leurs fidèles des dons, des prodiges ou des compétences particulières qui ne sont pas forcément disponibles autrement. Tant que le fidèle suit les restrictions de l'interdit, il peut utiliser le don. Si l'interdit est rompu (même accidentellement), l'interdit est levé et le dieu impose une punition à son adorateur. Les adeptes sont les fidèles les plus à même de recevoir des interdits, bien qu'un dieu puisse en donner à un initié ou même à un simple adorateur. La plupart des cultures considèrent les dons et les interdits comme la marque de la faveur d'un dieu.

Le mécanisme exact utilisé pour déterminer et recevoir un interdit dépend du culte. Quelques-unes exigent que leur adepte choisisse un interdit et un don associé, d'autres autorisent l'adepte à les choisir tous les deux et d'autres enfin fixent les attributions selon une manière connue seulement par les grands prêtres. Les dons et les interdits sont inscrits dans la catégorie Magie de la feuille de personnage.

Nous fournissons une liste détaillée de dons et d'interdits dans le mot-clé Humakt. Les Narrateurs sont encouragés à faire leur propre liste à partir de cet exemple.

✠ Kallai dévoue sa vie à Humakt et reçoit l'interdit de ne jamais prendre un ennemi en embuscade. Tant qu'il se conforme à cet interdit, il aura l'avantage de la capacité mentale Sentir les assassins, spécifiques aux Humakti. Frédéric note sur sa feuille de personnage la mention : « Interdit : ne jamais attaquer en embuscade ; Sentir les assassins 12 ».

Les clans sont dirigés pas un chef, qui a des conseillers organisés dans un « cercle du clan ». Les membres de ce conseil clanique sont nommés par le chef, qui peut les destituer à tout moment (mais il doit aussi tenir compte de la pression populaire). La plupart des clans ont un cercle basé sur les Porteurs de Lumière, avec des adorateurs importants des dieux Porteurs de Lumière jouant le rôle de leurs dieux à la place du cercle et le chef jouant le rôle d'Orlanth. Mais il existe beaucoup d'autres types de cercles.

- **Capacités physiques** : Combat (lance et bouclier)
- **Capacités mentales** : Géographie de la passe du Dragon, Coutumes héortiennes, Mythes héortiennes
- **Relations** : Clan, Panthéon des Tempêtes
- **Magie** : La plupart des adultes héortiens sont initiés ou adeptes d'un dieu précis. Des dieux adaptés sont suggérés pour chaque occupation. Les Héortiens craignent la sorcellerie comme une perte de l'âme. Le chamanisme est rare et les chamans sont en général des proscrits ou des ermites. Le mysticisme est extrêmement rare, parce qu'il est associé aux dragonewts et aux étrangers.

Voici plusieurs occupations type qui peuvent convenir à des Héros d'aventure. Cela ne décrit pas toute la société héortienne ; il existe beaucoup d'autres occupations, comme fermier, brasseur ou artisan.

Vous êtes un homme des bois, un trappeur. Vous traquez le gibier et vous tuez les animaux. Les chasseurs héortiens attaquent les bêtes les plus grosses à l'arc mais il piège les petits animaux.

Équipement : arc et flèches, collets, pièges

Héortien, Écrire

ie, la plus dan-

ée et bouclier)

ureux, Orlanth

z ce qui est en-

es, plantes mé-

s, les combattre

e, Voyage psy-

MARCHAND

Vous êtes un marchand ambulant, une personne instruite pour reconnaître les objets négociables, évaluer leur coût et les obtenir au meilleur prix. La communication est une composante nécessaire de votre occupation.

Capacités physiques : S'occuper d'une mule, Porter des charges lourdes, Charger un animal de somme

Capacités mentales : Marchander, Baratin, Évaluer, Mentir

Traits de caractère : Malin

Relations : Guilde commerciale

Magie : choisir un dieu entre Issaries et Orlanth Aventureux

Niveau de vie : commun

Équipement : marchandises, ballot, mule

PRIEUR

Vous êtes un saint homme, capable de parler aux dieux et de réciter leurs exploits. Vous avez un lien naturel avec les immortels. Vous avez appris à suivre une vie conforme à leur doctrine sacrée. Ce que vous le savez, vous le tenez autant de la communauté que du dieu lui-même. D'autres cultures vous appelaient un prêtre, mais chez les Héortiens, prêtre désigne autant un rôle politique que magique.

Capacités mentales : Mythologie de (un dieu), Accomplir un sacrifice, Prier (un dieu), Sentir la présence divine, Sentir la présence des esprits

Traits de caractère : la plupart des divinités imposent des restrictions de comportement, même si elles apparaissent souvent minimales comme les impératifs d'Orlanth et d'Eralda « agissez comme tous les autres ». D'autres divinités ont des règles très strictes auxquelles doivent se conformer leurs adorateurs.

Relations : Temple, Initié de (un dieu) ou Adeptes de (un dieu)

Magie : choisir n'importe quel dieu héortien. La plupart des prieurs ont une relation de dévotion envers un certain dieu.

Niveau de vie : commun

Équipement : matériel et vêtements rituels

Occupations héortiennes avancées

Ces occupations avancées sont présentées comme des buts pour des aventuriers héortiens. Dans un contexte de niveau élevé, le Narrateur peut autoriser les joueurs à choisir ces occupations à la création de personnage. Le Narrateur est libre d'utiliser ces occupations pour des seconds rôles.

CHEF DE GUERRE

Vous êtes le chef d'une troupe de guerre héortienne traditionnelle. Vous pouvez être le chef des guerriers d'un clan ou un mercenaire hors clan.

Conditions à remplir : capacités de Commandement et de combat à 10M au moins, ou bien avoir la faveur du chef de clan

Capacités physiques : Équitation, Combat en tortue, une arme ou une technique de combat supplémentaire

Capacités mentales : Repérer une Embuscade, Tactiques militaires

Traits de caractère : Guerrier méthodique

Relations : Chef, Troupe, et éventuellement un autre Héros de la troupe

Magie : initié ou adepte du dieu guerrier de la troupe

Niveau de vie : prospère

Équipement : le meilleur équipement que vous (ou votre chef) pouvez acheter, un cheval, 10 à 50 partisans dans votre troupe

Avantages : un meilleur équipement, une aide légale et financière (selon les ressources de votre chef). Les membres de votre troupe doivent vous donner tous leur butin que vous devez redistribuer.

Défauts : obéir aux ordres du chef de clan, ou inspirer la méfiance à tous les clans



MEMBRE DU CONSEIL CLANIQUE OU TRIBAL

Vous vous occupez de politique et vous travaillez pour les affaires communes. La politique héortienne repose sur la coopération puisque la plupart des postes sont attribués par des élections. Notez bien que la plupart des clans orlanthi ont une relation particulière avec une divinité, en général un aspect d'Orlanth ou d'Ernalda, qui sert de protecteur principal au clan.

Conditions à remplir : être un citoyen en vue du clan (ce qui implique en général d'avoir une capacité avec un score de 10M au moins), élu à son poste (la relation Clan doit avoir un score de 1M au moins)

Capacités mentales : Loi du clan, Inspirer le clan

Traits de caractère : amateur de rhétorique

Relations : Clan ou Tribu, Cercle du clan

Magie : initié au dieu du clan

Niveau de vie : prospère

Équipement : un domaine, des serviteurs, des chevaux, armes et équipement coûteux

Avantages : le respect dû à votre charge, une influence politique dans les affaires du clan, une richesse augmentée pendant la durée du mandat

Défauts : pas de temps libre, une énorme responsabilité sociale, la jalousie des autres

PRÊTRE

Vous consacrez tout votre temps aux dieux et aux déesses. C'est une profession très spécialisée et très inhabituelle, vous procurant un statut élevé et beaucoup d'avantages en échange de votre travail. Les conditions mentionnées sont typiques, une moyenne de ce qui est exigé ; mais il est clair que chaque culte et chaque temple ont leurs particularités, en fonction de la charge exacte attribuée. Notez bien que les compétences qui sont données ici s'ajoutent en général à celles des prêtres.

Conditions à remplir : bien que la prêtrise soit avant tout une charge politique, la plupart des temples exigent un minimum de 10M dans une capacité (compétence ou affinité) principale du culte et au moins 1M dans les capacités secondaires.

Capacités physiques : Prier pendant des heures, Faire les danses sacrées

Capacités mentales : Diriger l'office, Philosophie orlanthi, Préparer un sacrifice

Traits de caractère : la plupart des dieux imposent des restrictions de comportement et chaque écart de conduite cause un affaiblissement (ou une perte) temporaire de certains pouvoirs magiques. Certains dieux ont des exigences très minimales, comme Orlanth et Ernalda qui demandent de « se comporter comme les autres » et donc seulement de ne rien faire d'excentrique. D'autres dieux, par contre, ont des exigences très strictes pour leur clergé. Voyez avec votre Narrateur pour plus de détail.

Relations : engagement important envers le Clan ou la Tribu, à travers le score en Temple.

Magie : adepte d'un dieu

Niveau de vie : prospère

Équipement : objets rituels, un domaine et des serviteurs, des chevaux

Avantages : soutien total du clan ; influence politique dans les affaires du clan

Défauts : pas de temps libre

Mots-clés de magie héortiens

La plupart des Héortiens adultes sont initiés à un dieu précis. Quelques-uns sont même des adeptes. Rarement, une personne peut être initiée d'un dieu et initié ou adepte d'un autre. Les initiés reçoivent les affinités de leur dieu et les adeptes ont à la fois accès aux affinités et aux prodiges.

BABEESTER GOR

Babeester Gor est la Vengeresse de la Terre, qui chasse et punit ceux qui blessent, abusent ou volent la terre et les siens. Cette déesse guerrière des femmes est née du cadavre d'Ernalda pendant les Grandes Ténèbres et elle a gardé le corps de sa mère avec application contre tous les dangers, permettant ainsi à la Grande Déesse de revenir à la vie. Babeester Gor sert à Ernalda et à toutes les déesses de la Terre de garde d'honneur et de vengeresse. Elle et ses adoratrices sont souvent considérées comme des fanatiques.

Conditions à remplir : culte ouvert seulement aux femmes

Capacités physiques : Combat (hache et bouclier), Combat (grande hache)

Capacités mentales : Mythologie de Babeester Gor, Rester éveillée, Traquer

Affinités :

Combat † (Hache berserk, Enchanter le cuivre, Enchanter le fer, Lancer une hache, Coup tranchant, Bouclier invulnérable)

Mugir féroceement ■ (Rugir des ordres, Hurlement effrayant, Cri douloureux, Plainte assourdissante, Gronder contre les Ténèbres)

Vigilance A (Oùie infailible, Suivre toute trace, Marcher sans sommeil, Voir dans l'obscurité, Sentir les ennemis)

Secret : Vengeresse de la terre (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus à n'importe quelle capacité utilisée pour venger un temple de la Terre ou une adoratrice d'une des déesses héortiennes de la Terre)

Autre Côté : La salle de la Hache de Babeester Gor se trouve l'Île Hurlante dans la Mer de Sang, dans la Vallée du Cadavre, dans le Royaume de la Terre. De là, on peut entrer dans l'Âge des Ténèbres. Après la mort, les adoratrices de Babeester Gor servent de vengeresses et sont les envoyés sur terre par la déesse pour accomplir les prières des femmes bafouées par les hommes.

Fidèles : les guerrières, les femmes cherchant la vengeance

Autres liens : elle a des chapelles dans tous les temples des déesses héortiennes de la Terre

Défauts : les adeptes de Babeester Gor effraient la plupart des gens normaux, surtout les hommes, et dans les circonstances normales, on les évite. Elles ne peuvent pas avoir d'enfant.

BÉVARA

Bévara est une déesse mineure de la guérison, appelée communément « Bandage et brancard ». Pendant les Ténèbres elle joua un rôle important dans la région de la passe du Dragon. Une fois, elle porta Héort lui-même hors de danger. Sa spécialité est de s'occuper des blessures qui peuvent être infligées en combat ou par tout type de violence et même d'être capable d'accomplir son devoir sous la menace de la violence et de la mort. Les adorateurs de Bévara n'ont pas de restriction pour porter ou utiliser des armes et ils servent souvent de médecin de combat pour les troupes de guerre.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Attelles et bandages, Maîtriser un patient

Capacités mentales : Préparer une potion de soin, Mythologie de Bévara

Affinités :

Guérison III (Se guérir complètement (D+40), Stabiliser un mourant, Soigner un estropié, Oter une blessure)

Autodéfense □ (Porter un patient en lieu sûr, Éviter, Cri assourdissant, Semer des poursuivants, Se cacher)

Secret : Soin en combat (utiliser instantanément l'affinité Guérison sur d'autres en combat, même en accomplissant une autre action simultanément)

Autre Côté : Bévara vit dans la Maison d'Héort, qui se trouve dans le Village d'Orlanth dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge des Ténèbres. Après la mort, les adorateurs de Bévara demeurent avec elle pour un moment.

Fidèles : les médecins sur le terrain, les guérisseurs de village

Autres liens : aucun d'important

Défauts : aucun d'important

e à cause de son dévouement
son assistance. Aucun de ses
sage qui puisse servir à bles-
mal. Ainsi, ils peuvent aider
thalana Arroy fut un Porteur
la vie à Orlanth quand il fut
des âmes à la vie.

des âmes à la vie.

Mythologie de Chalana Arroy,
empoisonnement

poisonnement

Arrêter la rage berserk, Faire

Un esprit de maladie, Soigner
arrêter une maladie gelante,

0), Stopper une hémorragie)

age de l'Orage sur les terres

de Chalana Arroy travaillent
avant de retourner soigner

porteur de Lumière

ne peuvent pas porter ou utiliser. Ils doivent protéger ceux qui ne le peuvent pas. Quelques guérisseurs font des choses chaotiques.

☒

Elle est la source de toute la
tion de toute création. Elle li-
l'automne. Elle est le Pouvoir
s Grandes Ténèbres, Ernalda
tenant Ernalda dirige le pan-
e de toute Héortienne à moins

qu'aux femmes. Normalement,

alida et est sorti du jeu)

Royaume de la Terre. Ernalda
appelée la Maison des Femmes,
l'Âge Vert, l'Âge d'Or ou l'Âge
sa Maison des Femmes où
ont leur vie, sans supporter le

Fidèles : les femmes

Autres liens : Ernalda est la plus grande déesse du panthéon de la Terre

Défauts : aucun d'important

LES ASPECTS MAJEURS D'ERNALDA

- Eninta, déesse de la maternité

Affinités : Sage-femme

Secret : Accouchement sans douleur

- Ernalda la Guérisseuse

Affinités : Soigner les animaux, Soigner la Terre, Soigner les gens

Secret : Puissance Terre

- Ernalda la Mère

Affinités : Bénir les cultures, Bénir la famille, Bénir les mères

Secret : Maman a raison

- Ernalda Régina

Affinités : Commander la Terre, Trouver une autre solution, Commandement

Secret : Que le travail soit fait!

- Esrola, Déesse des céréales

Affinités : Bénir l'orge, Récolte

Secret : Faire pousser l'orge

- Uralda, Mère des vaches

Affinités : Bénir les vaches, Traire

Secret : Favoriser la reproduction bovine

- Voria, déesse du printemps

Affinités : Amener le printemps, Appeler la Déesse Terre, Innocence

Secret : Souffle du Printemps

ERNALDA LA GUÉRISSEUSE ☒

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Attelles et bandages

Capacités mentales : Faire un cataplasme médicinal, Sage-femme, Mythologie d'Ernalda

Affinités :

Soigner les animaux III (Soigner un sabot malade, Soigner la gale, Soigner la pelade bovine, Guérir une blessure animale, Parler aux animaux domestiques)

Soigner la Terre III (Boucher un trou, Floraison rapide, Soigner une plante)

Soigner les gens III (Soigner une maladie mineure, Combattre un esprit de maladie, Soigner un blessé,

Soigner un estropié, Dissiper la fatigue)

Secret : Puissance Terre (utilise instantanément, même en accomplissant une autre action, l'affinité

Soigner les gens sur soi-même, du moment que la peau est en contact direct avec la terre)

Fidèles : les femmes guérisseuses, les sages-femmes de village

Autres liens : aucun d'important

Défauts : aucun d'important

ERNALDA LA MÈRE ☒

Ernalda est la mère affectueuse qui sait toujours ce qui est le mieux pour ces enfants. Cet aspect d'Ernalda est celui de la Mère de la Vie. Elle est la source de tous les animaux, les plantes et les gens du monde, au travers de ses nombreuses filles.

Conditions à remplir : avoir enfanté

Capacités physiques : Ménage, Cuisine, Couture

Affinités :

Bénir la famille ☒ (S'embellir, Dissimuler une famille, Apaiser les peurs, Guérir un enfant malade, Faire rire un mari)

Secret : Maman a raison (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus à toute capacité utilisée pour convaincre ou forcer ses enfants – ou les époux et les enfants de ses filles – à faire ce qu'elle dit)

Fidèles : les mères

Autres liens : aucun d'important

Défauts : aucun d'important

☒

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Regard éloquent

Capacités mentales : Intimider, Leurrer, Discours, Mythologie d'Ernalda

Affinités :

Commander la Terre ☐ (Commander aux animaux de la Terre, Commander aux dieux de la Terre, Bannir un esprit de la Terre, Enchanter le cuivre, Alourdir une personne, Faire atterrir ce qui vole)

Trouver une autre solution ☒ (Calmer la colère, Arrêter une dispute, Rallier les femmes à sa cause, Argument du « Pense un peu aux enfants »)

Commandement **W** (Intimidation, Ordonner une assemblée, Regarder un homme de haut)

Secret : Que le travail soit fait! (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus à toute capacité utilisée pour faire faire une tâche. Le bonus n'est appliqué que contre une communauté appropriée – la maisonnée d'une femme, le clan d'un chef, la tribu ou la ville d'une matriarche)

Fidèles : les femmes chefs, les matriarches

Autres liens : aucun d'important

Défauts : aucun d'important

Hedkorianth est un dieu mineur, le meilleur guerrier parmi les Frères Tonnerre. Il est suivi par des guerriers qui veulent gagner son pouvoir sur les pierres tonnerre, des pierres enchantées qui peuvent étourdir un adversaire par leur énergie. Hedkorianth est le tonnerre d'Orlanth incarné. Il peut donc toujours utiliser son arme, même s'il l'a lancée, qu'elle ait ou non touché sa cible.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Fronde, Pierre lancée

Capacités mentales : Trouver les faiblesses ennemies, Mythologie d'Hedkoranth, Mythologie des Frères Tonnerre

Affinités :

Combat ⚡ (Enchanter des pierres tonnerre, Lancer des pierres tonnerre, Épée d'éclair, Lancer loin, Fronde tonnerre)

Nuages et pluie ☁ (Averse écrasante, Appeler les nuages, Appeler un éclair, Appeler la pluie, Déclencher un orage)

Vent 6 (Propulser avec le vent, Appeler le vent, Soulever avec le vent, Contrôler la force du vent, Couper le souffle)

Secret : Retour de la pierre tonnerre

Autre Côté : Le Chêne Tonnerre d'Hedkoranth est sur les terres d'Orlanth, dans le Royaume des

Tempêtes. De là, on peut entre dans l'Âge des Tempêtes ou dans l'Âge des Ténèbres. Après leur mort, les fidèles d'Hedkoranth le rejoignent dans son village et le servent, lui et les autres Frères Tonnerre.

Fidèles : les guerriers

Autres liens : Les autres Frères Tonnerre. Le culte d'Hedkoranth est souvent vu comme une version spécialisée du culte d'Orlanth Tonnant.

Défauts : aucun d'important

HUMAKT †

Conditions à remplir : aucune. Les initiés et les adeptes doivent choisir un don et se conformer à l'interdit associé.

Capacités physiques : Faire une arme, Combat (dague), Combat (grande épée)

Capacités mentales : Détecter les mensonges, Mythologie d'Humakt

Les dons et interdits d'Humakt

Les dons humakti sont liés à des interdits précis. La plupart des temples permettent au fidèle de choisir librement son don (et donc son interdit). Les initiés doivent choisir un don quand ils rejoignent le culte. Les adeptes doivent prendre un don à leur entrée dans le culte, et peuvent en prendre un autre chaque année pendant les cérémonies du Temps Sacré.

Table des dons et interdits d'Humak

Don	Interdit
+5 à une capacité de combat à l'épée	Ne jamais se servir d'un type d'arme autre que l'épée
+5 à une capacité des mots-clés Humakt ou Guerrier (à part l'épée)	Ne pas parler pendant un jour précis de la semaine
+3 à une capacité qui n'est pas dans les mots-clés Humakt ou Guerrier	+10 % de ressources consacrées au culte (un initié consacre 40 % de son temps et de son argent, un adepte 70 %)
Augmenter le rang d'armure de 1	Ne jamais mentir
Gagner la capacité « Sentir les assassins » à 12	Ne jamais participer à une embuscade
+4 à la résistance aux maladies et aux poisons	Ne jamais utiliser le poison
Gagner la capacité « Détecter les morts vivants » à 12	Ne jamais être initié d'un autre dieu
Augmenter le rang d'une arme de 5 contre un type d'ennemi précis	Ne jamais accepter de soins magiques mineurs
Augmenter le rang d'une arme de 5 contre tous les ennemis	Ne jamais accepter de soins magiques d'aucune sorte
Regagner un PA par tour (tant que les PA sont au-dessus de 0)	Ne jamais refuser un défi en duel

Affinités :

Combat † (Enchanter le fer, Coup puissant, Briseur de bouclier, Briseur d'arme, Coup de Vraie-épée)
Mort † (Bénir un corps, Chant de Mort berserk, Tuer un mort vivant, Visage de peur, Dissiper un fantôme)
Honneur Y (Enchanter un serment, Connaître la vérité, Rallier les guerriers, Trancher une relation,
 Honte pour les lâches)

Secret : Mort (agit comme une attaque mystique ; en plus des résultats de l'opposition, si elle est réduite à 0 PA ou moins, la victime meurt)

Autre Côté : La Maison d'Humakt se dresse dans la Vallée de la Mort, sous les Falaises de l'Ombre, près de l'endroit où l'Air Mort entre dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge des Tempêtes ou des Ténèbres et voyager dans le Monde Inférieur. Après leur mort, les fidèles d'Humakt servent leur dieu sombre en combat et pas en réjouissances, se préparant à la prochaine guerre divine.

Fidèles : les thanes d'arme, les guerriers, les hommes sans nom

Autres liens : aucun d'important

Défauts : Les Humakti ne peuvent jamais être ressuscités. Les gens normaux préfèrent éviter les Humakti, car ils sont les serviteurs de la Mort. Beaucoup de fidèles sont, ou deviennent, des mercenaires et donc la plupart des gens ne leur font pas confiance.

ISSARIES ††

Issaries est le dieu de la communication, du voyage et des marchands. Il a inventé le troc, les cadeaux et le profit et il peut faire des échanges équitables avec n'importe qui, même s'il s'agit d'échanger la magie que chacun maîtrise. Il a voyagé partout, d'abord pour s'amuser et faire du commerce, ensuite pour apprendre les coutumes étrangères. Pendant les Ténèbres, Issaries est même allé au Pays des Morts en tant que Porteur de Lumière. Issaries est le plus grand orateur et le meilleur conteur ; sa renommée est si grande qu'il est souvent surnommé Langue d'Or.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Identifier des biens au toucher, Combat (bâton)

Capacités mentales : Identifier des bijoux, Identifier des métaux, Mythologie d'Issaries, Mythologie des Porteurs de Lumière, Parler (une langue), Parler la Langue des Marchands

Affinités :

Communication †† (Voix forte et claire, Convaincre un acheteur, Convaincre un vendeur, Distraire par la voix, Parler avec les mains)

Marchand †† (Bénir un marché, Verrouiller une boîte, Placer une alarme de sécurité, Piéger un objet, Évaluer la valeur magique)

Voyage ♯ (Couvrir les traces, Détecter une embuscade, Trouver une voie d'évasion, Trouver une piste, Protection pendant le sommeil)

Secret : Échanger des prodiges (magie rituelle. Le personnage et un volontaire s'échangent la connaissance d'un prodige. Le prodige peut servir une seule fois, au score de son propriétaire d'origine. Tant qu'il n'a pas été utilisé ainsi, le prodige n'est plus disponible pour celui qui l'a prêté. Si l'un des deux utilise son prodige, cela n'oblige pas du tout l'autre à en faire autant.)

Autre Côté : Le marché d'Issaries est sur les terres d'Orlanth dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or, l'Âge des Tempêtes ou l'Âge des Ténèbres. Après leur mort, les fidèles d'Issaries voyagent avec lui et portent des messages et des nouvelles entre les différents domaines, villages et maisons des dieux.

Fidèles : les commerçants, les marchands ambulants, les intermédiaires

Autres liens : Issaries est un des Porteurs de Lumière.

Défauts : aucun d'important

✠ Kallai apprend qu'Orlkarlman, un marchand Langue d'Or ambulant, est en ville. Espérant gagner une magie supplémentaire pour l'aider dans ses aventures, il cherche Orlkarlman. Après quelques négociations pendant lesquelles Kallai paye Orlkarlman avec deux moutons, le marchand est d'accord pour échanger des prodiges avec Kallai.

Kallai offre son prodige Bénir un corps à Orlkarlman qui va bientôt voyager dans le marais des Hautes-Terres et qui craint de rencontrer des zombis. Kallai veut apprendre le prodige Protection pendant le sommeil afin de pouvoir se reposer plus tranquillement quand il traversera le territoire des Telmori la semaine prochaine. Le rituel d'Orlkarlman réussit et Kallai comprend soudain le secret de Protection pendant le sommeil, en même temps qu'il oublie comment Bénir un corps.

Trois jours plus tard, alors qu'il commence son voyage en territoire Telmori, Kallai se rappelle soudain comment Bénir un corps et il réalise qu'Orlkarlman a dû rencontrer un zombi... En tout cas, il a utilisé le prodige qu'il avait échangé. Kallai espère que cela lui a été utile.

Le lendemain, Kallai choisit d'utiliser le prodige Protection pendant le sommeil pour dormir sans crainte, car c'est une nuit de pleine lune et il sait que les loups garous sont proches. Pendant la nuit, trois Telmori s'approchent de son camp. Une opposition dramatique a lieu entre la capacité Sentir 12M du chef telmori et le score d'affinité de Voyage d'Orlkarlman 4M2. Malgré le score élevé du prodige, le chef telmori l'emporte grâce au soutien de ces deux partisans et une fois que l'opposition est résolue, la magie a échoué, ce qui laisse Kallai à la merci des loups garous.

KOLAT ✧

Kolat est un grand esprit des tempêtes, il est le vent, qui peut aller partout. Ses fidèles sont des chamans; ils sont peu nombreux dans la passe du Dragon et chez les Orlanthi en général. Kolat traite surtout avec les esprits de l'air et du climat.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Bâtir avec de la neige, Faire une fétiche, Tracer un cercle chamanique, Bondir

Capacités mentales : Tradition de Kolat, Fuite chamanique, Combat psychique, Vision psychique, Voyage psychique

Esprits traditionnels : esprits de l'Air, esprits du Froid, esprits de l'Eau, esprits du Vent, esprits du Climat

Esprits spéciaux : Vent du Dessus, Vent du Dessous

Esprits alliés : esprits du Vent ou du Climat

Double : sylphe ✧

Fétiches : les Kolatins utilisent beaucoup de matériaux pour leurs fétiches, notamment des silex gravés, des plumes d'aigle ou de faucon, et des dents ou des griffes d'alyx.

Secret : La route du vent (le personnage se transforme en vent et peut voyager sous cette forme jusqu'à sa destination)

Autre Côté : Le domaine de Kolat dans le Monde Psychique s'appelle la Zone Corne et est situé dans la Vallée des Quatre Vents. Après la mort, les adorateurs de Kolat la rejoignent dans le Monde Psychique et deviennent des esprits du vent qui, s'ils progressent assez, peuvent devenir un vent du Monde Médian.

Fidèles : les Kolatins sont rares

Autres liens : Beaucoup d'esprits des Ténèbres et de l'Eau sont des ennemis traditionnels.

Défauts : les Kolatins sont acceptés par le panthéon des Tempêtes mais ils sont quand même exclus de la société héortienne normale.

LANKHOR MHY Y

Lankhor Mhy est le plus sage des dieux héortiens. Il connaît les lois, les coutumes et l'histoire de son peuple, mais aussi de nombreuses choses sur les lieux, les gens et les dieux étrangers. Il connaît ou peut découvrir toute information et tout secret, qu'ils soient connus par une personne, cachés dans la nature ou écrits dans un livre. Lankhor Mhy est appelé Barbegrise et ses prêtres doivent tous porter la barbe, donc les femmes

et les fidèles sans barbe doivent porter un postiche. Lankhor Mhy est un Porteur de Lumière et il a libéré la Lumière de la Connaissance qui avait été étouffée par les Ténèbres.

Conditions à remplir : les fidèles doivent porter la barbe.

Capacités physiques : Fabriquer du matériel d'écriture

Capacités mentales : Érudition générale, Mythologie de Lankhor Mhy, Mythologie des Porteurs de Lumière, Lire l'Héortien, Lire (une langue), Écrire l'Héortien, Écrire (une langue)

Affinités :

Connaissance Y (Clairvoyance (cf. table de portée), Retrouver un fait obscur (D+10 à D+30 selon la difficulté), Lire les pensées (D+20), Voir le passé (D+10 à D+50 selon le délai écoulé), Traduire une langue parlée)

Loi V (Impressionner des jurés, Invoquer la loi, Citer un précédent, Extorquer la vérité)

Lettré Δ (Reconstituer un document, Fouiller une bibliothèque, Traduire une langue écrite)

Secret : Révéler la Vérité (agit comme une attaque mystique en posant une seule question ; en plus des résultats de l'opposition, si la victime est réduite à 0 PA ou moins, elle est obligée de parler ou de révéler la vérité d'une manière ou d'une autre)

Autre Côté : La Bibliothèque de Lankhor Mhy se trouve sur les terres d'Orlanth, dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or, l'Âge des Tempêtes ou l'Âge des Ténèbres. Après leur mort, les fidèles de Lankhor Mhy étudient avec le Seigneur Gris afin d'atteindre un plus haut niveau de connaissance et de compréhension dans leur prochaine existence.

Fidèles : les gardiens des lois, les érudits

Autres liens : Lankhor Mhy est un Porteur de Lumière.

Défauts : aucun d'important

ODAYLA <

Odayla est le dieu de la chasse. Il est réputé pour avoir vaincu le Grand Ours à la lutte, même si certains disent qu'il est lui-même le Grand Ours, qui meurt mais se réveille encore chaque année. Il est l'un des Frères Tonnerre et pendant les Ténèbres, il a donné aux Héortiens les compétences et les prodiges nécessaires pour survivre parmi les monstres.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Lutte

Capacités mentales : Trouver un abri, Mythologie d'Odayla

Affinités :

Ours ▽ (Force de l'Ours, Hibernation Sentir la nourriture, Fourrager)

Discretion •• (Se cacher dans le feuillage, Rester immobile, Se déplacer sans bruit)

Chasse < (Vue perçante, Flèche sûre, Attirer le gibier, Courir sur la neige)

Secret : S'éveiller de la mort (magie d'Outremonde)

Autre Côté : le Camp d'Odayla est dressé dans les terres Engizi, près de l'Arbre de l'Aigle Tempête dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge des Tempêtes ou des Ténèbres. Après leur mort, les Odaylans peuvent chasser les bêtes éternelles et chercher le meilleur lieu où renaître.

Fidèles : les chasseurs

Autres liens : Odayla est un des Frères Tonnerre et un compagnon régulier de Yinkin.

Défauts : aucun d'important

ORLANTH 6

Orlanth est le chef du panthéon des Tempêtes, adoré par la plupart des hommes héortiens ; il est l'Air médian, la Grande Tempête qui provoque tous les vents. C'est lui, le guerrier et le chef qui renversa l'Empereur et libéra Ernalda. Bien qu'il accueille des spécialistes dans sa maison, il est aussi bon en tout ce que ses suivants peuvent faire. Ainsi, il sait combattre, juger, déclamer des poèmes, tenir une ferme et faire tout ce qu'on attend d'un mari, d'un père et d'un chef. Avec Ernalda et ses propres compagnons, Orlanth a fondé le panthéon des Tempêtes.

Pendant les Ténèbres, Orlanth est parti avec ses compagnons et il a accompli la Quête des Porteurs de Lumière, libérant le Ciel de l'emprise de Kyger Litor. Maintenant il règne sur le monde et dirige les dieux et les peuples héortiens. Orlanth est le dieu de tout Héortien à moins qu'il n'ait une raison de vénérer un autre dieu.

Conditions à remplir : aucune, mais certains aspects ne sont ouverts qu'aux hommes ou qu'aux femmes (Vinga). Les adorateurs doivent normalement choisir un aspect parmi ceux mentionnés ci-dessous.

Grand secret : Être l'Air (le personnage ne fait plus qu'un avec Orlanth et est retiré du jeu)

Autre Côté : La Maison d'Orlanth est sur les terres d'Orlanth, au centre du Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge des Tempêtes ou des Ténèbres et voyager dans le Monde Céleste ou le Monde Inférieur selon l'emplacement de la constellation de l'Anneau d'Orlanth. Après leur mort, Orlanth lui-même attend ceux qui ont été assez chanceux pour être choisis dans sa troupe de guerriers qui passe l'éternité en réjouissances, entourée d'abondance et de merveilles.

Fidèles : les hommes, les chefs, les guerriers

Autres liens : Orlanth est le chef des Porteurs de Lumière

Défauts : aucun d'important

LES ASPECTS MAJEURS D'ORLANTH

Hedkoranth, guerrier tonnerre

Affinités : Combat, Nuages et pluie, Vent

Secret : Retour de la pierre tonnerre

Orlanth Aventureux

Affinités : Combat, Mouvement, Vent

Secret : Énergie du dernier souffle

Orlanth Fermier

Affinités : Agriculture, Animal domestique, Entretenir un domaine

Secret : Labourer n'importe quel champ

Orlanth Gardien des Lois

Affinités : Justice, Loi

Secret : Justice divine

Orlanth Rex

Affinités : Commander, Gouverner, Loyalité

Secret : Commander au peuple des Tempêtes

Orlanth Tonnant

Affinités : Nuages et pluie, Combattre les éléments, Vent

Secret : Coup de tonnerre

Vanganth, guerrier volant

Affinités : Vol

Secret : Vol des sept vents

Vinga l'aventurière

Affinités : Combat, Mouvement, Protection

Secret : Défendre ceux qui sont désarmés

ORLANTH AVENTUREUX 卩

Orlanth Aventureux est le sous-culte dédié au combat et à la guerre. Orlanth Aventureux est le Rebelle Éternel et il sait trouver l'énergie du dernier souffle pour agir quand tout semble perdu.

Conditions à remplir : aucune. C'est, par défaut, l'aspect des Orlanthi créés selon ces règles.

Capacités physiques : Bondir, Combat (une arme)

Capacités mentales : Vantardise, Mythologie des Porteurs de Lumière, Mythologie d'Orlanth, Prévoir les changements climatiques

Affinités :

Combat † (Enchanter le fer, Enchanter l'argent, Lame impétueuse, Bouclier vif, Armure en teinture de guède, Épée inspirée, Maîtriser un ennemi)

Mouvement 2 (Bond du crépuscule, Courir sur la boue, Soulever des objets avec le vent, Pointe de vitesse, Saute-rocher, Grimper une falaise en courant)

Vent 6 (Appeler les nuages, Appeler le vent, Changer la force du vent, Chasser les nuages, Écouter les mots portés par le vent)

Secret : Énergie du dernier souffle (réussite automatique d'une seule action ultime dans une opposition où il a utilisé son affinité Vent, même s'il ne devrait pas pouvoir faire d'action ultime normalement)

Fidèles : les aventuriers, les rebelles, les guerriers

Autres liens : les autres divinités guerrières, qu'ils soient amis ou ennemis

Défauts : aucun d'important

ORLANTH REX ✖

Orlanth Rex est le roi de la tribu des Tempêtes et il est vénéré par les rois et les chefs de clan. Il peut commander à tous les dieux, même ceux qui ne font pas partie de sa famille. Tous les Orlanthi sont magiquement enclins à lui obéir.

Conditions à remplir : doit être un chef de clan ou un roi tribal

Capacités mentales : Intimider, Inciter, Diriger une assemblée, Mythologie des Porteurs de Lumière, Mythologie d'Orlanth, Négocier, Sentir l'humeur d'une foule

Affinités :

Commander 11 (Commander aux dieux du panthéon des Tempêtes, Intimider un sujet, Convoquer un sujet, Exiger le silence)

Gouverner ✖ (Bénir un clan, Apaiser une vendetta, Créer un cercle tribal)

Loyauté 11 (Inspirer la fierté, Rallier le clan, Sentir le déshonneur, Affaiblir un prêtre, Bannir)

Secret : Commander au peuple des Tempêtes (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus à toute capacité utilisée pour ordonner à un adorateur du panthéon des Tempêtes d'accomplir une tâche)

Fidèles : les chefs de clan, les rois tribaux, les dirigeants de royaume

Autres liens : tous les dieux du panthéon des Tempêtes servent Orlanth Rex.

Défauts : aucun d'important

ORLANTH TONNANT ⚡

Orlanth est le Tonnerre, l'essence divine qui s'abat sur le monde, si puissante qu'elle détruit ceux qui ne sont pas prêts à la recevoir. Orlanth Tonnant contrôle l'air lui-même, déclenchant ou apaisant les tempêtes, les vents ou les orages, contrôlant la pluie et la neige.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Combat (épée et bouclier)

Capacités mentales : Mythologie des Porteurs de Lumière, Mythologie d'Orlanth, Prédire le temps

Affinités :

Nuages et pluie 6 (Appeler les nuages, Appeler la grêle, Pluie fine, Appeler la pluie, Déclencher un orage)

Combattre les éléments 6 (Enchanter l'étain, Combattre les Ténèbres, Combattre la Terre, Combattre le Feu, Combattre l'Eau)

Vent 6 (Commander aux dieux de l'Air, Créer une tornade, Chasser les nuages, Diriger une tempête, Contrôler la force du vent, Couper le souffle, Apaiser une tornade)

Secret : Coup de tonnerre (agit comme une attaque mystique ; en plus des résultats de l'opposition, si la victime est réduite à 0 PA ou moins, la cible tombe immédiatement inconsciente et ne peut pas tenter d'action ultime)

Fidèles : les magiciens de l'Air

Autres liens : les autres dieux de l'Air sont généralement des alliés.

Défauts : aucun d'important

Vanganth est le dieu du vol, le premier humain à avoir appris comment voler sur les ailes du vent. Vanganth fait partie des Frères Tonnerre, mais il se distingue par sa maîtrise du vol autant pour ce qui est de l'adresse, de la rapidité et de la distance parcourue. Bien que les Orlanthi s'envolent tous pendant les cérémonies de leurs jours sacrés, seuls Vanganth et ses adorateurs peuvent invoquer le vent pour porter des choses pesantes à tout moment. Pour voler, il expire fortement et son souffle devient un véhicule qui le porte, invisible à l'œil nu mais visible par la magie sous la forme d'un bélier, d'un aigle tempête ou d'un alynx. Vanganth lui-même prend ces formes dans les mythes. Vanganth fut tué pendant les Ténèbres et libéré ensuite par les Porteurs de Lumière.

Conditions à remplir : aucune

Voler

Les humains et les autres êtres non-volants peuvent gagner le pouvoir de voler grâce à la magie, mais l'origine de ce pouvoir est déterminante.

L'envol orlanthi

Le panthéon des Tempêtes a une relation très active avec le vent, l'air et les cieux orageux qui forment le corps d'Orlanth. Des vents puissants de la force d'un ouragan ou plus sont nécessaires pour déplacer des gens dans les airs, et ces personnes doivent être protégées de cette tempête. Quelques Orlanthi très spéciaux ont la faculté innée de voler. Les autres apprennent grâce à Vanganth comment se servir de la formidable puissance de leur dieu pour se déplacer dans les airs. Des adeptes sont capables d'utiliser des vents spécialement entraînés pour augmenter leur vitesse ou la distance qu'ils parcourent en vol.

Le vol des Tempêtes a certaines caractéristiques. Ceux qui volent doivent toujours se déplacer en l'air, par exemple, et ne peuvent pas simplement flotter sur place. Ils doivent apprendre à garder leur équilibre et à se tenir sur leur coussin d'air volant. La plupart s'allongent, le ventre sur le coussin de vent; mais les plus expérimentés peuvent rester debout sur leur monture aérienne. Le vol ne leur permet pas d'emmener beaucoup de charge supplémentaire avec eux et une personne supplémentaire est une charge épuisant même pour les plus puissants magiciens du vol. Un Orlanthi doué en vol peut voyager à environ 40 kilomètres/heure pendant une heure avant de devoir se reposer. Pour voyager sur une distance plus longue, il devra aller moins vite, il peut parcourir 50 kilomètres en deux heures, 70 en quatre heures et 80 en six heures.

L'envol solaire

Le panthéon solaire n'a pas de vol en tant que tel. Le vol solaire permet de s'élever et de descendre de manière contrôlée, mais seulement verticalement - comme si on se tenait sur un pilier qui montait ou descendait.

L'envol psychique

Les esprits qui peuvent donner la capacité de voler sont nombreux; les esprits de l'air ou du vent peuvent porter le personnage; les esprits oiseaux, chauves-souris ou insectes peuvent être liés à un fétiche (ou intégrés), et il y a même des esprits de capacité « Voler ».

L'envol magiste

Les sorts de vol magistes peuvent être liés à des talismans, bien que le sort de vol exige que le sorcier se concentre sur son déplacement à l'exclusion de toute autre chose.

L'envol mystique

Les mystiques lévitent en réfutant la gravité - ce qui nécessite un score de 1M4 au moins en Réfuter.

Capacités physiques : Combat en vol, Lancer son épée

Capacités mentales : Discerner les courants aériens, Mythologie des Frères Tonnerre, Mythologie de Vanganth

Affinités :

Vol ☁ (Manœuvres aériennes, Éviter un éclair, Voler en portant une charge, Voler vite, Bondir dans le vent)

Secret : Vol des sept vents (une affinité avec les prodiges suivants : Attaque de la rafale de vent, Voler dans l'obscurité, Voler contre le vent, Flotter en l'air, Changer de direction en plein ciel)

Autre Côté : Le Domaine de Vanganth est au sommet de la Crête Silex dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge des Tempêtes ou des Ténèbres. Après leur mort, les adorateurs de Vanganth gagnent son domaine et le servent, lui et les Frères Tonnerre.

Fidèles : même parmi les Orlanthi, ceux qui volent sont rares et ils vénèrent presque tous Vanganth

Autres liens : Vanganth est un culte héroïque d'Orlanth Aventureux et est aussi un des Frères Tonnerre

Défauts : aucun d'important

VINGA ☐

Vinga est la déesse guerrière des femmes qui décident d'accomplir les tâches violentes et dangereuses normalement réservées aux hommes. Elles protègent ceux qui sont désarmés - les veuves et les orphelins, les enfants égarés et les femmes violées, les villages sans défense attaqués par les trolls ou leurs compagnons tombés inconscients en plein combat. Avant même les Ténèbres, Vinga avait déjà commencé à aller de l'avant et à protéger sa tribu

Conditions à remplir : ouvert aux femmes seulement.

Capacités physiques : Courir, Lancer le javelot

Capacités mentales : Mythologie des Frères Tonnerre, Mythologie de Vinga, Survie en milieu sauvage

Affinités :

Combat † (Lancer mortellement précis, Lancer incroyablement long, Combattre un violeur, Combattre un uz)

Mouvement ㄣ (Sauter au-dessus de l'eau, Courir sur la cime des arbres, Courir sur la neige)

Protection ☐ (Trouver l'enfant perdu, Soigner un estropié, Faire un feu, Remonter le moral, Protéger de son corps un non-combattant)

Secret : Défendre ceux qui sont désarmés

Autre Côté : La Loge Rousse est au pied du Pic du Silex Tordu dans le Royaume des Tempêtes. Après leur mort, les Vinganés qui ont bien servi leur déesse sont accueillies dans la Loge Rousse pour festoyer avec elle.

Fidèles : des guerrières, dans tout le territoire Orlanthi

Autres liens : Vinga fait partie des Frères Tonnerre. Son culte est souvent perçu comme une version spécifique aux femmes du culte d'Orlanth Aventureux.

Défauts : aucun d'important

YINKIN 𐍂𐍃

Yinkin est le dieu alynx, le père de cette espèce féline qui est si loyale à Orlanth. Yinkin est connu pour ses facultés félines et sensuelles, et il peut apprendre à ses fidèles à découvrir l'alynx qui sommeille en eux. Pendant les Ténèbres, Yinkin errait dans les bois et dans les étendues sauvages, aidant souvent les humains égarés et s'attaquant aux monstres et au Chaos. C'est ainsi qu'il sauva le Dieu Gelé, qui était son frère Orlanth et il contribua à la Quête des Porteurs des Lumières.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Combat (griffes et morsure), Escalade, Saut

Capacités mentales : Flirter, Mythologie de Yinkin, Sommeil léger

Affinités :

Chasse 𐍂 (Griffes du chat, Bondir de sa cachette, Sentir les ennemis, Morsure paralysante, Se déplacer sans bruit)

Sensualité ♀ (Séduire, Aucun remords, Dormir n'importe où)

Survie en milieu hostile ♀ (Bond du chat, Évaluer la qualité de la nourriture, Atterrir en douceur, Identifier les menaces imminentes, Se faufiler dans un lieu étroit)

Secret : Devenir un alynx (agit comme pour les totems hsunchens ; le score sert d'affinité quand le personnage est sous forme d'alynx)

Autre Côté : L'Antre de Yinkin est cachée dans lma forêt des Vents, dans le Royaume des Tempêtes. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or, des Tempêtes ou des Ténèbres. Après la mort, les adorateurs de Yinkin rejoignent leur dieu pour chasser avec lui dans les forêts.

Fidèles : les amis des chats, les chasseurs

Autres liens : les fidèles de Yinkin sont souvent appréciés par les alynx sauvages. Yinkin est proche d'Odayla et les adorateurs de ces deux dieux travaillent souvent ensemble.

Défauts : souvent mal considérés par certains guerriers.

Notes sur la mythologie orlanthi

Les Frères Tonnerre ⚡

Les Frères Tonnerre sont un groupe assez vaste de divinités des Tempêtes, rassemblant les fils d'Orlanth et les enfants et les frères des autres dieux du panthéon. Les Frères Tonnerre sont les thanes d'Orlanth, les plus importants d'entre eux ont chacun une capacité spéciale. Il y a beaucoup plus de Frères Tonnerre que ceux mentionnés ici. La plupart ne sont vénérés que comme des sous-cultes d'Orlanth et ils apparaissent le plus souvent en groupe dans les mythes importants. Quand les adorateurs d'Orlanth participent aux cérémonies des jours sacrés et voyagent dans le Monde divin pour aider leur dieu en combat, ils sont souvent identifiés à des membres de ce groupe.

Les Porteurs de Lumière ☼

Après qu'Orlanth a tué l'Empereur Mauvais, il a libéré le monde et révélé l'Âge des Tempêtes. Mais le Chaos s'est infiltré dans Glorantha et Orlanth a regretté son geste. Alors, il a réuni (ou rencontré) un groupe de six autres dieux et ils voyagèrent ensemble en Enfer et ramenèrent l'Empereur. Les fidèles d'un Porteur de Lumière peuvent invoquer les autres à son aide et ces dieux forment un groupe à part dans le panthéon. Les Porteurs de Lumière sont Orlanth, Chalana Arroy, Issaries, Lankhor Mhy, Eurmál le bouffon, l'Homme de Chair et Ginna Jar. L'Homme de Chair et Ginna Jar ne sont pas des dieux vénérés. Eurmál est un dieu farceur et amuseur qui joue des tours, fait des remarques sarcastiques et s'attire souvent des ennuis du fait de sa nature incontrôlable.

L'EMPIRE LUNAIRE

L'Empire lunaire s'étend au Nord de la passe du Dragon. Il est composé de nombreux peuples : les Dara Happiens, citadins et sophistiqués, les magistes de Carmanie, le peuple oiseau de Rinliddi et les adorateurs des Tempêtes convertis de Saird et Tarsh, entre autres. Nous ne présentons qu'une seule culture de l'Empire : les Dara Happiens adorateurs du soleil, de la vallée du Fleuve Oslir. Les adorateurs lunaires qui suivent la voie de Sédénia, la Lune Rouge, peuvent venir d'autres cultures de l'Empire. Les mots-clés de magie contiennent des mots-clés de différentes cultures lunaires.

Les Lunaires sont venus dans la passe du Dragon pour soumettre les Orlanthi. Depuis l'Âge de l'Aurore, l'Empire a été régulièrement renversé par les Orlanthi. Et de plus, Orlanth et les siens n'ont toujours pas accepté la Déesse Rouge en tant que divinité et ils tentent pour la maîtrise de l'Air Médian. Enfin, l'Empire veut un port pour avoir accès au reste du monde ; la passe du Dragon et le Pays Saint sont

sur sa route. Les Lunaires ont vaincu les habitants héortiens de Sartar en 1602 et ils ont essayé de pousser les Héortiens dans l'étreinte de la Déesse, n'obtenant qu'un succès mitigé. La présence lunaire dans la passe du Dragon est essentiellement militaire, avec quelques marchands et des missionnaires pour compléter le tout. De plus, l'Empire a amené sa bureaucratie (notamment pour la collecte des impôts) dans la passe du Dragon et des aventuriers lunaires viennent parfois aux frontières de l'Empire, dans ces terres sauvages peuplées de barbares, pour prouver leur valeur et chercher des défis à leur hauteur.

Mot-clé de culture dara happien

- **Capacités physiques** : Combat (dague)
- **Capacités mentales** : Savoir sa place dans la société, Cultes dara happiens, Coutumes dara happiennes, Politique de (la cité d'origine)
- **Relations** : Famille ou Organisation. Tous ceux qui vivent dans l'Empire sont officiellement citoyens de quelque chose, que ce soit son pays natal, sa famille, ou sa tribu... Panthéon céleste
- **Magie** : La plupart des Dara Happiens ne sont pas initiés ou adeptes d'un dieu, mais ce n'est pas spécialement mal vu. En tant qu'aventurier, votre Héros peut bien sûr choisir de le devenir. Les dieux appropriés sont mentionnés dans chaque occupation.

MOT-CLÉ DE CULTURE SPÉCIAL : CITOYEN IMPÉRIAL

Quelques personnes sont des citoyens impériaux (en plus de ou à la place de leur citoyenneté d'origine). Ce n'est pas un statut ordinaire ou banal. C'est une relation particulière grâce à laquelle le citoyen a des droits supplémentaires et des privilèges, de même que de meilleures possibilités d'avancement.

- **Conditions à remplir** : avoir un soutien qui se porte garant des qualités de votre personnage avec sa propre réputation, sa gloire, son statut et son argent ; démontrer sa compréhension du « Nous ne faisons qu'un » ; jurer de ne jamais nuire à la Déesse, à son Empire ou à l'Empereur. S'acquitter d'une dîme sur tous ses revenus auprès du culte approprié ou de l'Empereur lui-même. Assister régulièrement aux assemblées citoyennes, soutenir l'Empire en toute chose et de manière générale agir en bon citoyen.
- **Capacités mentales** : Philosophie sédénique
- **Relations** : Citoyen impérial
- **Avantage** : la reconnaissance comme une personne supérieure à tous ceux qui ne sont pas citoyens impériaux ; le droit de faire appel, d'être jugé par les tribunaux impériaux ; le droit de n'être exécuté uniquement sur un jugement des tribunaux impériaux ; une faveur en cas de candidature pour un poste impérial.

Mots-clés d'occupation lunaires

Nous ne voulons pas détailler ici toutes les professions dara happiennes. Ces occupations sont celles qui sont susceptibles de convenir à des Héros et qui peuvent être représentées dans la passe du Dragon ou dans les régions frontalières de l'Empire

DILETTANTE

Vous êtes riche et indépendant. Vous pouvez vous consacrer à la mode, à la connaissance ou aux trivialités de votre choix. Vous pouvez choisir sept capacités que vous avez étudiées, pratiquées ou expérimentées d'une manière ou d'une autre. Vous pouvez être sur la frontière de l'Empire parce que vous en avez envie, à moins que vous n'ayez été envoyé là-bas par vos parents pour ménager leur réputation ou pour vous éloigner d'une vie d'oisiveté.

Capacités physiques : n'importe laquelle

Capacités mentales : n'importe laquelle

Traits de caractère : Je-m'en-foutiste

Relations : Famille

Magie : vous pouvez, si vous le voulez, être initié ou adepte d'un dieu parmi toute la liste, à part Yelm.

Niveau de vie : prospère

Équipement : ce que vous voulez

ÉCLAIREUR OU CHASSEUR

Vous venez des limites de la civilisation dara happienne, là où les terres de l'ancien Empire bordent aujourd'hui les terrains conquis par le nouvel Empire. Vous venez de ces régions peu colonisées et encore un peu sauvages. Peu de gens dans l'Empire ont vos compétences, voilà pourquoi on a pu faire appel à vous dans la passe du Dragon.

Capacités physiques : Tir à l'Arc ou Javelot, Dépecer et découper un animal, Endurance, Se déplacer en silence

Capacités mentales : Connaître la nature, Ouïe fine dans les bois, Cris d'animaux

Traits de caractère : Mépris pour les fermiers

Relations : Clan ou Tribu

Magie : choisir un dieu entre Dourbadath, Orogéria et Kenstrata

Niveau de vie : commun

Équipement : arc et flèches ou carquois de javelots, couteau de chasse, fourrures

ÉRUDIT

Vous êtes un chercheur et un gardien de la connaissance. Beaucoup Dara Hapiens connaissent des rudiments de lecture, mais vous pouvez parfaitement lire et écrire. Vous êtes sans doute un scribe, ou vous avez été formé par un culte de la connaissance puisque les écoles, à part la célèbre Université lunaire, n'existent pas.

Capacités physiques : Fabriquer du matériel d'écriture

Capacités mentales : Identifier un phénomène céleste, Identifier les étrangers, Mathématiques, Lire le Nouveau Pélorien, Parler (une langue), Écrire le Nouveau Pélorien

Traits de caractère : Patient

Relations : un Groupe d'érudits (ou un Temple, ou une Institution)

Magie : choisir un dieu entre Busérien et Irripi Ontor

Niveau de vie : commun

Équipement : matériel d'écriture, livres et cartes

NÉGOCIANT

Vous travaillez pour une compagnie commerciale, peut-être comme marchand itinérant, transportant une cargaison de biens dans votre chariot, allant de ville en village pour les vendre. La plupart des objets que vous vendez sont des biens ménagers ordinaires, même si vous savez reconnaître une bonne affaire et les ventes inhabituelles. Vous attendez impatiemment le jour où vous sera promu chef de ventes, comptable (si vous savez lire et écrire) ou peut-être même chef de caravane ou régisseur.

Capacités physiques : Conduire un chariot, S'occuper d'un âne

Capacités mentales : Marchander, Baratin, Apprendre des langues, Mentir, Estimer la valeur, Parler (une langue)

Traits de caractère : Patient

Relations : Compagnie commerciale, Contact (parmi les vendeurs et les clients)

Magie : choisir un dieu entre Étyries et Lokarnos

Niveau de vie : commun

Équipement : un chariot et des ânes, des marchandises

Occupations spéciales

Les soldats et les missionnaires sont les deux types de Dara Happiens les plus présents dans la passe du Dragon. Mais du point de vue des aventures, leur temps disponible et leurs attitudes possibles sont souvent trop limités. En revanche, votre série peut être conçue pour intégrer de tels personnages.

Missionnaire

Votre rôle est d'apporter l'Idéal lunaire aux barbares. La Déesse Rouge est venue au monde pour le changer et le devoir de son peuple est d'apporter son message salutaire aux ignorants. Une des Sept Mères vous a choisi et vous a donné ce dont vous aviez besoin pour répandre la parole et le mode de vie lunaire.

Capacités physiques : Équitation, Combat (cimenterre et boudier), Marcher sur de longues distances

Capacités mentales : Débat, Prosélytisme, Citer les écritures, Philosophie sédénique

Traits de caractère : Zélé

Relations : Temple missionnaire; un Dieu lunaire approprié.

Magie : choisir un dieu parmi Deezola, Irripi Ontor, Jakaleel, Yanafal Tarnils et les Sept Mères. Il existe d'autres cultes missionnaires qui ne sont pas présentés ici.

Niveau de vie : commun

Équipement : cimenterre, boudier, armure de cuir, prospectus religieux, une mule

Soldat

Vous êtes un de ceux qui ont choisi le style de vie violent et risqué de l'armée lunaire. Soit vous êtes originaire d'un clan qui a fourni des soldats à l'Empire depuis des siècles, soit vous venez de n'importe où et vous avez été jugé apte à rejoindre une unité de milice locale. Là, vous avez servi comme garde, comme force de l'ordre ou comme ouvrier pour entretenir les routes et les ponts dans tout Dara Happa; ou vous avez rejoint une des unités spéciales car le système de recrutement vous a trouvé une qualification spéciale.

Les troupes de l'armée lunaire sont des spécialistes de certaines armes et tactiques. Chaque régiment a ses propres traditions et son histoire qui déterminent les détails de son équipement et de sa magie, mais les principaux types d'unités sont les suivants :

Les hoplites ont des armures lourdes et manient une lance et un boudier au combat au contact. En bataille, les hoplites se mettent en formation de phalange.

Les voltigeurs ont aucune armure ou presque et ils arrosent l'ennemi de missiles mais évitent le combat au contact, sauf avec d'autres voltigeurs. Ils sont formés pour fuir les hoplites puis lancer des javalots ou tirer des flèches.

Les cavaliers montent des chevaux (ou, parfois, d'autres créatures). Ils combattent à distance ou au contact. Ils emploient généralement des lances légères, des arcs, des petits boudiers et une armure partielle ou légère. La cavalerie lourde est une troupe de choc qui sert à briser les formations ennemies. Ses cavaliers sont bien protégés et équipés de grandes lances pour la charge initiale et d'épées pour la mêlée qui s'ensuit. La plupart des chevaux glanthiens ne sont pas assez forts pour pouvoir supporter trop d'armure en combat.

Capacités physiques :

- Tous : Cacher un objet sur soi, Écouter, Monter un camp, Scruter le terrain
- Hoplite : Combat en formation, Courir en armure, Combat (lance et boudier)
- Voltigeur : Esquiver les missiles, Tir à l'arc ou Javelot, Courir en terrain accidenté
- Cavalerie : Javelot, Équitation, Combat (lance et boudier)
- Cavalerie lourde : Combat (lance), Équitation, Combat (épée et boudier)

Capacités mentales : Règlement militaire, Vivre au crochet des populations, Jurer comme un soldat, Traditions de son unité

Traits de caractère : Brave

Relations : Unité; Loyauté à son commandant

Magie : choisir un dieu régimentaire. Ce sont souvent des sous-cultes de Urvainir ou de Yanafal Tarnils. Il y a de nombreux autres dieux de la guerre dans l'Empire lunaire, qui seront plus détaillés dans un prochain supplément.

Niveau de vie : commun

Équipement : habituellement fourni par l'unité

- Tous : une demi-tente, matériel pour creuser, couverture, sac à dos, uniforme, gamelle, batterie de cuisine
- Hoplite : armure lourde de cuir et de bronze, grand boudier, épée courte, lances
- Voltigeur : sandales solides, arc et flèches ou carquois de javalots, grand couteau, petit boudier
- Cavalerie : cheval, armure de cuir et de bronze, lance, javalots, épée
- Cavalerie lourde : cheval, grande lance, épée, boudier

NOBLIAU

Vous venez d'une famille noble, mais vous êtes si loin de la branche aînée de la famille que vous avez peu de chance d'hériter de quoi que ce soit. Vous devez prouver votre valeur dans les terres conquises et dans des aventures risquées. Ainsi votre honneur et votre réputation personnels vous apporteront la reconnaissance de ceux qui dirigent votre famille et de l'Empire. Les familles nobles dara happiennes sont citadines et sophistiquées et elles ont généralement des liens avec la politique, le commerce et la religion.

Capacités physiques : Danse, Duel, Jouer d'un (instrument de musique), Équitation

Capacités mentales : Composer des poèmes, Identifier un objet de luxe, Donner des ordres à des domestiques, Sens de la répartie

Traits de caractère : Ambitieux

Relations : Famille, Contacts (à la cour)

Magie : vous pouvez choisir un dieu dans la liste ci-dessous

Niveau de vie : prospère

Équipement : ce dont vous avez besoin ; au moins un cheval, des armes et un serviteur

Occupations lunaires avancées

BUREAUCRATE IMPÉRIAL

Alors que les soldats peuvent parler de leur contribution à l'Empire, les bureaucrates, eux, savent qu'ils sont la vraie colonne vertébrale de la puissance impériale. Sans les clercs, les comptables, les experts et les secrétaires, les affaires de l'Empire se bloqueraient peu à peu. La bureaucratie est le meilleur endroit pour remplir vos poches, puisque les bureaucrates sont toujours en position d'encaisser quelques suppléments (voire plus). C'est dans la nature même du système.

Conditions à remplir : une bonne éducation (érudit ou occupation équivalente) et une bonne recommandation

Capacités physiques : Créer de la paperasserie, Signer du nom d'un supérieur, Cacher des documents

Capacités mentales : Remplir des documents, Trouver des objets, Connaître la bureaucratie, Mentir en gardant son sérieux, Lire le Nouveau Pélorien, Écrire le Nouveau Pélorien, Avoir l'air occupé

Traits de caractère : Trop occupé pour avoir le temps de parler aux gens

Relations : Chef de service, Service

Magie : initié (ou adepte) de Busérian, Irripi Ontor ou Lokarnos

Niveau de vie : de commun à très riche, selon le rang et le service

Équipement : espace de travail dans des bâtiments officiels (selon le statut, un simple bureau ou tout un étage), une équipe de scribes et de domestiques, une maison ou une villa

Avantages : bien placé dans le gouvernement ; peut influencer ou changer des procédures ; à accès à des secrets d'états ou à des fonds publics

Défauts : mal considéré par beaucoup de soldats ou d'officiers

OFFICIER MILITAIRE

Les Lunaires ont des unités de différentes tailles stationnées dans la passe du Dragon. La plupart font partie de l'Armée provinciale, qui a pour tâche de patrouiller la région, de protéger les percepteurs, et plus généralement de garder les barbares orlanthi à leur place. Les unités de l'Armée impériale sont moins courantes et elles servent généralement à protéger les enclaves lunaires dans les différentes cités orlanthi.

Conditions à remplir : des recommandations, et l'appartenance à un culte adapté. Ceux qui sont nommés « pour raisons politiques » n'ont besoin que du soutien de leur protecteur ou de leur famille. Tous les autres doivent avoir une capacité de commandement de 10M au moins, et une capacité de combat de 1M au moins. L'Armée provinciale donne des promotions surtout aux officiers méritants et doués, alors que les unités de l'Armée impériale sont surtout dirigées par des fils de nobles.

Capacités physiques : Équitation

Capacités mentales : Remplir la paperasserie, Diriger une unité, Lire le Nouveau Pélorien, Écrire le Nouveau Pélorien

Traits de caractère : Ne mâche pas ses mots

Relations : Unité, Officiers supérieurs

Magie : adepte ou initié du dieu régimentaire, selon le rang, en plus de Yanafal Tarnils

Niveau de vie : de prospère (pour les officiers inférieurs) à très riche (pour les plus hauts officiers)

Équipement : des armes et armures ciselées d'argent ou d'or, plusieurs chevaux, plusieurs domestiques, un groupe de garde du corps, une villa

Avantages : soutien total de son unité, salaire proportionnel au grade (plus les possibilités de pillage)

Défauts : pas de temps libre

PRÊTRE

Conditions à remplir : au moins 10M dans une capacité principale ou une affinité du culte, au moins 1M dans les capacités secondaires et les autres affinités. Et un engagement à plein temps à sa tâche, au bien-être de l'Empire et à son temple.

Capacités mentales : Philosophie (céleste ou sédényique), Diriger l'office, Mythologie de (un dieu), Préparer un sacrifice

Traits de caractère : selon le dieu. Ne pas agir de manière convenable peut entraîner un handicap pour toutes les tentatives d'utilisation de la magie jusqu'à une purification adaptée.

Relations : Temple

Magie : adepte d'un dieu ou d'une déesse précis, choisi dans la liste

Niveau de vie : riche

Équipement : objet rituel, une villa et des terres cultivables, une étable, des domestiques

Avantages : support total du culte, influence politique dans les affaires publiques

Défauts : pas de temps libre

Mots-clés de magie de l'Empire lunaire

Les dieux de Dara Happa sont en général des entités claires et directes dans leur forme et dans leur fonction. La plupart ont une origine préhistorique. À l'arrivée de Sédénia, ces cultes furent forcés de partager leur domaine avec elle et ses suivants. Maintenant, beaucoup sont considérés comme ancestraux et démodés, mais sont vénérés pour des raisons traditionnelles.

La religion lunaire est extrêmement riche, complexe et subtile. Elle donne des intuitions profondes aux philosophes et des solutions pratiques aux nombreux problèmes quotidiens. Elle offre aux grandes masses populaires ce dont elles ont besoin. Elle englobe les différences et la diversité, a démontré qu'elle n'a pas une seule forme fixe et reconnaît les facettes imbriquées et presque contradictoires de beaucoup de ses aspects intérieurs et de ses méthodes. La plupart des Lunaires ne peuvent pas expliquer facilement les différences entre les nombreux aspects de la Lune, et ils n'en ressentent pas le besoin - ils considéreraient que c'est une entreprise naïve et sans espoir.

BUSÉRIAN

Busérian est le troisième fils de Yelm, le dieu des prêtres, des érudits et des scribes, l'inventeur de l'Organisation Réglementée. Busérian peut voir ce qui a été caché aux yeux des mortels, comme il a vu le Monde Céleste alors qu'il était masqué pendant les Ténèbres. Ses fidèles sont appelés les Astromances.

Conditions à remplir : éducation avancée (érudit ou occupation similaire)

Capacités physiques : Scruter le ciel

Capacités mentales : Alphabétisation, Mathématiques, Mythologie de Busérien, Lire le Code busérien, Écrire le Code busérien, Mythes stellaires, Lire l'heure d'après les étoiles

Affinités :

Administration ② (Vérifier un livre, Justifier un système de classement, Éviter une vérification, Décupler sa mémoire)

Célestiologie ② (Communier avec un corps céleste, Discerner les constellations, Prédire l'avenir, Pointer droit vers (une planète), Établir un horoscope)

Scribe △ (Plume infatigable, Encre inépuisable, Effacer une tâche d'encre, Illustrer un texte)

Secret : Voir l'invisible (le personnage oppose automatiquement cette capacité à toute créature invisible ou à tout détail caché, même s'il ne cherche pas activement cette chose. Le personnage peut augmenter sa capacité à Voir l'invisible avec n'importe quelle affinité ou prodige approprié qu'il connaît)

Autre Côté : Le Bureau de Busérien est près du Trône dans le Palais Impérial de Yelm, dans le Royaume solaire. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or, l'Âge des Tempêtes ou l'Âge des Ténèbres. Après leur mort, les fidèles de Busérien viennent participer avec lui aux joies de la comptabilité divine, ajoutant encore à leur compte de puissance personnelle avant de renaître dans une nouvelle vie.

Fidèles : Busérien est vénéré par un grand corps de scribes impériaux qui organisent, supervisent et entretiennent l'énorme bureaucratie impériale. Beaucoup de maisonnières nobles dara happiennes emploient un astrologue busérien

Autres liens : une grande partie de la bureaucratie impériale et des familles nobles dara happiennes.

Défauts : les busériens sont souvent considérés de haut par les guerriers et les « hommes virils »

DEEZOLA ☯

Deezola est une femme qui est devenue une déesse, grâce à Sédénia. Elle était une guérisseuse et, par Sédénia, elle a appris comment guérir tout type de blessures, même la mort bien qu'elle ait aussi appris que beaucoup de plaies sont faites pour exister et que seule une guérison équilibrée est convenable. D'abord totalement passive et sans défense, elle a aussi appris à rendre les coups. Aujourd'hui, elle est vénérée surtout par des guérisseurs, et par les femmes en général, au travers de la plupart des villes de Dara Happa.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Maîtriser un patient, Combat (une arme ou une technique)

Capacités mentales : Herboristerie, Mythologie des Sept Mères

Affinités :

Soigner le corps III (Sommeil, Soulager la douleur, Soigner un mourant, Soigner un estropié, Stopper une hémorragie)

Soigner l'esprit III (Masquer la mémoire, Rendre la mémoire, Exorciser un esprit (D+10), Apaiser un fou)

Soigner l'âme III (Soigner une entité d'outremonde, Aider les autres à surmonter sa peur, Aider les autres à tourner la page, Aider les autres à accepter un défaut)

Secret : Guérison empathique (le personnage peut guérir tout type de blessure ou de mutilation sans de modificateur d'adéquation. Cette blessure est totalement éliminée, mais elle doit être transférée soit sur le guérisseur, soit sur un volontaire et ne peut pas être soignée par d'autres prodiges du guérisseur. Même la mort peut être inversée ainsi, du moment que le corps est complet et que quelqu'un est prêt à donner sa vie pour la victime)

Autre Côté : Deezola a un palais dans la Cité des Héros, mais on la rencontre normalement dans l'Hôpital du pays rashorana, juste en contrebas de la Forêt de l'Empereur sur la surface de la Lune Rouge. Après leur mort, ses fidèles la rejoignent et sont soignés de tous leurs maux à venir, puis ils soignent tous les visiteurs en attendant leur départ pour la Chambre de Renaissance. Les initiés peuvent quitter l'Hôpital et gagner la surface de la lune ou le Piédestal de Sédénia.

Fidèles : les guérisseurs, et les femmes en général

Autres liens : Deezola est une des Sept Mères

Défauts : magie affectée par le cycle lunaire

4

print

er

sa proie)

assée, Approche furtive)

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

le score sert d'affinité

mité de la Plaine Dorée,

dénia. Elle est la déesse

ogie d'Étyries, Scruter le

uire une langue parlée,

l'argent, Voir la vraie va-

ance, Lire des traces

nt un bonus à toute ca-

éhension, qui se trouve

s partie des Sept Mères,

Irripi Ontor est un homme devenu un dieu grâce aux enseignements de Sédénia. Il est la première Flèche de Lumière, le savoir pénétrant de la Déesse qui vient, sans prévenir, changer l'ignorance en compréhension. Irripi Ontor est maintenant adoré par ceux qui savent lire, ceux qui veulent savoir et ceux qui osent étudier ce qui est interdit, effrayant et inconnu.

Conditions à remplir : éducation avancée, ou le désir d'être éduqué

Capacités mentales : Mythologie des Sept Mères, Lire le Nouveau Pélorien, Écrire le Nouveau Pélorien

Affinités :

Identification ♀ (Lire les écritures étrangères (D+5 à D+30 selon la difficulté), Lire l'histoire d'un objet, Voir et entendre des événements historiques (D+10 à D+50 selon le délai écoulé))

Lettre Δ (Mémoriser un document, Protéger un document, Lire le Code busérien, Lire un texte Lankhor Mhy, Lire un texte magique malkioni)

Outremonde R (Frapper un esprit, Attaquer l'esprit de l'ennemi, Dévier un sort, Enchanter l'argent, Identifier les pouvoirs runiques, Reconnaître une région d'outremonde)

Secret : Éblouir un dieu ennemi (agit comme une parade mystique uniquement contre les entités du Plan divin ou contre les ennemis utilisant de la magie polythéiste)

Autre Côté : L'Encrier d'Irripi Ontor est une grande bibliothèque qui se trouve près du Bois lunaire entre le Pays-oiseau et les Montagnes transétienues, sur la surface de la Lune Rouge. Après leur mort, ses adorateurs le rejoignent et attendent leur prochaine naissance en étudiant des secrets et des puissances qui les aideront dans leurs vies suivantes. Les initiés peuvent quitter l'Encrier pour gagner la surface de la Lune ou le Piédestal de Sédénia.

Fidèles : les érudits

Autres liens : Irripi Ontor est une des Sept Mères

Défauts : magie affectée par le cycle lunaire

JAKALEEL ☉

Jakaleel est une femme devenue un Grand Esprit, grâce aux vertus de Sédénia. Elle est l'ombre de la Déesse qui lui donne une compréhension du Monde psychique, ainsi que la place qui convient à une entité désincarnée après la mort. Jakaleel avait déjà étudié les esprits du monde inférieur et les démons et, pendant sa vie, elle avait identifié les premières Lunès, de terrifiants esprits accessibles aujourd'hui uniquement aux chamans lunaires. Jakaleel est l'objet d'un culte extatique pour beaucoup de femmes qui traitent avec les esprits et les morts et qui veulent la protection plus puissante de la Lune.

Conditions à remplir : aucune

Capacités physiques : Faire un fétiche, Tracer un cercle chamanique

Capacités mentales : Tradition de Jakaleel, Mythologie des Sept Mères, Fuite chamanique, Combat psychique, Vision psychique, Voyage psychique

Esprits traditionnels : Esprits des Ténèbres, Esprits lunaires, Lunès, Esprits de folie, Esprits des morts

Esprits spéciaux : Esprits de la Lune Noire, Esprits de Pleine lune, Esprits de la Lune montante, Esprits de la Lune descendante

Esprits alliés : Esprits lunaires, Lunès

Double : Lunès ☉

Fétiches : Les chamans de Jakaleel créent leurs propres fétiches à partir d'os et surtout d'os humains.
Secret : Que les morts reposent en paix! (agit comme une attaque mystique ; en plus des résultats de l'opposition, si un fantôme, un esprit ou une autre entité désincarnée mais vivante autrefois est réduit à 0 PA ou moins, alors il rejoint son au-delà dans l'Outremonde et, à l'avenir, il ne reviendra pas ennuyer les vivants)

Autre Côté : Jakaleel a un palais dans la Cité des Héros, comme tous les héros lunaires, mais ce n'est qu'un lien vers le vrai site de son pouvoir, sur le Plan spirituel, dans une région appelée le Domaine Retard vingt-trois qu'elle a découvert avec l'aide de la Déesse. Après leur mort, ses adorateurs la ser-

Fidèles : Jakaleel est vénérée par beaucoup de chamaris hommes ou femmes. Le grand avantage de Jakaleel est que ses fidèles peuvent profiter de l'aide de cultes, de sorcier et de mystiques lunaires amicaux

Défauts : tous ces esprits lunaires et ces pouvoirs chamaniques sont affectés par le cycle lunaire

4

Défauts : souvent considéré comme primitif et lié aux basses classes

Autre Côté : le Chariot de Lokarnos se déplace sur le Chemin d'Or entre le Palais impérial de Yelm et le Grand Port, dans le Royaume solaire. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or, l'Âge des Tempêtes

ou l'Âge des Ténébres. Après leur mort, les fidèles de Lokarnos le rejoignent dans un luxe infini de richesses et de plaisirs jusqu'à ce qu'ils soient totalement satisfaits et qu'ils partent renaître vers une nouvelle vie.

Fidèles : les conducteurs, les tanneurs, les marchands locaux de Dara Happa, beaucoup d'unités militaires, ceux qui battent la monnaie

Autres liens : une partie de la bureaucratie impériale

Défauts : aucun d'important

MAKABAÉUS

Makabaéus est le premier sorcier lunaire. Il fut, à l'origine, un sorcier logicien jusqu'à ce que les soldats du Shah Sourandar, seigneur de Carmanie, détruisent presque tout son ordre. Les quelques survivants s'enfuirent sur la côte nord de la Mer blanche où ils vécurent pendant des années dans des conditions désespérées. Par accident, Makabaéus apprit un nouveau pouvoir secret que son ordre employa jusqu'à ce que Teelo Estara, la déesse vivante, vînt réclamer ce pouvoir qui était sien. Après l'apothéose lunaire, Makabaéus atteint l'illumination et survécut. Il rétablit son ordre et enseigna à ses nouveaux disciples la sorcellerie lunaire. Après sa mort, Makabaéus se rendit sur la Lune où il siège aujourd'hui au pied du Piédestal de Sédénia.

Conditions à remplir : être un citoyen impérial

Capacités physiques : Résister au froid, Supporter des conditions pénibles

Capacités mentales : Doctrine de l'ordre makabaéen, Lire le Nouveau Pélorien, Écrire le Nouveau Pélorien, Tracer un cercle de pouvoir lunaire, Vision symbolique

Grimoires :

Le tome du désespoir austère  (Chauffer la pierre, Résister à Valind, Briser un démon de glace, Ralentir le vent, Réchauffer un corps)

Le tome de la vengeance sinistre  (Malédiction de catastrophe, Malédiction de discorde, Malédiction du métal fragile, Malédiction d'impuissance, Malédiction de la nourriture moisie, Aspirer la force de l'âme, Ponctionner l'espoir)

Le tome de l'humilité  (Comprendre l'amour de Rufelza, Apaiser les souffrances, Absoudre la fierté, Transporter de joie, Renforcer l'entente)

Talismans : Le sorcier place tous ses sorts dans un morceau du corps de Sédénia, habituellement monté en pendentif ou en anneau forgé pour ressembler à la Lune rouge.

Secret : Puiser dans la Lune (Cela consiste à ponctionner la Lune Rouge. Cette capacité est opposée à une résistance de 15M; le résultat final de l'opposition est le nombre de PA puisés. Ce secret ne peut être utilisé qu'au point culminant du jour de Pleine lune. Les sorciers peuvent puiser un nombre illimité de PA sans conséquence visible sur la Lune Rouge. Les érudits de l'ordre pensent que les effets nuisibles de la ponction sur la déesse sont effacés par le culte polythéiste qu'elle reçoit quotidiennement et en masse. Seuls les grands maîtres de l'ordre makabaéen peuvent ainsi puiser dans la lune et ils ne le font qu'en cas de nécessité absolue)

Autre Côté : le Nexus de l'ordre makabaéen est sur le plan des disciples et il est lié uniquement au nexus de Makabaéus sur le plan des saints, lui même lié seulement à Sédénia.

Fidèles : les sorciers du collège lunaire de magie. L'ordre est une version refondée d'un ordre ancien de la terre de la logique qui est dévoué à Sédénia et peut puiser son pouvoir. L'ordre makabaéen dirige plusieurs écoles de sorcellerie dans l'Empire et est la partie magiste des collèges de magie lunaire.

Autres liens : l'Ordre a le soutien de l'Empire. Dès qu'un agent de l'Empereur découvre des connaissances magistes, elles sont remises au collège de magie et donc généralement à l'ordre makabaéen. Cela lui donne accès à beaucoup de sorts qui ne sont pas dans ses grimoires.

Défauts : magie affectée par le cycle lunaire. Les membres de l'ordre ne peuvent pas utiliser la ponction avant d'avoir appris le secret de l'ordre.

NATHA

Natha est la Déesse Lune qui possède la puissance des cycles réguliers. Elle est actuellement rouge, mais elle a déjà été blanche, d'un autre rouge, de deux bleus différents, noire et invisible. Elle deviendra blanche une nouvelle fois. Natha a commencé comme un être céleste, une des puissantes filles de Yelm. Elle fut une des premières divinités qui agirent de leur propre chef pendant l'Âge des Dieux. Elle transforma le monde. Les Dieux Anciens n'apprécièrent pas son rôle dans ces changements et ils l'accusèrent d'avoir causé les Ténèbres. Ils la privèrent lentement mais sûrement de toute sa puissance divine pendant la Guerre des Dieux. Pourtant, elle survécut, à peine, sous la forme d'une simple âme dissimulée parmi les êtres humains. Parfois, son étincelle divine se réveillait et elle apparaissait comme un avatar, mais elle s'effaçait à nouveau pour un autre cycle. Enfin, les Sept Mères la libérèrent par un rituel puissant et, après de difficiles aventures et des guerres terribles, elle retrouva les morceaux perdus de son âme et monta au ciel.

Natha est la Déesse Lune, capable de se réincarner et elle est née dans le monde bien des fois au travers des âges. Quand elle meurt, elle renaît toujours et parfois (mais pas toujours) sous un aspect différent, mais toujours avec un corps différent, qu'il soit mortel ou divin. Elle a sept formes, chacune manifestant un pouvoir différent des cycles et une étape différente de sa vie.

Conditions à remplir : être un citoyen impérial

Capacités mentales : Mythologie de Natha, Philosophie sédénique

Affinités :

Guérison **III** (Soigner la folie, Soigner à distance, Soigner les êtres d'outremonde, Soigner les maladies, Se soigner à l'avance)

Outremonde **R** (Défense contre la magie, Quitter le Monde magiste, Quitter le Monde psychique, Enchanter l'argent, Reconnaître un passage ouvert)

Secret : dépend de l'aspect (voir ci-dessous)

Autre Côté : chaque aspect de la Grande Déesse lunaire a son propre palais sur la Lune. La forteresse de Natha se dresse dans les Plaines nathiques, près des Montagnes de la Vengeance, sur la Lune Rouge. Après leur mort, ses adorateurs la rejoignent et profitent du confort, de la sécurité et de tout ce que le palais peut leur offrir avant de renaître dans un monde qu'ils ont amélioré. Les initiés peuvent quitter ce palais pour gagner la surface de la Lune ou le Piédestal de Sédénia.

Fidèles : Natha, dans ses différents aspects, est largement vénérée par toutes les personnes intelligentes, réfléchies et soucieuses, surtout les femmes ; par les professionnels qui utilisent une de ses spécialités ; et par des citoyens qui cherchent les avantages les plus fins de l'Idéal lunaire.

Autres liens : les sous-cultes de Natha sont ses aspects et ses incarnations précédentes. Chaque aspect a une affinité particulière qu'il s'ajoute à Guérison et Outremonde. Le corps physique de l'aspect actuel est appelé Rufelza ; et il est vénéré séparément (et décrit plus bas dans ce chapitre)

Défauts : magie affectée par le cycle lunaire

LES ASPECTS MAJEURS DE NATHA

Vérithurusa, Lune rouge (enfance)

Affinités : Innocence

Secret : S'incarner (renaître)

Lésilla, Lune bleue (maternité)

Affinités : Maternité

Secret : Aider la conception

Gérera, Lune noire (souffrance)

Affinités : Résister à la souffrance

Secret : Libérer la souffrance

Rashorana, Lune invisible (illumination)

Affinités : Compréhension

Secret : Illumination

Orogéria, Lune bleue

Affinités : Survie

Secret : Chasser n'importe quoi

Natha, Lune rouge (vengeresse, aspect actuel)

Affinités : Combat

Secret : Atteindre l'équilibre

Zayténéra, Lune blanche (intelligence divine)

Affinités : Vérité

Secret : Devenir pure pensée

RUFELZA ☾

Rufelza est la Déesse Rouge qui est visible jour et nuit dans le ciel. Elle est un grand astre rouge et ses pouvoirs sont terribles, vastes et radicaux, simples à comprendre et immédiats. Rufelza est la Lune Rouge : rouge comme le sang, rouge comme la terre, rouge comme la colère. Elle fut créée quand Wakboth le Destructeur féconda la grande déesse Glorantha et elle est née quand l'Aiguille a explosé. Ses aventures personnelles sauvèrent le monde entier (notamment les premiers peuples) et dont on peut considérer qu'elle a engendré toutes choses. Les dieux et les forces maléfiques ne lui ont pas tous cédé pourtant, et sa tâche n'est pas terminée. Elle est née dans l'avatar Teelo Estara ; elle a conquis le monde, l'Outremonde puis le Chaos ; et elle a ramené Glorantha à la vie. Quand tout le monde la vénérera, alors le monde sera enfin complet. Rufelza est la Contradiction Divine, qui ne peut pas être comprise par la plupart des gens. Quand le paradoxe de son existence est compris, l'adorateur peut contrer tout acte de magie par son contraire, tout comme sa déesse le fait. Son culte a le plus grand nombre d'adorateurs parmi les cultes lunaires ; ses sous-cultes sont les Temples des Phases, chacun étant identifié à une des Sept Mères.

Conditions à remplir : être un citoyen impérial

Capacités mentales : Concilier les contradictions, Équilibre mental, Mythologie de Rufelza, Philosophie sédénique

Affinités :

Chaos ☹ (Contrôler une créature chaotique, Dissimuler la marque du Chaos, Utiliser un trait chaotique)

Folie ☹ (Soigner la folie, Étourdir, Effrayer, Attaque mentale)

Vengeance ■ (Reconnaître un ennemi, Frapper un ennemi, Invoquer une entité terrifiante, Terrifier un tyran)

Secret : Défense paradoxale (agit comme une parade mystique, seulement contre les attaques magiques)

Autre Côté : le palais préféré de Rufelza est le Palais oculaire qui est au centre de la Cité Rubis, sur la surface de la Lune Rouge. C'est une cité de rêve et d'abandon où les individus se laissent aller à des plaisirs infinis, des sensations exotiques et des passions dévorantes pour l'équilibre et l'harmonie. Les initiés peuvent quitter le palais pour gagner la surface de la Lune ou le Piédestal de Sédénia.

Fidèles : les foules du cœur de l'Empire. Rufelza acceptent tout le monde (et même toute créature) dans son culte, et elle choisit parmi une élite un petit groupe de prêtres qui prêchent selon les caprices de leurs ouailles. La plupart des gens ne dépassent jamais le statut de simple adorateur.

Autres liens : soutien du gouvernement impérial ;

Défauts : considéré un peu trop terre à terre et pas assez intellectuel pour certains citoyens impériaux ; magie affectée par le cycle lunaire

SÉDÉNIA ☾

Sédénia est le nom général de la Déesse lunaire. C'est un ancien nom, connu par beaucoup de Dara Happiens et il sert en général pour la décrire dans les âges mythiques. Il est aussi communément utilisé comme terme neutre et général dans la Pélurie moderne quand les différents cultes lunaires veulent évoquer leurs aspects communs.

Sédénia fut concrétisée par Teelo Estara, la Déesse Vivante. Elle ne reçoit aucun sacrifice ou culte direct,

étant considérée, à juste titre, comme trop lointaine pour entendre les prières d'un fidèle. Les Sept Mères qui l'ont fait naître furent ses premiers disciples et au travers de leurs rites (et de ceux des autres déesses, saints ou héros) Sédénia reçoit sa part d'adoration.

Conditions à remplir : être un citoyen impérial. Les adorateurs doivent normalement choisir un aspect entre Natha, Rufelza et Taraltara

Grand secret : Atteindre un Palais lunaire (le personnage est transporté sur la lune pour vivre avec Sédénia et il est retiré du jeu)

Autre Côté : Sédénia siège sur le grand Piédestal, son trône au sommet de la Lune, sur la face cachée, hors de la vue du monde impur. Rares sont ceux qui peuvent comprendre le secret de la Grande déesse mais ceux qui le peuvent se rassemblent souvent dans le palais qui est dans le Piédestal. De la, ils prêchent sa sagesse éternelle à tous ceux qui lui rendent visite. Du Piédestal, on peut entrer dans l'Âge Vert, l'Âge d'Or, l'Âge des Tempêtes et l'Âge des Ténèbres, mais aussi dans le Monde Céleste et dans le Monde inférieur.

Fidèles : n'importe quel citoyen de l'Empire lunaire

Autres liens : Sédénia est la Grande Déesse du panthéon céleste

Défauts : aucun d'important

TARALTARA

Une secte mystique croit que le culte sacrificiel aux puissances lunaires est une erreur et que vénérer les Sept Mères les empêche d'atteindre une plus grande liberté spirituelle. À la place, ces gens méditent sur le Grand Pouvoir de Taraltara, mènent des vies austères avec beaucoup d'épreuves et de tests et ils refusent le pouvoir, le plaisir, et la personnalité afin d'atteindre la libération, Rashorana, qui est le Masque lunaire, d'abord révélé par Taraltara pour libérer Gerra. Ainsi fut créé le feu secret de la Déesse, dont certains affirment qu'il est le feu sacrificiel, d'autres la Lune elle-même mais dont les mystiques taraltariens savent qu'il est une flamme qu'il faut allumer en soi-même.

Conditions à remplir : aucune

Compétences principales : Art martial des lames tournoyantes (Corps), Méditation (Esprit), Vision globale et synthétique (Âme)

Capacités physiques : Immobilité

Capacités mentales : Philosophie sédénique

Parade : Réflexion

Attaques :

Renvoyer les dégâts : aucun effet spécial si la cible est réduite à 0 PA ou moins.

Attaque mentale : si elle est réduite en dessous de 0 PA, l'esprit de la cible est momentanément détruit et elle devient un légume pour une période déterminée par le niveau de défaite.

Secret : Libération cosmique (le personnage atteint la transcendance et est retiré du jeu)

Pratiquants : Il existe plusieurs écoles basées sur les pratiques des illuminés lunaires. Ce sont ces êtres supérieurs qui ont démontré la véracité des intuitions taraltariennes et qui ont enseigné les

Table de l'attaque mentale

Total final de PA

0 à -10
-11 à -20
-21 à -30
-31 ou moins

Durée des effets

1 jour
1 semaine
1 mois
jusqu'à la guérison

méthodes qu'ils employaient. Les meilleures écoles connues suivent les voies des Sept Mères et de quelques déesses nathiques.

Autres liens : les individus sont encouragés par les autorités à s'associer avec les autres groupes lunaires.

Défauts : les mystiques taraltariens ne sont PAS affectés par le cycle lunaire

UNION DES SEPT MÈRES (CELLE-QUI-ATTEND)

Déesse collective 

Plusieurs divinités mentionnées ici sont les plus populaires des Sept Mères et elles sont toutes affectées par le cycle de la Lune Rouge. Les adorateurs des Sept Mères peuvent former une union qui permet à ses membres de contacter l'entité transcendante au-delà des Sept Mères et donc de dépasser le cycle lunaire de puissance magique, même en dehors du Fil de lune. L'effet est limité aux six individus qui s'unissent pour faire le rituel. Sept masques, un pour chacune des Sept Mères, doivent être fabriqués. La cérémonie d'union doit alors être exécutée. Chaque personne revêt un des six masques et grâce au septième, il invoque Celle-qui-attend, une entité désincarnée qui est le guide psychique de leur union. Le résultat du rituel est que l'union agit comme si la Lune Rouge était toujours pleine. Celle-qui-attend est comparable à un esprit puisqu'elle a une Puissance, qui varie selon les six membres de l'union et selon la durée des effets du rituel.

Si le groupe est composé d'individus des six cultes des Sept Mères et que chaque personne porte le masque correspondant à son dieu alors Celle-qui-attend aura une puissance égale à la somme des scores en Philosophie sédénique de chacun. Si la cérémonie d'union est exécutée correctement, ils ne seront plus affectés par le cycle lunaire pour un an, considérant que la lune est toujours pleine pendant toute cette durée. Beaucoup d'autres cultes peuvent remplacer certaines des Sept Mères, par exemple Étyries, ou des saints ou des héros lunaires. Mais avec de tels groupes, la cérémonie n'opère que pour une durée d'une semaine, pendant laquelle ils n'ont ni bonus ni malus quelle que soit la phase de la lune, et la puissance de Celle-qui-attend est égale seulement à la moyenne des scores de Philosophie sédénique.

Celle-qui-attend peut être invoquée pour aider les membres de l'union par un simple test de capacité avec la Philosophie sédénique. Sa puissance peut servir de réserve de PA, mais chaque membre de l'union qui puise dans cette réserve la fait diminuer. Celle-qui-attend se régénère toujours au matin du jour de la Pleine lune. Il n'y a pas de malus à puiser dans la réserve, si ce n'est que Celle-qui-attend ne sera sans doute plus aussi efficace pour le reste de la semaine si on a besoin d'elle.

Si un des six membres de l'union meurt, le cycle lunaire reprend ses droits pour tous les survivants. De plus, chacun subit un contrecoup magique égal à 1/2 de la puissance totale de Celle-qui-attend. On peut bien sûr utiliser une défense magique pour se protéger de ce contrecoup, ou bien même sa capacité Philosophie sédénique.

Conditions à remplir : initiation dans n'importe quel culte lunaire

Capacités mentales : Philosophie sédénique

Affinités :

Unité  (Communiquer silencieusement entre Nous, Soigner Nous, Inclure Eux, Voir par Nos yeux, Arrêter un attaquant sans dommage) (dans cette liste, le « Nous » se réfère aux membres du collectif et le « Eux » à toute personne en dehors)

Secret : aucun. Mais chacune des Sept Mères a son propre secret.

Autre Côté : chacune des Sept Mères a sa propre demeure outremonde.

Fidèles : les membres des cultes des Sept Mères

Autres liens : amical avec tous les cultes lunaires. Les déités qui forment les Sept Mères sont Danfive Xaron, Deezola, Irripi Ontor, Jakaleel, Teelo Norri, Yanafal Tarnils et Celle-qui-attend. Nous ne donnons pas les mots-clés pour Danfive Xaron, le dieu des pécheurs repentis, et Teelo Norri, la déesse de l'innocence et de la charité.

Défauts : si un des membres du collectif est tué, les autres membres sont victimes d'une attaque égale à 1/2 de la puissance totale de l'incarnation de Celle-qui-attend

URVAIRINUS ☞

Urvairinus fut un des plus puissants empereurs de l'Âge mythique. Il a inventé la guerre, les armées, la discipline et la stratégie militaires. Il a organisé les premiers régiments dara happiens et il leur a appris à marcher au pas, à se mettre en formation, et invoquer la magie militaire en chantant. Il est le Général divin, qui commande toutes les troupes en sa présence, même si elles ne sont pas sous ses ordres. Urvairinus fut aussi un formidable guerrier, invaincu en duel ou en combat pendant les 1910 années de son règne pendant les Ténèbres. Il est habituellement adoré au travers d'un sous-culte régimentaire. Les adorateurs des sous-cultes ne peuvent pas utiliser de magie utile sauf sur les autres membres de leur unité. Les officiers élevés vénèrent Urvairinus directement et peuvent diriger les sous-cultes régimentaires.

Conditions à remplir : ouvert aux soldats seulement.

Capacités physiques : Combat d'hoplite

Capacités mentales : Mythologie d'Urvairinus, Tradition de l'unité militaire

Affinités :

Détruire les ennemis de Dara Happa ☞ (Déconcerter les monstres, Transpercer des trolls, Chasser les morts)

Lumière de l'action † (Courage, Démoraliser les ennemis, Marcher au pas, Plusieurs attaques en une)

Stratégie militaire ☞ (Gérer la nourriture, Convaincre les habitants, Recenser une armée, Envoyer des ordres de bataille)

Secret : Commander aux soldats (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus à toute capacité utilisée pour commander des soldats, même s'il appartient à une autre unité ou vénère un autre dieu)

Autre Côté : Les Quartiers d'Urvairinus sont parmi ceux des autres officiers de l'Armée Impériale, dans la Cité Céleste dans le Royaume solaire. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or et dans l'Âge des Tempêtes. Après leur mort, ses adorateurs servent dans l'Armée éternelle des cieux, à un poste qui dépend de leur fidélité et ils peuvent ne jamais renaître s'ils le désirent.

Fidèles : Urvairinus est vénéré par quelques troupes mercenaires et par plusieurs régiments actifs de nos jours ; beaucoup d'autres unités plus anciennes ont été reléguées à un rôle de police ou de milice locale. Les temples sont sur des bases militaires ou sur les lieux d'anciennes batailles préhistoriques.

Autres liens : Urvairinus a des relations avec quelques autres cultes, pour la plupart militaires et pour certains solaires. Il est considéré comme un aspect de Yelm.

Défauts : Urvairinus est un culte ancien, qui n'a pas accès à la magie lunaire. Les membres et les officiers d'un sous-culte régimentaire ne peuvent pas utiliser leur magie bénéfique sur les membres d'une autre unité, même s'ils vénèrent aussi Urvairinus.

YANAFAL TARNILS ☞

Yanafal Tarnils est le Protecteur éternel, un homme qui devint un dieu avec l'aide de Sédénia. Il est entré dans l'Outremonde pour sauver la Déesse quand elle s'était égarée dans sa quête divine. Il a redécouvert ses existences antérieures et il put même revenir bien que son corps ait été tué par les ennemis de la Déesse pendant qu'il était dans l'Outremonde. Il a fait l'expérience du Dernier Miracle et il a surmonté la Mort. Cette quasi-résurrection est offerte par le soutien du reste du culte. Yanafal Tarnils est vénéré par beaucoup de ceux qui combattent, que ce soit pour gagner leur vie ou par désespoir à cette époque difficile. Les prêtres de Yanafal Tarnils peuvent éveiller des vexilla, des étendards magiques qui permettent aux unités qui vénèrent des dieux différents de travailler ensemble et d'obéir aux ordres du Général de l'Armée.

Conditions à remplir : ouvert uniquement aux soldats.

Capacités mentales : Mythologie des Sept Mères, Orateur, Tactiques (de l'unité militaire)

Affinités :

Combat † (Charge du bélier, Imprégner de mort (un cimetière/une lance/un arc), Enchanter le fer,

Enchanter l'argent, Frapper un fantôme, Faire face à plusieurs ennemis)

Magie militaire **ON** (Éveiller la vèxilla, Bloquer les espions magiques, Coordonner la magie, Abattre le moral ennemi, Inspirer le courage)

Chef de guerre **W** (Coordonner les forces, Remonter le moral, Masque de commandement, Percevoir les défauts ennemis, Percevoir les forces alliées)

Secret : Auto-résurrection (retourne instantanément à la vie avec son total complet de PA à titre d'action ultime ; ne peut être utilisé que si le personnage est réduit au niveau mourant ou mort à la fin d'une opposition, même si normalement il n'aurait pas droit à une action ultime)

Autre Côté : le nouveau Fort de Yanafal Tarnils garde les Champs de conflit, sur la surface de la Lune Rouge. Les légions qui le rejoignent après la mort sont en service actif sur la Lune, formant leur âme pour faire progresser la cause de la Déesse de l'Autre Côté. Les meilleurs sont récompensés par une vie de rêve après leur renaissance. Les initiés peuvent quitter le Fort pour gagner la surface de la Lune ou le Piédestal de Sédénia.

Fidèles : les soldats, surtout les unités lunaires ; les mercenaires ; les guerriers en général ; la plupart des officiers au-dessus du grade de Grand Chef de Colonne (Centurion)

Autres liens : Yanafal Tarnils est une des Sept Mères

Défauts : magie affectée par le cycle lunaire

YELM

Yelm est l'Empereur de l'Univers, le dieu plus proche de l'Être Ultime que des mortels sont capables de concevoir. Il est le Gardien de la Vie et de la Mort, qui règne sur tout le cosmos par sa Loi Divine. Il est si puissant que seuls les empereurs ou ses descendants peuvent adorer cet aspect du Grand Dieu. Il a beaucoup d'aspects et de sous-cultes (on pourrait dire que tous les dieux du panthéon céleste sont purement des sous-cultes de Yelm) qui sont plus ouverts.

Conditions à remplir : le Grand Dieu Yelm est vénéré seulement par la famille impériale. Beaucoup d'autres aspects de Yelm sont mentionnés ci-dessous, et sont vénérés par presque n'importe qui. La plupart des aspects sont réservés aux hommes.

Grand secret : Règne sur la Création (le personnage ne fait plus qu'un avec Yelm et est retiré du jeu)

Autre Côté : Le Trône impérial de Yelm se trouve au centre du Palais impérial, au milieu de la Cité céleste, au cœur du ciel du Royaume solaire. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or ou directement dans le Monde inférieur, le Monde Céleste ou à la surface du Soleil. Seules les âmes les plus pures peuvent rejoindre Yelm après leur mort, car tous les autres doivent renaître dans le Monde médian jusqu'à ce que toutes leurs impuretés aient été consommées. Ceux qui sont assez purs pour entrer dans le cœur du Palais de Yelm ont atteint un tel degré de perfection qu'ils peuvent y rester pour l'éternité.

Fidèles : Yelm est théoriquement vénérée par toute l'humanité comme simple adorateur. Les fidèles d'un aspect spécifique sont généralement des nobles, des dirigeants, des généraux, ou des grands prêtres.

Autres liens : Yelm est le Grand Dieu du Panthéon céleste. Yelm a des liens avec de nombreux dieux, qui deviennent les vrais objets de cultes à sa place.

Défauts : la plupart des adorateurs d'un culte de Yelm ont de nombreuses obligations qui restreignent leur liberté d'action et limitent leur comportement.

LES ASPECTS MAJEURS DE YELM

Antirius/Yelm Imperator

Affinités : Ordre cosmique, Protéger les empereurs, Lois écrites

Secret : Souveraineté

Avivorus/Yelm Hastatus

Affinités : Chaleur, Lancier, Voyage

Secret : Lance du Soleil

Lukarius

Affinités : Archer, Lois, Lumière

Secret : Préceptes d'Antirius

Urengérum/Yelm Saggitus

Affinités : Archer, Feu, Mouvement

Secret : Toucher une cible impossible

Urvairinus

Affinités : Détruire les ennemis de Dara Happa, Lumière de l'action, Stratégie militaire

Secret : Commander aux soldats

Yelmgatha

Affinités : Anti-magie, Feu, Outremonde

Secret : Lueur incandescente

LA TROUPE DU CHEVAL NOIR

Ethilrist est né à Slontos plusieurs générations après la fin des guerres de Gbaji. Il a combattu contre les Érudits de l'Ambigu quand ils envahirent Slontos ; il dirigeait un groupe de mercenaire appelé la troupe du Cheval Blanc. Après plusieurs années de combat, il se trouva dans le camp des vaincus de la Bataille de Denguërenn et s'enfuit vers le nord, poursuivi de près par ses ennemis jusqu'aux Monts Mislari. Il les traversa par une passe secrète qui n'a toujours pas été découverte. Il passa quelque temps en Ralios à se battre comme mercenaire et gagna le pouvoir d'arrêter son vieillissement en 1050. À la recherche de pouvoirs plus importants, il emmena toute la troupe du Cheval Blanc dans le Monde inférieur. Là, ils découvrirent la patrie des démons diokos, des carnivores sauvages et puissants, ayant l'apparence de chevaux. Ethilrist l'emporta sur leur roi étalon au terme d'un combat long et difficile et gagna le droit pour lui et ses hommes de prendre des démons comme montures, s'ils pouvaient. Beaucoup le firent. Ensuite, pendant sa quête, il rencontra le Chien de Zéral et il en fit sa propre monture et encore après, il arracha la Cape des Ténèbres des mains de Déhoré.

Ethilrist et sa troupe du Cheval noir, montée sur des démons, s'enfuirent du Monde inférieur quand un portail s'ouvrit et qu'ils le franchirent, sans savoir ce qu'il y avait de l'autre côté. Ils se retrouvèrent sur le Plan physique, au milieu d'une bataille surnaturelle. Ne prenant que quelques instants pour évaluer la situation, Ethilrist engagea toutes ses forces dans un camp et aida à la victoire de l'Empire lunaire. C'est ce qui fut ensuite appelé les Nuits des horreurs, survenues en 1506. Pendant les 20 années suivantes, il combattit pour l'Empire, des steppes de Pent jusqu'à Charg. En 1527, il demanda une récompense méritée à l'Empereur Rouge et reçut des terres dans la passe du Dragon (qui, en fait, étaient hors de l'autorité de l'Empereur). À ce moment, Ethilrist prit le titre de Comte et commença à écrire ses mémoires dans une œuvre monumentale, en douze tomes « Une histoire de ma troupe du Cheval noir ». Que ce soit ou non voulu, plusieurs tomes contiennent un puissant grimoire donnant des bénédictions et des sorts à ceux qui le suivent.

Ethilrist se battit pendant plusieurs années pour chasser le peuple des hautes Herbes qui utilisait les terres qu'il voulait occuper comme pâturage d'été. En 1545, il fixa les frontières de son nouveau domaine, le Comté du Cheval noir. Il appela sa capitale Gîte des Muses et ses partisans fondèrent plusieurs villages alentour. Depuis, il continue à servir comme mercenaire, menant sa troupe du Cheval noir au combat de bataille en bataille à travers tout Génertéla.

Les membres de la troupe du Cheval noir portent des armures lourdes et montent des montures démons. Ils sont extrêmement disciplinés et obéissent à tous les ordres qu'on leur donne. Ils sont accompagnés au combat par des fantassins armés de haches longues. Les cavaliers sont promus parmi les fantassins, alors que les fantassins sont choisis dans la caste des paysans. Ethilrist a en ce moment à peu près 5 500 hommes en armes, dont sept escadrons de cavalerie et deux escadrons de fantassins, qu'il met au service du plus offrant.

Ethilrist et sa troupe sont les membres d'une secte du malkionisme appelée l'Église atroxiste. Saint Atrox a prêché au nom de Malkion le strict. Les atroxistes ont un système de castes très strict et l'ascension sociale ne se produit que si Ethilrist choisit de nouveaux membres pour sa troupe. La mortification religieuse est largement pratiquée et le péché est puni, souvent en public, par des pénitences, des flagellations ou des marquages au fer rouge. Saint Atrox est antérieur au Livre irréfutable, et en fait, certaines parties de son texte sacré, le Livre de la Trahison et du Meurtre, sont dans le Livre irréfutable.

Mot-clé de culture de la troupe du Cheval noir

- **Capacités physiques** : Rester à genou pendant des heures
- **Capacités mentales** : Géographie du comté du Cheval noir, Coutume du cheval noir, Doctrine de l'église atroxiste
- **Relations** : membre de l'église atroxiste. Chaque personne appartient à une des quatre castes : curelienne (paysans), riddérienne (guerriers), zaubérienne (magiciens) ou hérrelienne (seigneurs). Ces castes limitent les occupations de ceux qui y appartiennent. Les occupations adaptées sont indiquées ci-dessous. Ethilrist lui-même est le seul membre de la caste hérrelienne et donc ce mot-clé n'est pas décrit.
- **Magie** : selon la caste

Mots-clés d'occupation de caste curelienne (paysans)

La majorité des paysans du comté du Cheval noir sont des fermiers, avec suffisamment d'artisans pour vivre en autarcie. Liturgistes, marchand et aide de camp sont des occupations ayant le plus de chance de déboucher sur une carrière d'aventurier et beaucoup sont des anciens fermiers qui se sont distingués. Les marchands doivent être indépendants, tandis que les aides de camp peuvent être promus à la caste riddérienne, devenant des fantassins. Les aides de camp sont très disciplinés, contrairement à ce qui se passe dans les autres armées, car seule une obéissance absolue peut leur valoir d'être promu. Les liturgistes cureliens forment la majorité du clergé de l'église atroxiste. Ils vivent à Gîte des Muses et voyagent dans les villages et les fermes du comté pour bénir les fidèles.

AIDE DE CAMP

Capacités physiques : Porter une charge lourde, Combat (dague), Esquive, Cuisine, Charger une bête de somme, Monter un camp

Capacités mentales : Coutume de l'escadre

Traits de caractère : Discipliné, Obéissant

Relations : Maîtres

Magie : aucune

Niveau de vie : commun

Équipement : dague, matériel de cuisine. Un aide de camp sert 10 fantassins ou 5 cavaliers ou un liturgiste.

LITURGISTE DE L'ÉGLISE ATROXISTE

Capacités physiques : Esquive, Équitation

Capacités mentales : Doctrine de l'église atroxiste, Diriger la prière, Lire le Vieux Slontien, Écrire le Vieux Slontien

Traits de caractère : Obéissant, Pieux

Relations : Congrégation, Église

Magie : accès aux bénédictions du Livre de la Trahison et du Meurtre



Guerrier du Vent Secret.

Héroïque face à l'ennemi, ce guerrier courageux piétine les soldats lunaires qui l'oppressent et réduisent son peuple en esclavage.

Niveau de vie : commun

Équipement : robes de cérémonie, un exemplaire du Livre de la Trahison et du Meurtre, matériel d'écriture, un cheval, un aide de camp

MARCHAND

Capacités physiques : Charger une bête de somme, Combat (bâton)

Capacités mentales : Marchander, Géographie de la passe du Dragon, Estimer la valeur, Connaître un client

Traits de caractère : Obéissant, Autonome

Relations : Clients

Magie : aucune

Niveau de vie : commun

Équipement : cheval de somme, bâton de combat, marchandises

Mots-clés d'occupation de caste riddérienne (guerriers)

Les Riddériens se divisent en six occupations : fantassin, cavalier, liturgiste et chevalier pour les humains ; les montures et monture gradée pour les démons. Les fantassins apprennent à combattre à la hache longue et à l'épée et peuvent être promus au grade de cavalier. Les cavaliers apprennent les compétences d'armes et d'équitation de base et reçoivent un des Chevaux noirs. La monture suit les ordres d'un commandant (un chevalier ou une monture gradée) en combat et le cavalier ne peut pas diriger les mouvements de sa monture dans ces moments-là. Quand le cavalier a montré ses capacités d'Obéissance, d'Équitation et de Combat au contact à deux maîtrises chacun, et qu'il a fait preuve de dévouement et de piété, Ethilrist peut l'emmener, lui et sa monture, dans le Monde inférieur où ils doivent se battre pour posséder le secret qui permet de contrôler la monture ou le cavalier. La promotion n'est jamais garantie dans la troupe du Cheval noir.

Tous les Riddériens sont membres de l'ordre du Cheval noir. Les guerriers sont divisés en escadrons d'environ 500 cavaliers ou 1 000 fantassins chacun. Les escadrons sont divisés en compagnies d'environ 100 hommes. Certaines montures elles-mêmes sont les sous-officiers des escadres. Chaque escadre est une unité de 5 à 15 montures sous la direction d'une monture gradée ou d'un chevalier. Les chevaliers forment le corps des officiers ; les escadres sont généralement dirigées par des par des chevaliers nouvellement promus alors que les escadrons sont dirigés par des chevaliers expérimentés.

FANTASSIN

Capacités physiques : Escalade, Combat (hache longue), Combat (épée et bouclier), Marche forcée, Fort

Capacités mentales : Traditions de l'escadron, Géographie de la passe du Dragon, Identifier un ennemi, Scruter à la recherche du danger

Traits de caractère : Discipliné, Obéissant

Relations : Ordre, Escadre

Magie : les fantassins reçoivent normalement une Hache du châtiment et des bénédictions de type Résister à un dieu païen ou Résister à un esprit païen avant la bataille. Ils ne peuvent entrer dans l'ordre que comme simples fidèles.

Niveau de vie : commun

Équipement : armure de bronze et de cuir, hache longue, un aide de camp pou 10 fantassins

LITURGISTE DE L'ORDRE DU CHEVAL NOIR

Capacités physiques : Monter un Cheval noir, Combat (fléau et bouclier)

Capacités mentales : Doctrine de l'église atroxiste, Diriger la prière, Vie de Messire Ethilrist, Lire le Vieux Slontien, Écrire le Vieux Slontien

Traits de caractère : Obéissant, Pieux

Équipement : des exemplaires du Livre de la Trahison et du Meurtre et d'Une histoire de ma troupe du Cheval noir, matériel d'écriture, armure lourde en bronze et boudier, fléau, robes de cérémonie, un aide de camp. Chaque liturgiste a un Cheval noir et est considéré comme faisant partie de l'équipement du démon, et pas l'inverse.

Équipement : épée, grande lance, armure lourde de bronze et bouclier, un aide de camp pour 5 cavaliers. Chaque cavalier a un Cheval noir et est considéré comme faisant partie de l'équipement du démon, et pas l'inverse.

Équipement : un cavalier, caparaçon lourd de bronze et de cuir

Les membres de la caste zaubérienne peuvent devenir des liturgistes séculiers de l'église atroxiste ou d'un des deux ordres majeurs : l'ordre du Métal noir et l'ordre de la Damnation. C'est parmi les liturgistes zaubériens que sont généralement choisis les représentants officiels de l'église et les évêques. Les autres membres de la caste zaubérienne sont généralement dans les ordres majeurs. Chaque escadron monté de la troupe du Cheval noir a son mage de l'ordre de la Damnation qui assure le soutien magique et a accès au magiciens-forgerons de l'ordre du Métal noir. Les mages sont toujours avec les officiers. Notez bien que les liturgistes séculiers dirigent les offices religieux des deux ordres majeurs, qui n'ont pas de liturgistes bien à eux.

Capacités physiques : Esquive, Équitation

Capacités mentales : Doctrine de l'église atroxiste, Diriger la prière, Vie de Messire Ethilrist, Lire le Vieux Slontien, Écrire le Vieux Slontien
Traits de caractère : Obéissant, Pieux
Relations : Congrégation, Église
Magie : les liturgistes ont accès aux bénédictions du Livre de la Trahison et du Meurtre. Ceux de l'ordre du Cheval noir ont aussi accès à celles d'Une histoire de ma troupe du Cheval noir.
Niveau de vie : prospère
Équipement : robes de cérémonie, un exemplaire du Livre de la Trahison et du Meurtre, matériel d'écriture, un cheval, un aide de camp

MAGE

Conditions à remplir : ouvert seulement aux zaubériens
Capacités physiques : Tracer à la craie, Équitation
Capacités mentales : Doctrine de l'église atroxiste, Lire le Vieux Slontien, Écrire le Vieux Slontien
Traits de caractère : Obéissant. Les mages ont tendance à être profondément plongés dans leurs rituels d'outremonde, au point d'en paraître fous.
Relations : Ordre
Magie : accès aux grimoires de l'ordre du Métal noir ou de l'ordre de la Damnation
Niveau de vie : prospère
Équipement : robes de cérémonie, un exemplaire du Livre de la Trahison et du Meurtre, des exemplaires des autres grimoires de leur ordre, matériel d'écriture, craies et poudres spéciales, 1 à 3 objets magiques de puissance moyenne
Avantages : soutien total de l'église
Défauts : pas de temps libre, doit obéir strictement à ses supérieurs

Occupations avancées de la troupe du Cheval noir

ÉVÊQUE

Chacun des trois ordres est supervisé par un évêque. L'église atroxiste est dirigée par l'archevêque de Gîte des Muses, qui contrôle officiellement les trois ordres. Les évêques sont choisis parmi les liturgistes, normalement parmi ceux de la caste zaubérienne.

Conditions à remplir : ouvert aux liturgistes seulement. Doit être accepté par Ethilrist. Doit généralement posséder Obéissant et Diriger la prière à 10M au moins
Capacités physiques : Voix infatigable
Capacités mentales : Administrer
Traits de caractère : Discipliné, Obéissant, Strict
Relations : Ethilrist, Ordre
Magie : les évêques ont accès aux bénédictions de leur ordre. De plus, ils peuvent diriger des cérémonies dans la cathédrale de Gîte des Muses qui augmente la capacité Diriger la prière comme un sanctuaire.
Niveau de vie : riche
Équipement : robes et objets de cérémonie, plusieurs domestiques, des chevaux, un manoir
Avantages : soutien total de l'église
Défauts : aucun temps libre, doit obéir strictement à Ethilrist

CHEVALIER

Conditions à remplir : Doit généralement posséder Obéissant, Monter un Cheval noir et une capacité d'arme à 1M2 au moins pour attirer l'attention de Messire Ethilrist. Doit aussi gagner le secret Contrôler sa monture.

Capacités physiques : Voix impérieuse

Capacités mentales : Tactiques d'infanterie (ou de cavalerie)

Traits de caractère : Discipliné, Obéissant, Strict

Relations : Ethilrist, Monture, Escadre

Magie : les chevaliers doivent être des membres de l'ordre du Cheval noir. Avant le combat, ils reçoivent normalement les bénédictions Armure du fidèle, Lance d'agonie, Épée de vertu et soit Résister à un dieu païen soit Résister à un esprit païen. De plus, on leur donne (ou ils peuvent acheter) de l'équipement magique. Beaucoup améliorent leur équipement en prenant des armes et armures en métal infernal aussi vite que possible. La monture et le chevalier peuvent parler dans l'esprit des montures de son escadre et donner leurs ordres ainsi.

Niveau de vie : prospère

Les Chevaux noirs

Les montures de la troupe du Cheval noir sont des démons diokos, élevés par l'ordre de la Damnation qui croise d'autres Chevaux noirs et des juments normales. Les juments ne survivent généralement (dans 65 % des cas) pas à la naissance du poulain démon.

Les Chevaux noirs ressemblent beaucoup à des chevaux, mais ils sont carnivores et ont des crocs acérés et des griffes rétractiles. Ils ont un lien mental avec leur cavalier, mais ne peuvent avoir qu'un seul cavalier à la fois. Les montures ne peuvent pas être contrôlées par leur monteur sauf s'il a appris le secret qu'Ethilrist a arraché à leur ancêtre. Dans les batailles, elles suivent les ordres de leur monture gradée ou de la monture du chevalier commandant leur unité. Une fois qu'une personne a été acceptée par un Cheval noir, elle aura du mal à s'approcher des autres animaux car l'odeur du Cheval noir les rendra mal à l'aise et fuyants. Monter un autre animal nécessite d'obtenir une réussite contre la bête en utilisant une capacité d'équitation à -15.

Quand un cavalier est prêt à être promu chevalier, Ethilrist le conduit, avec sa monture, des sous-sols de Gîte des Muses jusqu'au monde inférieur, dans les champs des démons diokos. Là, le candidat chevalier doit affronter sa monture dans un défi-quête opposant Monter un Cheval noir à la capacité Résister à son cavalier de la monture. Le perdant de l'opposition abandonne sa capacité et reste un cavalier ou une monture. Le gagnant devient un chevalier ou une monture gradée et apprend le secret Contrôler sa monture ou Contrôler son cavalier, au niveau de la capacité perdue par son adversaire. Le gagnant, à partir de ce moment, donne des ordres au perdant et la monture devient capable de commander 5 à 15 montures d'une escadre grâce au secret.

Si, plus tard, le perdant est tué, le gagnant (chevalier ou monture gradée) garde le secret de contrôle et reçoit un nouveau cavalier ou monture qui est automatiquement le dominé de l'équipe. Si le gagnant est tué, alors le perdant reçoit un nouveau coéquipier et une relation normale commence, pouvant déboucher sur une quête pour gagner le secret de contrôle.

Un joueur peut choisir de jouer une monture au lieu d'un humain et il reçoit un cavalier comme partisan. Deux joueurs peuvent même vouloir jouer une équipe cavalier-monture, mais ils doivent toujours se rappeler que la monture est le membre dominant jusqu'à ce que le cavalier parvienne à apprendre le secret Contrôler sa monture. Bien sûr, si la monture apprend le secret Contrôler son cavalier, elle reste l'équipier dominant.

Équipement : armure lourde en fer et bouclier, grande lance, épée, un aide de camp, monture, 5-15 partisans et leurs montures

Avantages : soutien total de la troupe du Cheval noir, une part du butin prélevé sur les ennemis

Défauts : aucun temps libre, doit une obéissance stricte à ses supérieurs

MONTURE GRADÉE

Conditions à remplir : le cavalier doit être qualifié pour devenir un chevalier. La monture doit gagner le secret Contrôler son cavalier.

Capacités mentales : Tactiques de cavalerie

Traits de caractère : Obéissante

Relations : Cavalier, Escadre

Magie : les montures gradées reçoivent généralement des caparaçons en métal infernal et ont beaucoup de talents. Avant les batailles, elles reçoivent généralement les bénédictions Crocs de métal et Peau de métal.

Niveau de vie : prospère (pour un cheval)

Équipement : caparaçon lourd en fer ou en métal infernal, cavalier, un aide de camp, 5 à 15 montures et leur cavalier

Avantages : soutien total de la troupe du Cheval noir

Défauts : aucun temps libre, doit une obéissance stricte à ses supérieurs

Mots-clés de magie de la troupe du Cheval noir

ORDRE DU CHEVAL NOIR ↑

L'ordre du Cheval noir est un ordre mineur, et le bien être spirituel de ses membres est supervisé par des liturgistes. Ils apprennent leurs bénédictions à la fois dans le Livre de la Trahison et du Meurtre et Une histoire de ma troupe du Cheval noir, qui fut écrit par Ethilrist lui-même. L'ordre fut fondé par Messire Ethilrist, bien qu'il ne soit ni un saint, ni un liturgiste.

Conditions à remplir (pour les humains) : ouvert seulement à la caste des guerriers, qui doit prêter un serment d'allégeance à Ethilrist en plaçant leur main dans la bouche du Chien.

Conditions à remplir (pour les montures) : les chevaux démons sont automatiquement des membres de l'ordre

Capacités physiques : Monter un Cheval noir

Capacités mentales : Traditions de l'escadron, Règles de Messire Ethilrist

Grimoires :

Livre de la Trahison et du Meurtre  (voir encart)

Une histoire de ma troupe du Cheval noir ↑ (bénédictions : Hache du châtiment, Armure du fidèle, Crocs de métal, Peau de métal, Lance d'agonie, Épée de vertu, Résister à un dieu païen, Résister à un esprit païen)

Secret (humain) : Contrôler sa monture (permet au cavalier de parler mentalement à sa monture et de la contrôler; utilisé comme une capacité d'équitation pour diriger les mouvements du démon, qui peut tenter de résister)

Secret (monture) : Contrôler son cavalier (utilisé comme une capacité d'équitation pour diriger les mouvements de son cavalier, qui peut tenter de résister)

Autre Côté : le nexus du Cheval noir est lié à celui de Saint Atrox.

Fidèles : les liturgistes, les cavaliers, les montures démons

Autres liens : l'ordre du Cheval noir est un ordre mineur de l'église atroxiste

Défauts : l'ordre du Cheval noir fait partie de la troupe mercenaire de Messire Ethilrist et donc ses membres n'inspirent aucune confiance aux autres habitants de la passe du Dragon et sont craints par les membres des autres unités militaires ou mercenaires.

ORDRE DU MÉTAL NOIR

L'ordre du Métal noir est un ordre majeur dédié à forger et enchanter le matériel de combat de l'ordre du Cheval noir. Les portails de pouvoirs sont forgés dans des métaux particuliers. À la fin de la cérémonie, les métaux perdent leur forme et doivent être reforgés avant de pouvoir servir à ouvrir un autre portail.

Conditions à remplir : ouvert aux zaubériens seulement

Capacités physiques : Forger une armure, Forger un caparaçon, Forger une arme, Résister au feu et à la chaleur, Fort

Capacités mentales : Doctrine de l'église atroxiste, Forger un portail de pouvoir, Ignorer la douleur, Lire le Vieux Slontien, Écrire le Vieux Slontien, Règles de Saint Atrox, Vision symbolique

Grimoires :

Livre de la Trahison et du Meurtre  (voir encart)

Livre du Métal noir (Alliage de métaux, Enchanter le bronze, Enchanter le cuivre, Enchanter le fer, Enchanter une lance noire au feu infernal, Enchanter une épée noire au feu infernal, Enchanter un casque de commandement, Enchanter une armure invincible, Enchanter une visière terrifiante)

Livre du Châtiment métallique (Douleur aveuglante, Stigmate du désir charnel, Brûler un impie, Marque du péché, Absoudre un coupable)

Talismans : un forgeron place tous ses sorts dans un seul talisman, en général, un marteau de fer
Secret : Forger le métal infernal (permet au forgeron de forger des objets magiques qui peuvent être utilisés sans malus en Enfer. Le secret est opposé au score de la capacité magique enchantée dans l'objet ou à la résistance de 14 si l'objet n'est pas enchanté. Si le forgeron l'emporte, l'utilisateur de l'objet ignore tous les modificateurs de monde étranger quand il utilise l'objet dans le monde inférieur)

Autre Côté : le nexus du Métal noir est lié au nexus de Saint Atrox

Fidèles : les mages de l'église atroxiste. L'ordre du Métal noir est une vieille fraternité de forgerons magique. Ses membres forgent les objets magiques utilisés par la troupe du Cheval noir et l'ordre de la Damnation. Ses seuls fidèles sont des mages au service de Messire Ethilrist.

Autres liens : l'ordre n'a aucun liturgiste ; les fonctions religieuses sont assurées par les liturgistes de l'ordre du Cheval noir. Il n'y a qu'une seule fonderie de l'ordre, à Gîte des Muses.

Défauts : isolé des autres cultures magistes, l'ordre n'a que peu de capacité d'apprendre ou de conquérir de nouveaux sorts

**ORDRE DE LA DAMNATION **

L'ordre de la Damnation traite avec des entités d'outremonde - depuis les dieux et les esprits qu'il combat jusqu'aux montures démoniaques qu'il élève. Cet ordre fut fondé à partir d'un ordre plus ancien dont il a modifié les pratiques et les enseignements magiques pour se conformer aux besoins de Messire Ethilrist sur ces nouvelles terres. Les mages de cet ordre accompagnent les escadrons de la troupe du Cheval noir au combat et ils fournissent aussi la plupart des défenses magiques de Gîte des Muses.

Conditions à remplir : ouvert seulement aux zaubériens

Capacités physiques : Équitation, Combat (épée et bouclier)

Capacités mentales : Doctrine de l'église atroxiste, Ouvrir une porte de l'enfer, Lire le vieux Slontien, Écrire le Vieux Slontien, Règles de Messire Ethilrist, Vision symbolique

Grimoires :

Livre de la Trahison et du Meurtre  (voir encart)

Manuel pour fouetter les faibles (Dénaturer l'alcool, Déterminer la culpabilité, Encourager le jeûne, Torturer l'âme, Faire expier un pécheur, Extraire le désir charnel, Rejeter le péché)

Livre d'Ethilrist en enfer - tome VI d'Une histoire de ma troupe du Cheval noir  (Élever un cheval démon, Combattre un dieu, Combattre un esprit, Exorcisme, Protéger les fidèles, Voyager dans le Monde psychique)

Talismans : les sorciers de l'ordre utilisent du métal infernal pour leur talisman, qui a généralement la forme d'arme ou d'armure rituelles

L'Église atroxiste

L'église atroxiste fut fondée par Saint Atrox, un témoin de la trahison de Malkion. Il enseigna la voie de la salvation par une stricte obéissance à la Loi et par la persévérance face à l'adversité. Ses écrits composent le Livre de la Trahison et du Meurtre. L'obéissance est la principale vertu de la secte. L'église du comté du Cheval noir est le dernier vestige de la secte et ses fidèles sont considérés comme des hérétiques par la plupart des sectes malkioni qui existent encore en Occident.

Les fidèles atroxistes sont des intégristes rigoureux et la pénitence occupe une grande part de leur culte. Tous les hommes ont été maudits par le meurtre de Malkion et leur âme ne peut être sauvée que par des épreuves pénibles. L'alcool est interdit aux fidèles, comme les autres plaisirs de la chair. Les cheveux sont coupés à ras, les barbes sont interdites et le port de vêtements trop colorés est puni par la loi. Les auto-flagellations sont considérées comme sacrées et toutes les formes de tortures infligées à soi-même sont considérées comme des moyens d'expier les pensées impures du corps en mortifiant la chair ; les cilices sont courants. Bien qu'il ne soit ni un mage, ni un liturgiste, Messire Ethilrist est le chef suprême de l'église, de même que le dirigeant du comté du Cheval noir. L'Archevêque de Gîte des Muses est le chef ecclésiastique de l'église et du comté, mais est subordonné à Ethilrist.

Chaque escadron de la troupe du Cheval noir est un chapitre distinct de l'ordre du Cheval noir. L'ordre du Métal noir et l'ordre de la Damnation n'ont chacun qu'un seul chapitre depuis la destruction de l'église atroxiste de Slontos. Ces chapitres sont dans le comté du Cheval noir. Bien que chacun soit officiellement dirigé par un évêque, un liturgiste qui s'occupe des affaires courantes de l'ordre, les mages de cet ordre ne doivent obéissance à personne sinon les doyens mages et Messire Ethilrist lui-même.

Le Livre de la Trahison et du Meurtre

Le Livre de la Trahison et du Meurtre contient quelques-unes des bénédictions du Livre irréfutable, mais pas toutes, et certaines n'apparaissent que dans ce livre :

- Baptiser un enfant ;
- Profession de foi d'un adolescent ;
- Bénir un mariage ;
- Bénir un corps ;
- Prière de persévérance ;
- Punir la désobéissance ;
- Absoudre les péchés ;

Secret : Détruire une créature d'outremonde (agit comme une capacité de combat, mais si le sorcier emporte une victoire complète sur la table des Conséquences héroïques, l'être d'outremonde est détruit)

Autre Côté : le nexus de l'ordre de la Damnation est lié à celui de Saint Atrox.

Fidèles : les mages de l'église atroxiste

Autres liens : l'ordre de la Damnation soutient et est soutenu par la troupe du Cheval noir. Il n'a pas de liturgiste en son sein ; les fonctions religieuses sont assurées par des liturgistes de l'église atroxiste.

Défauts : isolé des autres cultures magistes, l'ordre n'a que peu de capacité d'apprendre ou de conquérir de nouveaux sorts

LE PEUPLE DES HAUTES HERBES

Le peuple des Hautes Herbes descend des nomades monteurs de chevaux qui survécurent aux Ténèbres en se déplaçant constamment, guidé par Yu-kargzant, le cheval céleste de feu. Quand les autres dieux commencèrent à revenir, les nomades continuèrent à se déplacer, restant majoritaires sur les vastes terres de Pent. Pendant l'époque de l'Empire des Amis des Wyrms, une tribu des nomades de Pent fut déplacée de Pent jusqu'à Prax. Les autorités draconiques après leur victoire sur les premiers monteurs de bêtes de Prax entendaient, grâce aux cavaliers, assurer la sécurité sur leur frontière. Quand l'Empire des Amis des Wyrms tomba, les monteurs de bêtes s'unirent et repoussèrent ceux qui les contrôlaient. Les anciens cavaliers de Pent s'enfuirent dans la passe du Dragon grâce à leur magie. Aucun humain n'était autorisé sur ces terres et les nomades ne survécurent que par la grâce du centaure Sabots de fer. Il accomplit un rituel spécial qui permit aux survivants, rebaptisés le peuple des Hautes Herbes, de prendre la maîtrise de ces terres interdites.

Bien des années après, les Héortiens vinrent dans la passe du Dragon et le peuple des Hautes Herbes s'opposa à eux. Ils furent victorieux dans l'ouest, où ils conservèrent des vastes terres mais ils durent céder du terrain au peuple des marcheurs à l'est et au nord. À cette époque, le peuple des Hautes Herbes réduisit en esclavage beaucoup des marcheurs et leurs descendants, les vendrefs, n'ont pas le droit de monter. En revanche, après la guerre, les clans se plaignaient de manquer de place, regrettaient leurs terres perdues et se précipitaient vers une désintégration politique jusqu'à ce qu'un nouveau chef surgisse, la reine Cheval à Plumes. Elle épousa le roi héortien Sartar lors d'un accord qui garantit au peuple des Hautes Herbes une place dans la passe du Dragon.

Le peuple des Hautes Herbes pratique toujours un style de vie nomade dans les limites de leurs domaines. Ils vivent dans de grandes tentes rondes avec une armature en bois et migrent deux fois l'an pour suivre les grands troupeaux de chevaux vers leurs nouveaux pâturages. Ils vivent en partie grâce aux champs cultivés par les vendrefs. Aucun vrai membre des Hautes Herbes ne peut toucher le lait ou la viande d'une vache, bien qu'il puisse manger du mouton et des autres bêtes élevées par les vendrefs. Ils préfèrent la viande de cheval, le sang de cheval et le koumiss, une boisson faiblement alcoolisée à base de lait de jument. En bataille, ils utilisent une cavalerie légèrement équipée comme voltigeurs et des guerriers équipés plus lourdement portant des lances et des arcs. Ils ont l'avantage de la mobilité et des feintes soudaines. Ces dernières années, ils ont été engagés comme mercenaires, à la fois pour et contre l'Empire lunaire.

Le peuple des Hautes Herbes est animiste et suit loyalement une religion très ancienne. Ses membres sont très conservateurs et ils se font appeler la Tribu du Cheval pur. Ils ont résisté à d'énormes pressions politiques et sociales qui ont corrompu des tribus mineures. Quand les plus faibles adoptaient les coutumes étrangères, à l'époque de Sartar, la Tribu du Cheval pur les élimina de ses rangs. Quelques-uns fondèrent des comptoirs commerciaux, certains furent tués et d'autres quittèrent les Hautes Herbes, allant vers l'est.

Leur religion est centrée sur le culte du soleil et des chevaux, tous deux étant contactés au travers de leurs ancêtres. Les hommes sont liés aux esprits du feu ; les femmes aux esprits de la terre. Les esprits des ancêtres ne sont jamais intégrés mais ils sont invités respectueusement à habiter des fétiches.

Le peuple des Hautes Herbes de la passe du Dragon forme une seule tribu, dirigé par le roi Étalon lumineux qui partage son trône avec la reine Cheval à Plumes. Environ 40 clans vivent dans les collines des Hautes Herbes, au sud-ouest de la passe du Dragon, chacun contrôlant plusieurs fermes vendrefs qui comportent généralement plus d'habitants qu'eux. Il existe plusieurs villes-comptoirs, toutes sous le contrôle du roi tribal. Les étrangers peuvent y résider avec sa permission. Beaucoup de gens des Hautes Herbes vivent là ; certains suivent les usages des marcheurs et vénèrent des dieux ; d'autres vivent là car ils n'ont plus de moyens de subsistance, soit parce qu'ils sont vieux, malades ou qu'ils ont perdu leurs chevaux.

Le peuple des Hautes Herbes est une culture patriarcale et les femmes ne peuvent devenir ni des guerrières, ni des aventurières, bien qu'elles puissent devenir chamans. Le roi Étalon lumineux est respon-



Nomade praxien.

Dans les désolations de Prax, situées à l'Est de la Passe des Dragons, vivent plusieurs tribus chevauchant diverses bêtes considérées comme leur famille. Ce sont des guerriers sauvages qui détruisent les bâtiments et les êtres faibles qui vivent dedans.



sable du bien-être physique de son peuple, de la guerre et des combats, et du règlement des disputes au sein de la tribu, entre clans ou entre les hommes et les femmes. La reine Cheval à Plumes est l'autorité suprême de la tribu pour ce qui est de la magie.

Mot-clé de culture des Hautes Herbes

- **Capacités physiques** : Monter un cheval, Rassembler un troupeau
- **Capacités mentales** : Géographie de la passe du Dragon, Coutumes des Hautes Herbes, Mythes des Hautes Herbes, Identifier les marques des clans des hautes Herbes, Intimider un vendref
- **Relations** : Clan. Des chevaux particuliers peuvent servir d'alliés ou de partisans
- **Traits de caractère** : Haine des praxiens, Haine des trolls, Hautain envers les étrangers
- **Magie** : le peuple des Hautes Herbes a accès aux esprits grâce à un chaman. Le sexe et l'âge déterminent le type d'esprits disponibles. Hyalor est le vieil ancêtre tribal, Yanadros est le grand ancien et chaque clan a ses propres ancêtres.

Note : le peuple des Hautes Herbes souffre d'un malus d'adéquation à leur compétence d'armes quand ils ne sont pas montés.

Mots-clés d'occupation des Hautes Herbes

Tous les hommes des Hautes Herbes sont des cavaliers et peuvent avancer socialement pour devenir des guerriers, des chefs ou des anciens. De même, les femmes sont des cavalières, des mères, des professeurs et des anciens. En général, chacun avance de classe d'âge en classe d'âge de manière régulière, bien que certains se spécialisent comme chaman ou marchand et sortent du système des classes d'âges. (Pour simplifier, nous n'avons mentionné ici que les occupations de ceux qui ont des chances d'être en contact avec des étrangers. Nous présentons nos excuses aux femmes de la tribu.)

CHAMAN

Vous êtes le chef spirituel et magique de votre clan et vous traitez avec les esprits.

Conditions à remplir : doit avoir un double qui puisse être éveillé.

Capacités physiques : Faire un fétiche, Tracer un cercle chamanique, Tambour

Capacités mentales : Intimider, Diriger une cérémonie, Monter le cheval de l'esprit (Voyage psychique), Fuite chamanique, Combat psychique, Vision psychique

Traits de caractère : Fou ou Sage

Relations : Tradition

Magie : les chamans hommes suivent la tradition de Yu-kargzant alors que les femmes pratiquent la tradition de La-ungariant. Interagir avec des esprits de l'autre tradition est possible avec un malus de -10

Niveau de vie : prospère

Équipement : tambour, objets rituels, chariot et des chevaux

GARDIEN DE TROUPEAU, CAVALIER

Vous êtes un homme responsable pour surveiller les troupeaux et de chasser. Les individus qui se trouvent capables, apprennent les capacités de la classe d'âge Guerrier. Vous devez vous montrer à la hauteur de votre tâche et vous aurez peut-être une chance de vous distinguer en combattant ou en chassant des animaux dangereux.

Conditions à remplir : doit être un homme, d'au moins 14 ans.

Capacités physiques : Tir à l'arc, Faire des flèches, Conduire une proie, Équitation acrobatique

Capacités mentales : Trouver un bon pâturage, Reconnaître une proie, Écouter, Pister, Dormir en selle,

Scruter pour trouver le danger

Traits de caractère : Fiable et solide

Relations : Classe d'âge, Chef de famille

Magie : Dastal le chasseur. Les jeunes gens de la classe des cavaliers ne peuvent pas intégrer d'esprits, bien qu'ils puissent se servir de fétiches.

Niveau de vie : commun

Équipement : arcs et flèches, corde, cheval de monte

GUERRIER

Vous devez avoir fait vos preuves pour pouvoir devenir un guerrier. N'étant plus un simple cavalier, vous devez maintenant porter vos armes et combattre au contact. Pour vous améliorer et pour mériter une bonne épouse, vous devez accumuler les victoires contre les guerriers des clans voisins, collectionner les scalps de vos ennemis et posséder un grand troupeau de chevaux.

Conditions à remplir : doit être un homme, d'au moins 24 ans. Doit avoir prouvé sa valeur au combat, en raid ou à la chasse.

Capacités physiques : Sembler terrifiant au combat, Tir à l'Arc, Style de combat du clan (en général boudier et lance ou épée ou hache), Contrôler un cheval de guerre, Combat (grande lance)

Capacités mentales : Éclaireur

Traits de caractère : Brave, Fier, Fougueux

Relations : Classe d'âge, Chef de famille, Capitaine de guerre

Magie : Jardan le guerrier. Les Guerriers peuvent intégrer des esprits, mais seulement en faisant de grands cadeaux au chaman du clan

Niveau de vie : commun

Équipement : arc et flèches, grande lance, armure de cuir ou de cuir et d'os, casque, boudier, arme du clan, cheval de guerre, cheval de monte

Occupations avancées des Hautes Herbes

CHEF DE CLAN

Vous êtes un chef politique, élu parmi les nobles qualifiés par leur sang pour régner sur votre clan. Vous êtes dans la classe d'âge des chefs et vous prendrez votre retraite en devenant un ancien (en général, vous choisirez quand vous vous retirerez).

Conditions à remplir : au moins 34 ans, bien que la plupart des chefs aient au moins 44 ans ; réservé aux hommes d'une famille noble, la capacité de se distinguer des autres candidats (en général une capacité de 10M au moins ou accomplir des exploits pour le bien de la communauté)

Capacités physiques : Apparence imposante

Capacités mentales : Politique, Gérer les affaires du clan

Traits de caractère : Hautain

Relations : Clan, Roi Étalon lumineux, Gardes du corps

Magie : Henird le chef et Yu-kargant

Niveau de vie : riche

Équipement : bijou d'or, casque flamboyant, harnachements élaborés, armes et équipement coûteux, grands troupeaux de chevaux, 2 à 10 gardes du corps (partisans)

CAPITAINE

Vous dirigez un groupe de guerriers. En général, le roi Étalon lumineux organise votre activité en tant que mercenaire

Conditions à remplir : réservés aux hommes de 34 ans au moins, ayant prouvé ses capacités au combat (ayant généralement 10M dans une capacité appropriée, ou ayant dirigé plusieurs raids ou batailles)

Équipement : arc et flèches, grande lance, armure d'écailles, heaume à plumet, bouclier, épée, plusieurs chevaux de monte, cheval de guerre, 20 à 50 guerriers dans sa troupe (partisans)

Défauts : doit se soumettre aux chamans de Cheval à Plumes pour les affaires de magie. Ces chamans ne peuvent pas traiter avec des esprits d'autres éléments.

○×Ⅲ㊦㊧㊨㊩㊪㊫㊬㊭㊮㊯㊰㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿

Les esprits majeurs de la tradition de Yu-kargzant

Les esprits majeurs présentés ici sont associés la tradition de Yu-kargzant. Ce sont ses fils et chacun représente une classe d'âge.

DASTAL LE CHASSEUR ☼

Dastal accepte tous les hommes dans ses danses et ses cérémonies. Il est le protecteur des jeunes gens, de l'obéissance, du tir à l'arc de la chasse et des gardiens de troupeaux. Il est le chef des esprits chasseurs, qu'il envoie aux hommes. Chaque année il fait le tour du ciel en accomplissant son devoir.

Conditions à remplir : réservé aux hommes gardiens de troupeau

Esprits spéciaux : Esprits chasseurs ☼ (les esprits typiques sont par exemple Trouver de l'eau, Équitation silencieuse, Voir des pistes invisibles, Sauve-qui-peut)

Défauts : les fidèles de Dastal ne peuvent pas se marier ou avoir des relations sexuelles, ni pratiquer le combat à mains nues.

JARDAN LE GUERRIER ☼

Jardan est le protecteur des lanciers et de tous ceux qui s'attaquent à leurs ennemis en corps à corps mais aussi des pères, des étalons et des flûtes. Il galope à travers le ciel chaque nuit, montant une garde invisible sur les troupeaux de chevaux et sur ceux qui dorment.

Conditions à remplir : réservés aux guerriers

Capacités mentales : Combat psychique

Esprits spéciaux :

Esprit de Courage † (passion) ;

Esprit de combat † (les esprits typiques sont par exemple Tir courbe de la flèche ailée, Flèches enflammées, Lance flamboyante, Frapper dur, Tirer très loin)

Autres liens : Jardan est l'esprit protecteur des Arcs Dorés, une troupe d'élite qui chevauche des céil-dorés et a des pouvoirs spéciaux à la fois sur le Plan physique et spirituel.

Défauts : vous devez obéir aux ordres des chefs, même s'ils vous ordonnent de mourir au combat

HENIRD LE CHEF ☼

Henird est le protecteur des chefs, des rois et des capitaines de guerre. Il sait comment sentir les esprits ennemis et comment s'occuper d'eux. Sa tente est plantée au centre du ciel.

Conditions à remplir : réservé aux chefs

Capacités mentales : Induction d'un ancêtre

Esprits spéciaux :

Esprits de communauté ☼ (les esprits typiques sont par exemple Esprits défenseurs, Guérisseurs d'hommes, Apaiser)

Esprits de bon règne ☼ (les esprits typiques sont par exemple Justice, Détecter les mensonges, Voix puissante, Stimuler)

Défauts : un bon chef place toujours le bien-être de ses sujets au-dessus du sien. Les chefs risquent constamment d'être souillé en traitant avec les étrangers et les vendre

JOSAD L'ANCIEN ☼

Josad est le premier fils de Yu-kargzant et de La-ungarant. Il est le conseiller sage qui a acquis sa connaissance par l'expérience.

Conditions à remplir : réservé aux anciens

Capacités mentales : Induction d'un esprit stellaire

Esprits spéciaux :

Esprits stellaires (les esprits typiques sont par exemple les esprits des étoiles qui donnent des conseils ou observent le Monde physique du haut de leur poste dans le Monde Céleste)

Les esprits spéciaux de la tradition de Yu-Kargzant

Chasse-nuage

Puissance : 10 à 15M

Les chasse-nuages sont gardés dans des fétiches. Ils peuvent combattre les esprits de l'air ou bien aller haut dans le ciel et réduire le pourcentage de couverture nuageuse de 1/10 de leur puissance.

Esprits de l'étoile polaire

Puissance : 16 à 15M

Ces esprits font partie de l'armée spirituelle de l'Étoile Polaire. Ils peuvent être intégrés ou mis en fétiche et ils augmentent les capacités de combat ou de commandement en cas de bataille de groupe.

Vue-étoile

Puissance : 10 à 10M

Ces esprits peuvent être intégrés et fournissent la capacité de voir les choses de nuit grâce à la seule lumière des étoiles.

Défauts : les anciens de Josad ne dirigent pas, mais n'obéissent pas non plus, mais ils restent au côté du chef et lui donnent des conseils quand on leur demande

Tradition La-ungariant ★

La-ungariant est un Grand Esprit, la fille d'Orest, la Terre. Elle l'a emporté sur sa sœur Tamar pour devenir la première femme de Yu-kargzant. La-ungariant est l'esprit consacré aux femmes, aux chevaux, à la reproduction, aux tentes, à la nourriture, à la couture et à la cuisine. La reine Cheval à Plumes est le chef de cette tradition. Elle est autant une reine sacrée qu'un chaman. Elle porte un costume royal éclatant qui lui vaut son titre et elle monte toujours un cheval œil-doré. Elle est protégée par des vendrefs fanatiquement loyaux qui vénèrent Hiia Fine-lame, un sous-culte d'Humakt. Épouser la reine Cheval à Plume confère le titre de Roi de la passe du Dragon.

Comme pour la tradition Yu-kargzant, la tradition La-ungariant a des esprits majeurs différents selon les classes d'âges, qui accordent des esprits adaptés aux femmes de ce groupe.

Conditions à remplir : réservé aux femmes nées dans la tribu (ou adoptée)

Capacités physiques : Sembler belle chez soi, Appeler un cheval en sifflant

Capacités mentales : Inspirer la loyauté aux vendrefs

Esprits traditionnels :

Esprits des ancêtres ★ (donnent une compétence ou un trait de caractère)

Esprits de la terre □ (les esprits typiques sont par exemple Fruits mûrs, Boue de soin, Force, Gravier qui bouge sous le pied)

Esprits des juments ▽ (les esprits typiques sont par exemple Beauté, Endurance, Fertilité, Bondir, Vitesse)

Esprits spéciaux : Esprits du lait, Absorption, Peau-pierre

Esprits alliés : Esprits des chevaux

Double : Esprit de jument ou de serpent ★

Fétiches : une tresse en crin de cheval, des sacs en peau de cheval, des peintures (sur un cheval)

Secret : Invoquer La-ungariant (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus à toute capacité utilisée en opposition contre des chefs masculins)

Autre Côté : La-ungariant vit dans le camp de Yu-kargzant, au Pays infini des chevaux, dans le Monde psychique.

Fidèles : les femmes des Hautes Herbes

Autres liens : bonne entente avec les prêtresses de Kéro Finn

Défauts : les femmes sont soumises aux hommes sur beaucoup de plans. Les femmes chamans ne peuvent pas traiter d'éléments avec des esprits à part ceux de la terre.

Les esprits majeurs de la tradition de La-ungariant

La tradition de La-ungariant a plusieurs esprits majeurs en son sein, mais un seul d'entre eux est décrit ici.

ARANDAYLA ★

L'esprit de la mère des chevaux est accessible à la fois aux femmes et aux hommes. Elle rend service, mais surtout quand elle est aimée sincèrement.

Condition à remplir : ouvert aux femmes ET aux hommes

Capacités mentales : Élevage et reproduction des chevaux, Sentir un cheval en détresse

Esprits spéciaux :

Chevaux **III** (les esprits typiques sont par exemple Soigner les maladies des chevaux, Apaiser les douleurs de l'accouchement, Trouver du fourrage nourrissant, Soigner un cheval);

Esprit du lait **X**

Secret : Cheval ancestral (donne temporairement à un cheval une des caractéristiques des chevaux du Temps des Dieux : des crocs, des ailes, un souffle de feu, des griffes...)

Les esprits spéciaux de la tradition de La-ungariant

Absorption

Puissance : 12 à 15 M

Les absorptions sont placées dans des fétiches. Ils peuvent être libérés pour résister à une attaque magique : ils doivent être vaincus avant que leur maître ne soit attaqué par la même attaque.

Esprit du lait

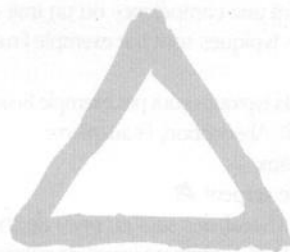
Puissance : 10 à 15 M

Ces esprits sont capturés dans des fétiches peints sur les juments. Ils augmentent la production de lait d'un pourcentage égal à leur puissance.

Peau-pierre

Puissance : 15 à 10 M

Ces esprits ne peuvent pas être intégrés, mais seulement utilisés en fétiche. Ils donnent un rang d'armure égal à 1/5 de leur puissance.





chapitre VI

Jouer à Hero Wars

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... le Cosmos et le Chaos

Les dieux sont les gardiens de l'Ordre Éternel qu'on appelle le Cosmos. Depuis la création, le Cosmos a été confronté au Chaos, qui rassemble tout ce qui ne s'adapte pas au Cosmos ou ne peut pas exister à l'intérieur. Le Chaos essaie depuis la création de conquérir ou détruire le Cosmos et l'essence même des dieux, est de résister à cette puissance.

Parce que vos Héros peuvent échouer quand ils essaient de faire quelque chose de difficile, nous avons besoin de règles pour déterminer quand ils gagnent ou perdent. Il y a plusieurs façons de résoudre des actions, selon l'importance de cette action et selon le suspense que le Narrateur veut créer. Ces façons sont appelées des tests ; Il y a quatre types de tests, en plus de la réussite automatique : les tests de capacité, les oppositions simples, les oppositions dramatiques et les oppositions de groupe. Ces notions sont résumées dans une table de ce chapitre. Tous les tests sont basés sur des jets sous les capacités du personnage.

LE JET DE DÉ

Tous les tests utilisent les mêmes règles pour le jet de dé, basées sur le dé à vingt faces. Le résultat exact du tirage n'est pas toujours important, c'est surtout le degré de réussite qui compte, comme expliqué ci-dessous.

RÉUSSITE CRITIQUE

Si le tirage du dé est un 1, le Héros réussit si brillamment qu'il en retire un avantage supplémentaire inattendu.

RÉUSSITE

Si le tirage du dé est inférieur ou égal au score, le Héros parvient à faire ce qu'il voulait. Par contre, il n'y a rien de remarquable ou d'inattendu dans son succès. Si deux joueurs font des réussites l'un contre l'autre, c'est le tirage le plus bas qui l'emporte.

Les règles de HW vous encouragent à vous servir des mêmes conventions narratives qui rendent amusants les films d'aventure, les programmes TV et les fictions. La logique du jeu n'est pas celle d'une réalité simulée rigoureusement avec des dragons et de la magie en plus. C'est la logique dramatique utilisée par les conteurs depuis la nuit des temps. Cela ne veut pas dire que vos personnages sont aussi invincibles que ceux des films d'action à grand succès. Ils ne gagneront pas toujours et ils pourraient même mourir d'un coup. Dans les épisodes de jeu de rôle, les Héros sont, plus qu'ailleurs, susceptibles d'échouer et c'est pour cela que leurs créateurs - vous, le Narrateur et les joueurs - sont aussi surpris par l'évolution de l'intrigue qu'ils pourraient l'être en regardant un film ou une série télé.

ÉCHEC

Si le tirage du dé est strictement plus grand que le score, le Héros échoue. Bien qu'il n'atteigne son but, l'échec n'a rien de particulier.

ÉCHEC CRITIQUE

Si le tirage du dé est un 20, le personnage fait un échec critique, le pire résultat possible. Il subit une catastrophe amusante ou gênante, avec de possibles conséquences à long terme.

SCORE 1

Si un score est réduit à 1 par des modificateurs, le personnage devra se servir d'une autre capacité. Si c'est impossible (par exemple parce que c'est déjà le score par défaut modifié), alors le seul moyen de réussir est de faire un 1. Dans ce cas, le résultat est une réussite et pas une réussite critique. Un score de 0 ou moins indique que le jet échoue automatiquement.

SCORE 20

Si le score est 20, le personnage fera un échec seulement s'il tire un 20, et ce ne sera pas un échec critique.

LE DEGRÉ DE RÉUSSITE

Dans chaque opposition, quelqu'un sortira vainqueur et quelqu'un sera battu. Il y a plusieurs niveaux de victoire ou de défaite de « sur le fil » jusqu'à « écrasante ». Nous utilisons quatre degrés pour décrire la victoire ou la défaite : marginale, mineure, majeure, complète. Ces termes se réfèrent à des mécanismes de jeu précis et sont utilisés dans tous les tests. Cela permet au Narrateur de gérer une rencontre comme une opposition simple, dramatique, groupée ou comme un test de capacité et d'obtenir toujours le résultat dans les mêmes termes, bien que chaque type de test ait son déroulement propre. Le même terme qualifiant un degré est utilisé pour qualifier la victoire ou la défaite ; si un personnage emporte une victoire mineure, son adversaire subit une défaite mineure.

MARGINALE

La défaite du perdant n'a pas de conséquences durables. Le vainqueur ne gagne pas grand-chose de plus que le bénéfice immédiat de sa victoire.

MINEURE

Il y a des conséquences durables à la défaite, mais rien de plus que des nuisances mineures : le personnage peut avoir des malus pour un jour ou deux. Le vainqueur ne gagne pas tellement plus qu'une simple victoire sans effet à long terme.

MAJEURE

Ce résultat empêche le perdant de poursuivre ses autres plans, jusqu'à ce qu'il règle ce problème. Le personnage peut avoir des malus pour une saison entière. Le vainqueur peut tirer de la gloire ou un certain renom de sa victoire.

COMPLÈTE

Ce résultat a des effets permanents. Ils sont souvent irréversibles, bien que le Narrateur puisse vous autoriser à les supprimer en faisant de leur disparition le but d'un épisode entier ou d'une série d'épisodes. Le personnage peut avoir des malus permanents. Le vainqueur sera célèbre (au moins pour un temps) et des conséquences à long terme peuvent intervenir (ils ne sont pas forcément bénéfiques - une Victoire Complète qui se conclut par la mort d'un adversaire peut conduire à une vendetta de la famille de la victime).

LES CAPACITÉS

Une capacité est n'importe quelle compétence, magie, connaissance ou autre détail qui est mentionné sur votre feuille de personnage. Tous les personnages ont des capacités ; c'est ainsi qu'ils sont définis. Ce sont les choses qu'un personnage sait faire.

Le score

Chaque capacité a un **nom** et un **score**. Le nom est un mot ou une phrase qui indique le type d'action qu'un personnage peut effectuer avec. Les scores varient de 1 à 20. Plus le nombre est élevé, plus la capacité du Héros est bonne. Les scores peuvent aussi comporter des **maîtrises**.

LE SCORE PAR DÉFAUT

Si le personnage tente une action pour laquelle il n'a pas de capacité adaptée, son score est 6. La résistance par défaut « du monde » (que ce soit pour une capacité normale ou magique) est 14. Les scores par défaut ne sont utilisés que lorsqu'aucune capacité ne peut servir à effectuer l'action.

Les maîtrises (M ou M)

Les personnages peuvent avoir des maîtrises dans leurs capacités. Chaque niveau de maîtrise représente 20 points de la capacité. Un personnage qui a un score à 20 et qui l'augmente d'un point passe à 1M. Il tire ses jets avec un score de 1, mais il gagne les avantages de maîtrise indiqués ci-dessous. Un seul niveau de maîtrise est indiqué par une rune de maîtrise (M) ou une lettre « M » à la suite du score. Les maîtrises multiples sont notées XMY, où X est le score de la capacité et Y le nombre de maîtrises.

- Une seule maîtrise indique le niveau d'un Compagnon. La personne peut régulièrement faire des œuvres d'une qualité raisonnable à partir des matériaux normaux.
- Deux maîtrises sont la marque d'un vrai Maître. Il peut régulièrement produire des œuvres d'excellente qualité à partir de matériaux normaux et il sait travailler des matériaux qui résistent aux ouvriers moins doués.
- Trois maîtrises indiquent un niveau héroïque, celui de Gounda la coupable, de Messire Ethilrist ou d'Elwrin le Marmiton.
- Quatre maîtrises marquent le début de scores du niveau de dieux. Harrek le Berserk et Jar-Eel la Tranchante ont quatre maîtrises dans leurs meilleures compétences.

Chaque maîtrise donne au personnage 20 PA supplémentaires pour les oppositions dramatiques, même si les maîtrises sont annulées par les maîtrises de leur adversaire. (cf. Les points d'action, ou PA)

Kallai a la capacité Combat au contact 5M. Il a donc 25 PA avant modificateurs.

Le résultat des maîtrises

Si vous entamez une opposition et que vous avez plus de maîtrises que votre adversaire dans la capacité concernée, vous avez, à tous les jets, un décalage (voir plus bas) par maîtrise supplémentaire.

Haral (Charpentier 5M) est engagé pour construire un coffre. La résistance naturelle est 14 (dans ce cas, cela représente la qualité du bois, la difficulté technique...). Haral a un niveau de maîtrise de plus que le bois, donc un Échec critique devient un Échec, un Échec devient une Réussite, une Réussite devient une Réussite critique. La Réussite critique, étant le meilleur résultat possible, n'est pas décalée.

Annuler les maîtrises

Si deux adversaires ont un nombre différent de maîtrises, le Héros avec le moins de maîtrises n'a droit à aucun décalage alors que le Héros avec le plus de maîtrises a autant de décalage que la différence des nombres de maîtrises. Notez bien que, dans tous les cas, les personnages gardent leur nombre normal de PA.

Magtir (combat 4M₂) et Kallai (combat 5M) se préparent à se battre. On considérera que le score de Magtir est 4M avec 42 PA et que celui de Kallai est 5 avec 25 PA.

CAS SPÉCIAL

Quand les deux personnages ont le même nombre de maîtrises, les maîtrises s'annulent. Les deux personnages tirent comme s'ils n'avaient pas de maîtrise, avec l'exception suivante : si les deux échouent, on fait comme s'ils avaient tous les deux réussi et c'est donc le plus bas score qui l'emporte.

Rollo essaie de gagner par de belles paroles une place dans le cœur (ou au moins dans le lit) d'une jolie fille. Il a 12M en Baratin, elle a 16M en Chaste. Aucun n'a droit à un décalage. Ils font leur jet et tous deux ratent. Rollo fait 15 et la fille 19. C'est donc Rollo qui l'emporte. Visiblement, ses mots doux ont su éveiller un intérêt, mais sans doute insuffisant.

C'est le modificateur le plus couramment employé. Il intervient quand un jet est fait en utilisant une ca-

Kallai est dans Prax, utilisant un javelot à dos de bison. Il a l'habitude des chevaux et des épées, et pas des bisons et des javelots. Katya impose un malus de -12 à sa capacité Combat au contact.

.....

Dans l'exemple précédent, Kallai a un malus de -12 à son Combat au contact parce qu'il utilise des javelots montés sur un bison. Son score normal est $5M_{25}$ donc son score actuel est 13.

[illegible]

¶ Rollo est pris par la milice quelques jours après avoir été déclaré coupable de vol. Il est conduit devant le même magistrat. Katya décide que sa précédente inculpation joue en sa défaveur, donnant un malus de -10 à tout ce qu'il essaiera de faire.

LE DÉCALAGE

Tout ce qui change un résultat en un autre est appelé un **décalage**. Un décalage vers le haut augmente le degré de réussite d'un cran, par exemple d'Échec à Réussite. Un décalage vers le bas est très rare, mais certains habitants du plan divin ou d'étranges enchantements ont la capacité de décaler vers le bas les actions d'un adversaire. Le décalage vers le bas transforme, par exemple, une Réussite en Échec. Puisque les décalages vers le bas sont rares, nous utilisons en général le terme « décalage » pour dire « décalage vers le haut ».

Décaler avec des Points d'Héroïsme

Les Points d'Héroïsme peuvent servir à décaler un résultat d'un cran. Vous ne pouvez pas dépenser plusieurs Points d'Héroïsme pour avoir plus d'un seul décalage sur un seul résultat et vous ne pouvez décaler que vos propres jets, pas ceux de vos amis, ni ceux d'un partisan ou d'un adversaire.

Décaler avec les maîtrises

Chaque niveau de maîtrise qui n'a pas été annulé assure un décalage.

LA RÉSISTANCE

Presque toutes les actions sont opposées à une **résistance**. Cela peut être une force naturelle, comme une falaise ou un courant marin, ou bien un être actif comme un ennemi en combat. Si la résistance vient d'une force active, alors la résistance est le score de la capacité utilisée. Si aucun score n'est applicable, la résistance par défaut de la nature est 14. Beaucoup de forces ont des maîtrises en résistance, quelques exemples sont mentionnés dans le tableau ci-contre.

LES TESTS

Le mécanisme central de HW est le principe des tests qui servent dès qu'un Héros entame une action, que ce soit combattre un monstre ou se souvenir d'un détail. Notez bien que les résultats d'une dé faite sont comparables quelque soit le type de test que le Narrateur a utilisé. Cela permet au Narrateur d'adapter le test en fonction des exigences dramatiques du jeu.

Une des plus grandes difficultés pour le Narrateur à HW est de décider quel type de test utiliser selon la situation. Une course de chevaux peut être réglée avec une série de tests de capacités, une opposition simple contre la résistance de la piste, plusieurs oppositions dramatiques (une par concurrent) contre la piste ou bien une gigantesque opposition dramatique en groupe où tous les cavaliers s'opposent chacun pour soi. Tout dépend de l'intensité de la scène et des résultats que vous attendez de la course. Voulez-vous seulement déterminer qui franchira le premier la ligne d'arrivée ou bien est-ce qu'il est important de savoir quels coups fourrés chaque participant va mettre en place ? Est-ce une péripétie mineure de l'intrigue ou est-ce que le vainqueur sera libéré tandis qu'on exécutera les perdants ? Servez-vous de la table p. 108 pour choisir quel type de test utiliser.

[illegible][illegible]

Une charge équivalente à son propre poids	20
Bétail	5 à 15M ₃
Une statue de marbre (taille humaine)	10M ₃
Un chariot avec chevaux et conducteurs	10M ₄
Une trirème	15M ₆

Objets rudimentaires mais utilisables	I à 20
Objets de qualité (Compagnon)	1M à 20M
Chef-d'œuvre (Maître)	1M ₂ et +

N'oubliez pas que, pour résister à la magie, on utilise le score de la meilleure capacité magique.

Petit dieu	10/M4
Dieu mineur	10/M6
Dieu	10/M8
Grand dieu	10/M10
Prieur héortien	10/M à 10/M3
Acolyte dara happien	10/M à 10/M3
Prêtre de village rokari	10 à 10/M
Èvêque rokari	10/M à 10/M2
Sorcier rokari	10/M2 à 10/M3
Chaman clanique	10/M à 10/M3
Nymphe des torrents	10/M2
Dryade	10/M2
Gremlin	10
Pixie	1/M
Esprit feu-follet	10/M à 10/M3
Tourbillon du désert	10 à 10/M2
Fantôme	10 à 10/M2
Zombie	10 à 10/M
Dieu clanique	10/M3
Dieu d'une petite ville	10/M4
Esprit tribal	10/M

Force de combat

Cottar (paysan) héortien	15
Thane d'arme (guerrier) héortien	15 à 10M
Champion clanique héortien	10M à 10M2
Paysan dara happien	8
Milicien dara happien	12
Hoplite dara happien	15 à 10M
Peltaste dara happien	10 à 5M
Cavalier d'élite dara happien	10M à 10M2
Guerrier de l'âge Vert	10M3
Gardien solaire de l'âge d'Or	10M4
Citoyen solaire de l'âge d'Or	10M
Guerrier barbare de l'âge d'Or	10M4
Archer du Monde Céleste	10M3
Lancier du Monde Céleste	10M3
Chef du Monde Céleste	10M

Table des tests

Quel test?	Pour quelle tâche?	Comment ça marche?
Réussite automatique	Tâche inratable pour un Héros.	Le Héros réussit
Test de Capacité	Tâche élémentaire sans opposition	Le Héros réussit s'il fait un jet inférieur à son score.
Opposition Simple	Tâche élémentaire avec opposition	Le Héros réussit s'il fait un jet inférieur à son score et inférieur au jet de son adversaire.
Opposition Simple en Groupe	Tâche élémentaire avec opposition, impliquant un groupe	Un camp réussit si un tirage modifié bat celui de l'adversaire
Opposition Dramatique	Tâche compliquée avec opposition	Le Héros réussit s'il réduit son adversaire à 0 PA
Opposition Dramatique en Groupe	Tâche compliquée avec opposition, impliquant un groupe	Un camp l'emporte quand le camp adverse est réduit à 0 PA

TABLE DES CONSÉQUENCES ORDINAIRES

La table des conséquences ordinaires sert quand les Héros sont en aventure dans un cadre normal, avec peu d'interactions avec l'Autre Côté. Même une bataille puissante, avec force sorts et prodiges, utilise la table des conséquences ordinaires si elle a lieu dans le monde des mortels et si personne n'incarne un ancêtre ou n'agit en tant que catalyseur des forces magiques de toute une communauté. Pour les oppositions surnaturelles, on utilise la table des conséquences héroïques.

Table des conséquences ordinaires

Degré de défaite	Issue du combat	Modificateur de conséquence
Marginale	Sonné	-
Mineure	Blessé	-1
Majeure	Estropié	-50 % à la capacité
Complète	Mourant	Aucune action possible

La colonne Issue du combat est expliquée dans la section État de santé. Ces blessures peuvent aussi venir d'autres sources, comme le froid, la noyade, une chute du haut d'une falaise, la noyade...

Le modificateur de conséquence permet généralement de mesurer à quel point le Héros est handicapé ; que ce soit par une douleur physique comme une plaie ou une fracture, par une blessure dans son amour propre affaiblissant sa confiance et sa magie, ou par une perte de prestige social. Le modificateur doit être appliqué dans les situations liées à la défaite du personnage.

‡ Rurik engage un débat avec de sales missionnaires lunaires et s'en tire avec une défaite majeure. Katya décide que Rurik a perdu la face dans son clan et subit donc un malus de -50 % à toute capacité utilisée pour influencer son clan ou les missionnaires pour le reste de l'épisode. Cela pourrait même continuer pendant le prochain épisode, selon le laps de temps qui s'écoule.

Ensuite, le groupe est dans la grande demeure d'un chef quand un ennemi invoque Maran Gor pour qu'elle fasse trembler le sol autour de la maison. La demeure s'écroule, enterrant le groupe sous de lourdes poutres, du plâtre et du chaume. Katya décide de faire une opposition entre chaque Héros et les décombres. Kallai tente d'utiliser sa force pour rejeter les débris, puis il essaie de se glisser dehors et finalement fait appel à la force d'Urox pour l'aider. Il échoue sur ses trois tentatives et fini avec -16 PA. Katya décide qu'il n'y a pas de dégâts réels dus à l'écroulement, mais elle donne un malus de -1 à la capacité de Kallai « Adeptes d'Humakt » pour le reste de l'épisode, car une des choses qu'il a tenté était d'appeler un autre dieu à l'aide. Si cela devait se produire trop souvent, elle pourrait même réduire cette capacité de manière permanente, car ces actions montreraient clairement qu'il n'est pas aussi dévot qu'il devrait.

La réussite automatique

Toutes les actions ne nécessitent pas un test. Parfois, le Narrateur peut décider qu'un Héros n'a aucune chance d'échouer et décide donc que le résultat est une **réussite automatique**.

Le test de capacité

Le narrateur demande un test de capacité quand l'action tentée est élémentaire, que le résultat final n'est pas l'enjeu d'un grand suspense et qu'il n'y a aucun personnage ni aucune force qui œuvre pour empêcher le Héros de réussir.

La première étape d'un test de capacité est commune à tous les types d'action : le joueur dit au Narrateur ce qu'il veut que son Héros fasse et il explique quelle capacité le Héros va utiliser à cette fin. Le Narrateur peut demander au joueur d'expliquer en quoi la capacité est liée à l'action. Ensuite, le Narrateur décide si un modificateur d'adéquation s'applique (s'il estime que la capacité n'a qu'un rapport lointain avec l'action). Il peut même interdire l'action si la capacité n'a vraiment aucun lien avec ce que le Héros cherche à accomplir. Puis le joueur lance un dé et détermine le degré de réussite :

- Une réussite critique équivaut à une victoire complète.
- Une réussite équivaut à une victoire mineure.
- Un échec équivaut à une défaite mineure.
- Un échec critique équivaut à une défaite complète.

Enfin, le Narrateur interprète le résultat et détermine l'issue.

✂ Quand un héros essaie de faire quelque chose, le Narrateur doit se poser une question simple : Est-ce une action qu'un Héros digne de ce nom pourrait manquer ? Si la réponse est non, le personnage a une réussite automatique. À moins qu'il n'y ait une difficulté inhabituelle ou une part de danger, aucun personnage ne doit lancer de dé pour sortir de son lit, se souvenir d'une évidence, monter un escalier ou maintenir son équipement en bon état.

‡ Savoir qui se réveille le premier demande un simple test de capacité avec « Sommeil léger », « Nerveux » ou une capacité similaire.

‡ Pour voir si vous connaissez le nom du roi d'un pays lointain, il suffit de faire un test de capacité avec « grand voyageur » ou « connaissances étrangères » mais vous aurez certainement un malus dépendant de la distance entre votre pays et le royaume étranger.



Un débat.

Deux érudits se rencontrent et débattent des points précis de leur religions. Le Busérien civilisé ricane devant les diatribes désespérées du prêtre Lhankor Mhy.

PAS D'ESSAIS RÉPÉTÉS

Le but des jets d'action est d'introduire du suspense et de l'incertitude dans l'histoire, de sorte que même le Narrateur ne peut pas savoir à l'avance ce qui va se passer. Il n'y a plus aucun suspense si un personnage peut continuer à lancer le dé jusqu'à ce qu'il réussisse. Donc un test de capacité représente tous les essais pour surmonter un obstacle. Si vous échouez, cela veut dire que, quel que soit le nombre de fois où vous avez tenté de résoudre le problème avec cette compétence, vous avez finalement dû vous résigner à abandonner. Vous ne pouvez réessayer que si vous vous servez d'une autre capacité.

L'opposition simple

Le Narrateur demande une opposition simple quand le héros doit surmonter une certaine résistance ou une opposition pour réussir, mais l'enjeu de la tentative n'est pas trop important. Les oppositions simples sont aussi appropriées pour les actions qui se produisent en quelques instants ou dont les détails ne sont pas précis et qui ne peuvent pas être découpées en plusieurs étapes. Le joueur qui déclenche une opposition simple est appelé **l'acteur** et il lutte contre **l'adversaire**, que ce soit un autre joueur ou le Narrateur.

✱ Quand le Narrateur ne sait pas s'il doit demander une opposition simple, il doit se poser la question suivante : Si c'était un film, serait-ce l'occasion d'une longue scène ou bien est-ce que cela serait résolu en quelques plans courts ? Si la réponse est « quelques plans courts », utilisez une opposition simple ; si c'est « une longue scène », utilisez le système d'opposition dramatique, décrit plus tard.

Comme avant, l'acteur doit décrire ce qu'il a l'intention de faire et le Narrateur doit soit autoriser l'action avec un modificateur d'adéquation si nécessaire, soit demander au joueur de choisir une autre capacité. Le Narrateur fixe alors l'opposition.

L'opposition peut être une force abstraite, un second rôle ou un autre Héros utilisant une capacité. Si des Héros sont en conflit, l'adversaire sera l'autre joueur. L'adversaire déclare quelle capacité il compte utiliser pour arrêter l'acteur.

Si l'adversaire est une force naturelle, le Narrateur fixe son score. Plus la force est puissante, plus le score sera élevé. L'acteur et l'adversaire jettent chacun un dé et on détermine leur degré respectif de réussite, en tenant compte des décalages dus aux maîtrises.

Le Narrateur décide alors ce qui se produit en comparant les deux résultats sur la Table des oppositions simples. En résumé, celui qui a le plus grand degré de réussite gagne l'opposition. L'importance de la victoire est déterminée par la différence entre les degrés de réussite de chacun.

Table d'opposition simple

		Jet de l'adversaire			
		Réussite critique	Réussite	Échec	Échec critique
Jet de l'acteur	Réussite critique	Au choix du Narrateur	Victoire mineure	Victoire majeure	Victoire complète
	Réussite	Défaite mineure	Victoire marginale du + petit jet et aucun effet si égalité	Victoire mineure	Victoire majeure
	Échec	Défaite majeure	Défaite marginale	Défaite marginale des 2 ; cas spéciaux des maîtrises	Victoire mineure
	Échec critique	Défaite complète	Défaite majeure	Défaite mineure	Défaite complète pour les 2

RÉSULTATS :

- Au choix du Narrateur : le Narrateur doit décider de ce qui se produit. Cela peut être « rien ne se passe » ou bien les deux concurrents ont une défaite marginale, ou une victoire marginale, ou les jets sont immédiatement refaits.
- Les victoires ou défaites sont exprimées du point de vue de l'acteur
- Le cas spécial de la maîtrise : le jet le plus bas a une victoire marginale et aucun effet en cas d'égalité.

✠ Rollo franchit discrètement un mur en ville pendant la nuit. Le mur a une résistance de 20 : bien qu'il soit haut, il offre un certain nombre de prises grossières. Philippe décide d'utiliser la capacité Grimper les murs de Rollo. Depuis le temps qu'il joue, il a atteint le score respectable de 15M. Philippe tire un 14 - une réussite, qui est décalée par sa maîtrise et devient une réussite critique. Katya tire pour le mur et obtient 12, une réussite. En comparant la réussite critique de Rollo à la réussite du mur, on voit que Rollo gagne une victoire mineure, et franchit donc le mur sans problème.

L'opposition simple en groupe

Parfois il y a plus de deux personnages qui s'engagent dans une tâche qui n'est pas assez importante pour organiser une opposition en groupe complète. Dans ce cas, le Narrateur divise les participants en deux camps. Si un camp l'emporte clairement (que des réussites alors que l'autre camp n'a que des échecs), l'opposition est finie et un camp a clairement gagné. S'il y a des succès dans les deux camps, prenez le meilleur résultat de chaque camp. Ajoutez 3 pour chaque échec d'un participant dans le même camp et ajoutez 6 pour chaque échec critique. Comparez ces résultats modifiés sur la table d'opposition simple.

Si une opposition simple se fait avec trois camps ou plus, mieux vaut comparer le meilleur résultat de chaque camp.

✠ Kallai, Rollo et Rurik plaident leur cas devant leur chef - ils veulent mener une attaque contre les terres du clan du Rocher Noir pour se venger d'un raid. Koschei et Bundri s'opposent à eux. Katya décide de régler cela avec une opposition simple (elle ne veut pas y passer trop de temps). Rollo, Kallai et Rurik font les jets appropriés (Rollo fait 6 en Baratin, une réussite, Kallai et Rurik ratent), tout comme Koschei et Bundri (les deux réussissent et Koschei est le plus bas avec 5).

Le camp de Kallai a donc un total de 12 (les 6 de Rollo plus 3 pour chaque échec) alors que le camp de Koschei est à 5. Le chef donne tort au groupe de Kallai et interdit l'attaque sur les Rochers Noirs.

L'OPPOSITION DRAMATIQUE

Les Narrateurs utilisent les oppositions dramatiques quand le Héros doit surmonter une résistance ou un obstacle pour réussir et que l'issue de la lutte est suffisamment importante pour créer un vrai suspense chez les joueurs. Les fluctuations de la position de force au cours de la lutte doivent être possibles à visualiser et à décrire.

La plus grande différence entre une opposition simple et une opposition dramatique est que l'opposition dramatique nécessite plusieurs jets opposés, appelés **échanges** et qu'elle utilise des **points d'action** (ou PA).

Au début d'une opposition dramatique, l'acteur et l'adversaire expliquent chacun leur but général, comme dans l'opposition simple. Ils décrivent aussi ce qu'ils essaient de faire à chacun des échanges. L'acteur contrôle

le premier échange. En plus de décrire l'action qu'il tente, il doit engager un nombre de PA. Plus il veut prendre de risques, plus il engagera de PA (si le risque apparent de l'action décrite et le nombre de PA engagés ne correspondent pas, le Narrateur doit suggérer de modifier l'un ou l'autre). Si le premier échange n'amène pas un des participants à 0 PA, l'acteur et l'adversaire échangent leur rôle : l'adversaire choisit son action et mise des PA. L'opposition alterne ainsi jusqu'à ce qu'un des participants n'ait plus de PA.

Les points d'action (PA)

Les points d'action ne sont utilisés que dans les oppositions dramatiques. Ils décrivent le flux et le reflux de la lutte, alors qu'un personnage ou un autre prend le dessus. L'utilisation des PA reflète l'effort avec lequel le personnage s'implique dans l'opposition ; une mise de PA basse signifie sans doute que le personnage teste son adversaire pour trouver ses faiblesses. Une mise élevée, au contraire, est une attaque audacieuse et risquée, que ce soit avec le tranchant des mots ou d'une épée.

Imaginez un personnage de film d'aventure pendant une scène d'action. Quand le personnage s'en sort bien, la bande son s'enflamme d'une musique exaltante ; le public s'enthousiasme avec le héros et ressent par procuration une sorte de puissance et de fièvre. Quand le héros perd, la musique devient plus sombre et lugubre ; le public souffre avec le héros, tressaillant à chaque revers. Quand vous gagnez des PA, quelque chose de positif arrive à votre héros ; quand vous en perdez, vous en souffrez d'une manière ou d'une autre. Les personnages du jeu ne sont pas conscients de l'existence des PA, mais ils peuvent dire si leurs compagnons et eux ou leurs adversaires sont en train de gagner ou de perdre le conflit en cours.

L'acteur et l'adversaire commencent tous les deux la lutte avec un nombre fixé de PA. Au cours de l'opposition dramatique, ils peuvent perdre ou gagner des points ; celui qui perd un échange peut même devoir donner des points au vainqueur. Dès qu'un des participants arrive à court de PA, l'opposition prend fin. Le personnage qui a toujours des PA l'emporte et obtient ce qu'il voulait.

LA BASE DE PA

Votre **base de PA** est égale à votre score de capacité avec un bonus de +20 par maîtrise dans cette capacité, plus tous les modificateurs imposés par le Narrateur. Ce total représente le potentiel du héros dans l'opposition. A cette base peuvent s'ajouter des PA obtenus par magie ou grâce à des figurants, des PA prêtés par d'autres joueurs ou même des PA empruntés à un village ou un régiment (voir les sections Transmettre des PA et Partisans, ci-dessous).

MISER LE TOUT POUR LE TOUT

Les Héros et tous les seconds rôles importants peuvent miser plus que le nombre de PA qu'ils possèdent actuellement, avec une limite égale à leur base de PA. Les forces abstraites et la plupart des seconds rôles ne peuvent engager que les PA qu'ils possèdent. Cette règle permet à un Héros de tenter une attaque désespérée, jouant son va-tout même s'il est proche de la défaite. Les personnages mineurs et les partisans ne peuvent pas utiliser cette règle - : c'est une marque supplémentaire de l'importance des Héros.

Kallai (Combat 5M) combat une immonde créature chaotique. Il est descendu à 8 PA mais sait que la monstrosité n'en a plus que 14. Il rassemble ses dernières réserves de force et de courage et mise 14 PA. Il aurait pu engager jusqu'à 25 PA (sa base de PA). S'il perd cet échange, il aura de gros ennuis, mais s'il gagne, il vaincra (tout juste) le monstre.

¶ Combien faut-il miser?

Si vous ne déclarez aucune mise avant de lancer le dé, alors on utilise la mise par défaut égale à 3 PA. Jusqu'à ce que vous ayez joué plusieurs parties, il est difficile de savoir combien de PA engager à chaque échange. Certains joueurs laisseront l'histoire et le caractère de leur personnage dicter leur choix : quand les Héros ont envie de prendre des risques, ils misent beaucoup. Quand ils préfèrent rester prudents, ils feront de petites mises. C'est sans doute la chose la plus amusante à faire et c'est une bonne approche pour s'habituer au système.

Mais, d'un point de vue mathématique, certains choix ont plus de chances de vous apporter la victoire. Voici quelques conseils tactiques sur la manière de miser les PA :

- Commencez avec une mise faible pour le premier échange. Attendez de pouvoir connaître le total de PA de votre ennemi avant de miser haut.
- Si vous pensez que votre adversaire a un score meilleur que le vôtre, votre intérêt est de résoudre l'opposition en un minimum d'échanges. Moins il y aura d'échanges, plus il sera probable que la chance compense cette différence de score. (En général, vous pouvez évaluer le score d'un personnage en évaluant sa base de PA).
- Réciproquement, si vous pensez que votre score est meilleur que celui de votre adversaire, vous pouvez engager de petites mises pendant un moment, laissant ainsi les statistiques jouer en votre faveur.
- Ne misez jamais plus de la moitié de vos PA avant que les PA de votre adversaire ne soient assez bas pour pouvoir l'éliminer en un coup.
- Quand votre adversaire est au seuil de la défaite, songez aux conséquences que vous voulez qu'il subisse et à celles que vous risquez d'avoir. Voyez à quel point le risque est justifié avant de miser.
- Quand l'intrigue est vraiment palpitante, n'ayez pas peur de laisser les considérations dramatiques l'emporter sur les aspects mathématiques pour un moment. Il n'y a pas de bonne histoire sans prise de risque.

Nous recommandons aux joueurs et au Narrateur de décrire l'action tel qu'un spectateur pourrait la voir ; plutôt que de se contenter d'une suite de mise de PA. Essayer de faire correspondre le montant de la mise et l'action décrite ; si vous choisissez une attaque agressive et risquée, votre lame fendant l'air en de larges mouvements, vous devriez engager beaucoup de PA, alors que si vous dites que votre héros tourne prudemment autour de son adversaire, une petite mise s'impose. L'acteur et l'adversaire font ensuite leur tirage et le Narrateur compare les résultats avec la Table d'opposition dramatique.

Table d'opposition dramatique

		Jet de l'adversaire		
		Réussite critique	Réussite	Échec
Jet de l'acteur	Réussite critique	Au choix du Narrateur	L'adversaire transfère 1x	L'adversaire transfère 2x
	Réussite	L'acteur transfère 1x	Le plus grand jet perd 1x ; aucun effet en cas d'égalité	L'adversaire perd 2x
	Échec	L'acteur transfère 2x	L'adversaire perd 2x	Tous 2 perdent 1x ; cas spécial des maîtrises
	Échec critique	L'acteur transfère 3x	L'acteur perd 3x	L'adversaire perd 1x et l'acteur 2x

RÉSULTATS :

– Au choix du Narrateur : le Narrateur doit décider ce qui se produit. Cela peut être « après un terrible échange de coups, aucun combattant n'est parvenu à percer la défense de son adversaire » ou bien les deux concurrents gagnent ou perdent ensemble (selon ce qu'ils cherchaient à accomplir), ou les jets sont immédiatement refaits.

– Si un personnage perd des points, il les soustrait de son total de PA.

– Si un personnage transfère des points, il les soustrait de son total de PA et ces points sont immédiatement ajoutés au total de son adversaire. Le gagnant ne reçoit jamais plus de PA que ce que le perdant avait, mais le perdant soustrait pourtant le montant total, descendant sous 0 PA s'il le faut (par exemple, si un Héros doit transférer 6 PA mais n'en a plus que 2, il passe à -4 mais son adversaire, lui, n'en gagne que 2.)

– Le cas spécial de la maîtrise : le plus haut jet perd 1X et rien ne se produit en cas d'égalité.

– Certains résultats multiplient le montant de la mise : 1X, 2X, 3X indiquent le multiplicateur. Les atouts sont ajoutés avant la multiplication.

Le Narrateur doit interpréter les transferts de PA, traduisant ces nombres abstraits en une description concrète. Pour des suggestions sur la manière de traduire des résultats numériques en actions, reportez-vous à Conter le jeu.

LES ÉCHANGES SUIVANTS

Si un échange se termine et que les deux participants ont encore des PA, un autre échange commence, avec inversion des rôles d'acteur et d'adversaire. Si le Héros a misé au dernier tour, c'est maintenant à son adversaire d'engager des PA, et vice-versa.

CONNAÎTRE LES PA

Un joueur peut demander le total actuel de PA d'un adversaire qui a déjà perdu ou gagné des points dans l'opposition en cours. C'est là que la compétence intervient. Quand on choisit combien de points miser, le joueur doit équilibrer l'effet qu'il veut obtenir s'il gagne et les risques qu'il prend s'il perd l'échange.

FINIR UNE OPPOSITION DRAMATIQUE

Quand un personnage descend à 0 PA (ou moins), l'opposition prend fin. Le Narrateur doit alors déterminer les conséquences de l'opposition en utilisant la Table des conséquences ordinaires, ci-dessous.

<i>Table des conséquences ordinaires</i>			
Total de PA	Degré de défaite	Issue du combat	Modificateur de conséquence
0 à -10	Marginale	Sonné	-
-11 à -20	Mineure	Blessé	-1
-21 à -30	Majeure	Estropié	-50 % à la capacité
-31 ou +	Complète	Mourant	Aucune action possible

Note : il est possible que les deux concurrents n'aient aucun PA à la fin d'un échange. Dans ce cas, ils sont tous les deux considérés perdants et chacun doit subir les conséquences de sa défaite.

L'opposition de groupe

Les oppositions de groupes sont des oppositions dramatiques auxquelles plus de deux personnages participent. Comme dans les oppositions dramatiques, les oppositions de groupe utilisent les PA.

Comme pour tout test, le Narrateur commence par voir ce que les personnages participants cherchent à accomplir, et il décide si les capacités qu'ils veulent utiliser sont adaptées ou non à la situation. C'est en général assez clair. Dans une opposition de groupe, le conflit est en général entre deux groupes de personnages, appelés des **camp**s. Chaque camp veut battre l'autre en amenant tous ces membres à 0 PA (ou moins).

LES TOURS

Les échanges dans une opposition de groupe sont réunis en **tour**s. Pendant un tour, chaque personnage va avoir une occasion d'initier un échange en tant qu'acteur. Quand tous les personnages ont eu leur tentative, le tour actuel s'arrête et un nouveau tour commence.

L'ORDRE D'ACTION

L'ordre dans lequel les personnages agissent pendant un tour est important, puisqu'il est possible d'être éliminé avant d'avoir pu agir en tant qu'acteur. Au début de chaque tour, le Narrateur vérifie le total actuel de PA de chaque concurrent et il classe les personnages du plus grand au plus petit. Si un Héros et un second rôle commencent un tour avec le même nombre de PA, alors le héros a la priorité. Si deux Héros sont à égalité, alors c'est le Narrateur qui décide qui commence, en utilisant un critère quelconque - la disposition autour de la table, l'ordre alphabétique, le score de capacité...

Les personnages ajoutent le total de PA de leurs partisans à leur propre total pour la durée de l'opposition (voir la section Partisans). N'oubliez pas de tenir compte d'éventuels modificateurs pour la base de PA des partisans.

Vous trouverez sans doute utile d'avoir sous la main un paquet de fiches en papier. Pendant chaque opposition de groupe, écrivez le nom de chaque concurrent sur une fiche. Au début de chaque tour, trie la pile de fiche en fonction de l'ordre d'action pour ce tour, ainsi vous n'avez qu'à regarder la pile pour savoir qui doit jouer.

Avancer son action

Vous pouvez agir avant le moment imposé par l'ordre d'action en dépensant 5 PA (ou plus). Vous jouez alors immédiatement. Si un autre personnage qui n'a pas encore initié d'échange pendant le tour veut vous empêcher d'agir avant lui, il doit dépenser au moins 3 PA de plus que vous.

Retarder son action

Parfois vous voudrez que votre héros attende que quelque chose se passe dans le tour, même si c'est normalement à lui d'être l'acteur. Vous pouvez retarder votre action jusqu'à ce que le moment que vous attendiez arrive. Si plus d'un personnage veut agir en même temps, celui qui aurait dû jouer le premier d'après l'ordre d'action a l'initiative.

LES ÉCHANGES DANS LES OPPOSITIONS DE GROUPE

Les échanges dans les oppositions de groupe sont les mêmes que dans des oppositions dramatiques, avec une légère différence - chaque fois qu'un héros est l'acteur, il doit sélectionner un personnage comme l'adversaire de son action. L'échange se déroule ensuite selon la procédure habituelle.

Des tactiques et des options pour les oppositions dramatiques

Il y a beaucoup d'options dans les mécanismes de combat dramatique, aussi varier que des moyens pour améliorer vos capacités ou bien faire en sorte que votre adversaire meure.

Table des résultats d'augmentation

Victoire complète ou majeure	Bonus doublé
Victoire mineure ou marginale	Bonus
Au choix du Narrateur ou égalité	Aucun effet
Défaite marginale ou mineure	Malus
Défaite majeure ou complète	Malus doublé

Si la tentative d'augmentation est ratée, le bonus est inversé et devient un malus. Le malus peut être appliqué soit à la source ou à la cible (si ce sont des personnages différents) en fonction de la nature de l'augmentation et de la fonction.

† Kallai utilise son prodige « Coup de Vraie-épée 16 ». Il décide de tenter un bonus de +3 à sa capacité Épée et bouclier. Il doit faire une opposition simple de son prodige contre une résistance de 15. Le bonus effectivement obtenu dépend du résultat de l'opposition. Il pourra avoir +6, +3, 0, -3 ou -6 comme augmentation, selon le jet de dé. Ensuite, l'épée de Kallai est enchantée avec « Fil du rasoir » au niveau : 2. Il n'a pas besoin de jeter un dé pour ce renfort de l'épée, il est toujours actif.

LES ATOUTS (ΛX) ET LES HANDICAPS (Λ-X)

Les personnages peuvent gagner des **atouts** dans certaines situations qui leur permettent de pousser leur avantage dans des oppositions dramatiques. Un atout est un nombre qui est ajouté aux PA et misé dans un échange quand l'adversaire du personnage perd ou transfère des PA.

Un **handicap** est un atout inversé - c'est un nombre soustrait de la mise quand l'adversaire du personnage perd ou transfère des PA. Handicaps ne peuvent jamais réduire la mise en dessous de 1.

Atouts et handicaps sont ajoutés ou soustraits de la mise avant que la mise ne soit multipliée selon le degré de réussite.

Les capacités avec des atouts ou des handicaps permanents inhérents servent à simuler les capacités bizarres de certains seconds rôles. Les atouts ou handicaps permanents d'une capacité sont notés avec la rune de Shargash (Λ) ou par deux points (:). Les armures et les armes sont une source classique d'atouts et d'handicaps, les sorts de sorcellerie en sont une autre.

† Rurik courtise Niquena, une belle demoiselle. Katya décide de gérer cette situation avec une opposition dramatique (étalée sur plusieurs mois en temps de jeu). Chaque fois que Rurik et Niquena se rencontrent, ils procèdent à un nouvel échange, utilisant un total de PA noté à part. Après une aventure, Rurik amène à Niquena un bouquet de fleurs bénies par Voria. Katya juge que ces fleurs lui donnent un atout de 4 pour cet échange. Rurik mise 5 PA et fait son jet. S'il gagne l'échange, sa mise sera considérée comme un 9, alors que s'il perd, sa mise sera bien de 5 PA. Rurik obtient une réussite et Niquena un échec, ce qui cause une perte de 18 PA (2x la mise) à Niquena.

Annuler les atouts

Si deux participants d'un échange ont un atout, le Narrateur peut soustraire le plus bas au plus haut, ne laissant qu'un seul personnage avec un atout. Si les deux participants ont le même atout, les atouts sont annulés.

DONNER DES PA

Vous pouvez transférer une partie ou la totalité de vos PA à un autre personnage engagé dans une opposition de groupe à vos côtés. Utilisez une action à part pour décrire ce que votre Héros essaie de faire dans le jeu afin d'améliorer la position du destinataire des PA. Par exemple, votre personnage peut lui lancer une arme, faire des gestes menaçants à un adversaire dans un débat ou simplement le soutenir avec des cris d'encouragements qui auront un effet positif sur son moral. La magie peut aussi servir à donner des PA, surtout grâce aux fétiches spirituels ou à la guérison.

Tentez une opposition simple entre la capacité choisie et une résistance égale aux nombres de PA que vous voulez transférer.

Table des dons de PA

Victoire complète ou majeure	la cible gagne les PA
Victoire mineure ou marginale	la cible gagne les PA et la source les perd
Au choix du Narrateur ou égalité	aucun effet
Défaite marginale ou mineure	la source perd les PA
Défaite majeure ou complète	la cible ET la source perdent les PA

Comme vous le voyez, les personnages qui essaient d'aider leurs camarades de cette manière peuvent nuire à leur situation sans améliorer celle de leurs amis, ou peuvent même involontairement distraire ceux-ci !

¶ Rurik et Rollo sont conduits devant le juge pour répondre à des accusations de vol. Guillaume, qui joue Rurik, veut donner 10 PA à Rollo en lui disant un secret qu'il connaît au sujet du juge et d'une épée disparue. Katya est d'accord et Guillaume utilise la capacité Intrigue de Rurik à une résistance de 10 (le nombre de PA qu'il veut donner à Rollo). Guillaume et Katya font leurs jets et Guillaume obtient une défaite majeure ! Ces chuchotements distraient Rollo à un moment crucial de la procédure et les deux Héros perdent 10 PA chacun.

Vous pouvez utiliser la magie pour donner des PA à un personnage qui a été sorti de l'opposition, à condition d'expliquer au Narrateur comment la magie permet au personnage de reprendre la lutte. Utilisez cette règle pour toute situation dans laquelle il est question de ramener un personnage en jeu en remontant son total de PA.

¶ Dans un combat de groupe, Kallai est réduit à -3 PA par un magicien ennemi qui a embrouillé son esprit. Son ami Rurik veut utiliser son prodige « Annuler la magie » pour éliminer le sort qui afflige Kallai. Il doit faire un don de PA car le but de cette action, en terme de système de jeu, est de ramener Kallai à un total positif de PA.

† Kallai utilise sa capacité Épée et bouclier 5M contre un énorme zombie, donc sa base de PA est 25. Après avoir perdu quelques échanges, ses PA sont maintenant à 21. Il décide de changer pour utiliser son prodige Combattre les entités mort-vivantes 17, espérant que la vulnérabilité du monstre à cette magie compensera son score plus bas. Ses PA sont toujours à 21, même si son score a considérablement baissé.

† Tirant des leçons du passé, Rurik se prépare avant de se lancer dans un grand débat avec le prochain missionnaire lunaire qui vient au village. Cette fois, il ne commence pas par une discussion sur les atrocités du chaos, mais il préfère en appeler aux émotions des spectateurs avec sa capacité Influencer les émotions. Le missionnaire doit choisir entre utiliser sa capacité de Débat qui a un score de 5M mais avec un modificateur d'adéquation substantiel, ou bien sa capacité Démagogie qui a un score de 19 seulement.

CHANGER DE CAPACITÉ

Vous pouvez presque toujours aller librement d'une capacité à une autre au milieu d'une opposition. C'est même souvent utile si vous pensez qu'une autre capacité vous donnera un modificateur plus favorable. Votre objectif ne change pas, mais le moyen pour l'atteindre si.

Un changement de capacité est presque toujours automatiquement réussi et ne nécessite que rarement d'y consacrer une action à part (voir plus bas). Votre total de PA ne varie pas quand vous changez de capacité; cela signifie qu'il est en général plus logique de commencer avec sa meilleure capacité. De même, si vous êtes l'acteur du premier échange dans une opposition, il est toujours plus rusé de choisir une action qui force son adversaire à utiliser une de ses plus mauvaises capacités pour faire face. Ainsi, son total de PA sera plus bas pour tout le reste de l'opposition.

Si cela vous paraît étrange, n'oubliez pas que, une fois que l'opposition commence, les PA ne servent plus qu'à mesurer la position du personnage à chaque moment dans l'opposition. Ils ne mesurent pas la compétence du personnage; c'est le score qui le fait.

Dans certaines circonstances, votre Narrateur peut décider qu'il faut passer une action à part pour changer de capacité – par exemple, quand il s'agit de changer d'arme ou d'utiliser de l'équipement.

ÉCHANGER DES PA CONTRE DES MALUS

Souvent, un personnage préférera réduire le score de son adversaire dans une opposition. Cela représente un coup désarmant ou un argument bien asséné. Il faut alors que le personnage soit dans une opposition dramatique car cela implique les PA.

Le gagnant d'un échange peut choisir d'échanger 7 PA de transfert ou de perte contre un malus pour son adversaire. Le perdant ne perd pas les 7 PA correspondant, mais il subit un malus de -1. Il n'est pas possible d'infliger plusieurs malus en un seul échange; si votre adversaire doit perdre ou transférer 14 PA, vous pouvez lui infliger un malus de -1 et une perte (ou un transfert) de 7 PA, mais pas un malus de -2.

Par contre, vous pouvez infliger plusieurs malus au cours de l'opposition. Les malus se cumulent entre eux et s'ajoutent au modificateur de la table de conséquence. Si les malus représentent des blessures physiques, ils peuvent être soignés comme le niveau de santé « blessé ».

LES ACTIONS À PART

Vous pouvez toujours renoncer à votre possibilité d'initier un échange pour faire quelque chose qui n'est pas directement lié à l'opposition. Vous pouvez vouloir renforcer une capacité, sortir un objet important de vos sacs ou ouvrir une porte. Selon les circonstances, le Narrateur peut demander que

vous fassiez un test de capacité ou une opposition simple pour voir si vous réussissez ou non. Vous pouvez ne faire qu'une seule vraie action à part pour chaque échange auquel vous renoncez.

Se retirer d'une opposition

Si vous voulez vous retirer d'une opposition en cours, le Narrateur doit déterminer si votre adversaire accepte de vous laisser le faire. Si c'est le cas, vous réussissez automatiquement. Si votre adversaire veut vous empêcher de quitter la lutte, cela fait alors partie de l'opposition qui se transforme en poursuite. Le but et l'issue de l'opposition ont alors changé mais les personnages n'entament pas une nouvelle opposition (avec des bases de PA complètes). Au lieu de cela, ils continuent avec les PA qu'ils ont actuellement.

Si vous vous retirez d'un combat de groupe et que vous décidez (ou que vous êtes forcé) de revenir en jeu, vous recommencez avec le total de PA que vous aviez en partant. Le Narrateur peut réduire le nombre de PA que vous avez perdu si vous pouvez expliquer en quoi votre départ et votre retour ont amélioré significativement votre position – par exemple, si vous quittez un combat de rue pour aller chercher vos partisans dans une taverne voisine. Quitter une opposition pour aller chercher une arme ou pour reprendre son souffle est une action à part et ne modifie pas le total de PA.

Si vous êtes le seul personnage dans votre camp dans une opposition et que vous parvenez à vous retirer, l'opposition s'arrête.

Le positionnement

Si l'opposition est telle que les acteurs doivent être près de leur adversaire pour pouvoir agir contre lui, les personnages peuvent avoir un choix d'adversaire limité. Si un personnage veut agir contre quelqu'un qui est loin de lui, il peut le faire en dépensant 1 PA pour chaque obstacle et pour chaque tranche de 6 mètres qui le sépare de son adversaire, et en obtenant une réussite dans un test de capacité approprié. D'autres combattants peuvent compter comme des obstacles, tout comme les obstacles naturels du terrain, les cadavres, et ainsi de suite.

Quand les obstacles sont particulièrement difficiles à



Les trois visages de la Lune.

Ici sont dépeints les trois aspects les plus populaires de Sedenya la déesse de la Lune adorée par l'Empire Lunaire. Devant, se trouve Taraltara la déesse mystique. Derrière elle, Natha, la déesse lunaire vengeresse blanche et noire. Enfin, derrière Natha, se trouve Rufelza, la déesse rouge visible dans le ciel.

surmonter – ou si les autres combattants veulent explicitement vous empêcher de vous déplacer librement – une action à part peut aussi être nécessaire pour changer de position en combat.

Les joueurs peuvent vouloir utiliser des figurines pour représenter leur position sur un plan du lieu, ce qui a à la fois des avantages et des défauts. Cela permet une représentation visuelle du combat et tous les joueurs peuvent voir ce qui se passe, ce qui n'est pas forcément le cas quand le Narrateur ne fait que décrire la scène. D'un autre côté, les figurines sont immobiles et peuvent enfermer certains joueurs dans une vision statique du combat.

CHACUN POUR SOI

Certaines oppositions de groupe concernent plus que deux camps. Dans certaines situations, les oppositions peuvent tourner au « chacun pour soi », avec un grand nombre de groupes (dont certains ne sont composés que d'un seul personnage). Dans ce cas, le dernier camp en jeu est considéré comme gagnant.

LES PARTISANS DANS LES OPPOSITIONS DRAMATIQUES

Les personnages peuvent utiliser leurs partisans pour les aider dans les oppositions. Pour participer, les partisans doivent avoir une capacité ou un mot-clé adapté. Ni le joueur ni le Narrateur ne font de jets de dé pour les partisans. À la place, leurs actions sont englobées dans celle du personnage qu'ils accompagnent. La capacité adaptée du partisan sert de réserve de PA : sa base de PA est ajoutée à la base des PA du personnage pour la durée de l'opposition. N'oubliez pas de tenir en compte d'éventuels modificateurs (d'adéquation ou autre) dans la base de PA des partisans avant de l'ajouter à la base de PA du personnage.

Un personnage peut assigner ses partisans à un autre, mais il doit réussir un test de capacité en utilisant son score de partisan pour les convaincre de transférer leur loyauté, même si ce n'est que temporaire.

LE SUIVI DES PARTISANS

Un joueur peut vouloir suivre le parcours de chaque partisan pendant une bataille plutôt que de les traiter comme une simple « réserve de PA ». Le plus simple est de noter chaque partisan avec le nombre de PA qu'il fournit. Quand le personnage principal perd des PA, attribuez la perte au premier partisan de la liste. Quand ce partisan atteint 0 PA, il est éliminé de l'opposition et les pertes de PA sont encaissées par le suivant sur la liste.

Un partisan « revient » dès que les PA du Héros remontent au-dessus du seuil correspondant.

Philippe note les partisans de Rollo sur un bout de papier. Ils ont tous le mot-clé Guerrier à 17. Ce score est converti en PA, qui s'ajoutent au 12 de base de Rollo.

Orlaf 17

Arnal 17

(Rollo 12) = 46

Rollo commence le combat avec 46 PA. Quand Rollo perd son 17^e PA, Orlaf est éliminé. Quand il perd son 34^e PA, Arnal est hors-jeu. Si Rollo, grâce à un transfert, voit son total remonter au-dessus de 13, Arnal revient en jeu.

Les partisans et les actions à part

Les partisans peuvent tenter des actions à part pendant une opposition, pour un coût de 3 PA par action (pris sur le total combiné des PA). Cette dépense n'élimine pas le partisan du haut de la liste, même si le total de PA tombe sous le seuil correspondant. Le partisan sera hors-jeu la prochaine fois que le personnage principal perd des PA (sauf s'il en a regagné assez entre temps).

Les partisans et la défaite

Les partisans subissent un niveau de dommage de plus que le Héros qu'ils soutiennent. Si un Héros est sonné, ses partisans sont blessés.

SE DÉFENDRE CONTRE PLUSIEURS ATTAQUANTS

Que l'opposition soit physique ou verbale, il est plus difficile de se défendre contre plusieurs attaquants que de concentrer son énergie et son attention sur un seul adversaire. Dans une mêlée, il est plus difficile pour des personnages de se protéger contre une pluie de coups que de parer des attaques d'un seul ennemi. Dans une discussion, il est plus facile de contrer les objections d'une seule personne plutôt que de répondre calmement et intelligemment à un grand nombre d'arguments différents.

Si un personnage doit se défendre contre plus d'un attaquant, il est en position d'infériorité. Il subit un malus de -3 pour chaque défense après la première dans le tour. Donc la deuxième fois que le personnage se défend, il fait son jet avec -3, la troisième fois à -6... Les partisans annulent les malus d'attaques multiples à raison d'une par partisan : si vous avez deux partisans, vous pouvez faire face à trois attaquants sans subir de malus, et le quatrième vous donne un malus de -3.

Les Narrateurs doivent user de bon sens pour déterminer combien de personnes peuvent attaquer un seul défenseur. 6 est une référence de base ; en combat, une seule personne ne peut pas raisonnablement être attaquée par plus de 6 agresseurs. Dans une discussion ou dans une opposition non physique, trop d'attaquants finissent par se gêner l'un l'autre.

Notez bien que les partisans d'un adversaire peuvent lui fournir des PA mais ne comptent pas en tant qu'attaquants multiples (puisque'ils ne font pas de jet de dé), mais ils peuvent compter dans la limite des 6 contre 1.

ATTAQUER PLUSIEURS CIBLES

Dans certains cas, votre héros peut vouloir attaquer plusieurs personnes dans un seul échange. Vous pouvez ainsi choisir autant d'adversaires que vous voulez, mais vous avez un malus de -3 pour chaque adversaire après le premier. Si l'opposition se passe sur le plan physique, le Narrateur peut ne vous autoriser à attaquer seulement les personnages qui sont à votre portée. Vous faites votre jet normalement. Chacun de vos adversaires fait un jet pour se défendre ; seul le meilleur résultat des adversaires est conservé. Donc chaque adversaire supplémentaire augmente considérablement le risque qu'un des jets soit meilleur que le vôtre. Si vous réussissez contre tous vos adversaires, vous divisez la perte de PA entre tous les défenseurs comme bon vous semble. Si vous perdez et que vous devez transférer des PA, l'adversaire avec le jet le plus bas bénéficie du transfert.

Vos partisans vous permettent d'annuler les malus d'attaques multiples de la même manière qu'ils annulent les malus d'attaquants multiples.

HORS-JEU

Les personnages sont éliminés d'une opposition dès qu'ils sont réduits à 0 PA ou moins, mais ils peuvent encore tenter une action ultime, comme noté plus bas. Quand un personnage passe hors-jeu, le Narrateur doit déterminer les conséquences de l'opposition pour ce personnage (notamment les éventuels malus consécutifs).

Les attaques pour en finir

Dans certaines occasions, vous voulez initier un ultime échange contre un adversaire déjà vaincu afin d'essayer d'aggraver les conséquences de sa défaite. C'est ce qu'on appelle une **attaque pour en finir**. Si vous voulez faire une attaque pour en finir, vous devez la tenter lors de votre première action après le moment où votre adversaire est réduit à 0 PA ou moins (dans une opposition de groupe, ce détail est important).

Rurik essaie de convaincre un petit groupe de hors-la-loi que le chaman Greim ne mérite pas leur confiance. Greim réplique que Rurik essaie de les embrouiller. Il s'ensuit une opposition dramatique, qui laisse Greim à 0 PA. Rurik a convaincu les hors-la-loi, mais il veut entamer de manière permanente la crédibilité de Greim dans la vallée. Guillaume décide donc que Rurik tente une attaque pour en finir. Rurik entame un nouvel échange contre Greim. Guillaume mise 11 PA afin que, s'il l'emporte, Greim finisse l'opposition à -11 PA et qu'il souffre ainsi de conséquences plus graves.

Greim gagne l'échange et reçoit un transfert de 11 PA de Rurik. Rurik a clairement dépassé les bornes en voulant humilier Greim et les hors-la-loi préfèrent écouter encore le chaman. Greim revient en jeu et il accuse Rurik de colporter des rumeurs sans fondement et diffamatoires.

Il est souvent risqué de tenter une attaque pour en finir ; si vous ratez, vous pouvez ramener votre adversaire au-dessus de 0 PA, ce qui lui permet de revenir dans l'opposition comme s'il n'avait jamais été battu. Votre tentative ratée lui a donné une ouverture qu'il utilise pour essayer de reprendre le dessus.

Les coups de grâce

Un joueur peut déclarer que son attaque pour en finir (en combat) est un **coup de grâce** - une attaque pour tuer. Tout adversaire amené au niveau blessé, estropié ou mourant peut être tué par le coup de grâce si le joueur le désire. Le coup de grâce est effectué normalement, mais toute défaite de la victime signifie sa mort. Le coup de grâce ne peut être donné que comme une attaque pour en finir, et doit être déclaré avant le lancer de dé. Lisez l'encart Tuer un adversaire au sol.

Les actions ultimes

Si vous tombez à 0 PA ou moins dans une opposition dramatique, vous êtes vaincu et vous ne pouvez plus agir.

Mais dans une opposition de groupe, vous pouvez tenter une **action ultime**. Vous devez d'abord ne pas être gêné par vos adversaires (qui, normalement, se consacrent à s'opposer aux autres membres de votre camp). Ensuite, faites un test avec une capacité comme Robuste ou Ignorer la douleur, modifiée par les modificateurs consécutifs à l'opposition. Cela représente votre capacité à revenir alors que vos ennemis ne font plus attention à vous, à l'image des personnages de film qui ont la fâcheuse habitude, après avoir été assommés, de revenir juste au moment où, le héros ou le méchant, sont sur le point de l'emporter.

Rurik, Kallai et le partisan de Rurik, Anton Langue Acérée, débattent avec des missionnaires des Sept Mères dénoués de tout scrupule. Kallai est éliminé très tôt. Les Lunaires se concentrent maintenant sur Rurik, pensant que Kallai a eu son compte. Rurik, aidé par Anton, résiste à plusieurs échanges, donnant à Kallai, secoué par les arguments hérétiques des missionnaires, le temps d'utiliser son trait de caractère Brave pour revenir en jeu (Katya décide que cette capacité n'est qu'approximativement adaptée, et lui donne un modificateur d'adéquation de -5, en plus du -1 qu'il a déjà du fait de sa défaite). Malgré le malus de -6, Kallai réussit son jet et il peut tenter une action. Il essaie d'utiliser son score en Panthéon des tempêtes pour inciter les spectateurs (tous de bons Orlanthi) à rejeter la propagande lunaire inspirée par le chaos. Cette tentative a un malus de -1 du fait de la précédente défaite de Kallai.

Table de résultat des actions ultimes

Réussite critique	Peut agir sans malus de blessures
Réussite	Peut agir avec les malus de blessures
Échec	Aucune action possible
Échec critique	Descend au niveau inférieur d'issue de combat

Un personnage peut tenter une action ultime à chaque fois qu'il atteint 0 PA (ou moins). Si l'action ultime lui permet de regagner un total de PA positif, il peut reprendre l'opposition.

FINIR L'OPPOSITION

Les oppositions dramatiques s'achèvent quand un concurrent tombe à 0 PA ou moins. Les oppositions de groupe s'achèvent quand il ne reste qu'un seul camp avec des personnages ayant un total positif de PA. C'est ce camp qui l'emporte. L'opposition s'arrête à l'instant où la dernière personne du camp perdant est réduite à 0 PA, même si un personnage était sur le point de tenter une action ultime.

Rurik (lance et bouclier 14, plus un partisan avec Bâton 9), Kallai (Épée et bouclier 5M) et Rollo (Couteau 12, plus deux partisans avec Guerrier 17 chacun) sont forcés de défendre la caravane de Rollo contre une attaque de brigands trolls. Ufnag, le chef troll sombre a Masse et bouclier 7M alors que les quatre brigands trolliniens ont seulement Bâton 6.

Katya classe ses fiches :

Rollo : 46 (12+17+17)

Ufnag : 27

Kallai : 25

Rurik : 23 (14+9)

Trollinien 1 : 12 Trollinien 2 : 12

Trollinien 3 : 12 Trollinien 4 : 12

Rollo décide de laisser Kallai s'occuper d'Ufnag pendant que lui et ses hommes s'acharment sur un seul trollinien. Ufnag attaque Kallai, puisqu'il est le seul en armure métallique et semble être la plus grosse menace du groupe. Rurik, plus courageux que Rollo, attaque Ufnag, assisté par son partisan Anton. Ufnag a un décalage contre Rurik, du fait de sa maîtrise. Kallai attaque aussi Ufnag, lui imposant un malus de -3 (attaquants multiples). Ufnag et Kallai ont tous les deux, une maîtrise, donc elles s'annulent. Des trois trolliniens restant, une attaque Rollo et ses sbires et deux s'en prennent à Rurik; le second lui donne un malus de -3 (attaquants multiples). À la fin du premier tour, deux trolliniens sont hors-jeu et Anton, le partisan de Rurik, a été éliminé de l'opposition.

Katya modifie et reclasse ses cartes

Rollo : 46

Ufnag : 27

Kallai : 25

Trollinien 1 : 12

Rurik : 23

Trollinien 2 : 25

Trollinien 3 : 12 Trollinien 4 : 12

Au tour suivant, Rollo commence toujours, suivi par Ufnag, Kallai, un trollinien, Rurik et enfin le dernier trollinien. Cette fois, Rollo attaque Ufnag. Ufnag combat toujours Kallai. Kallai attaque Ufnag (lui donnant un malus de -3), un trollinien attaque Rurik (le mettant hors-jeu) et le dernier trollinien attaque Kallai (lui donnant un malus de -3).

Rollo : 46

Ufnag : 27

Trollinien 1 : 12

Trollinien 2 : 25

Kallai : 25

Rurik : 23 Trollinien 3 : 12 Trollinien 4 : 12

Au tour d'après, Rollo élimine Ufnag avant qu'il n'attaque, un trollinien élimine Kallai (malgré sa maîtrise). Le dernier trollinien attaque Rollo;

Rollo : 46

Trollinien 1 : 12

Trollinien 2 : 12

Ufnag : 27 Kallai : 25 Rurik : 23

Trollinien 3 : 12 Trollinien 4 : 12

Au dernier tour, après avoir échoué contre Rollo, les deux trolliniens restants décident qu'il n'y a de salut que dans la fuite et ils s'enfuient dans les fourrés. Rollo les laisse s'enfuir.

À la fin du combat, Kallai, Rurik et Ufnag sont tombés sous 0 PA. Kallai, à -3, est seulement sonné. Il se remet en quelques instants, le temps de reprendre son souffle. Rurik est à -16, il est blessé mais les premiers soins suffisent à le rétablir. Anton, le partisan de Rurik, a un niveau de blessure supplémentaire : il est estropié. Ufnag, avec -33, est mourant. Il a besoin de soins magiques ou il mourra.

Les personnages du camp vainqueur qui ont été éliminés du jeu souffrent de blessures correspondant au degré de défaite atteint à la fin de l'opposition. Chaque partisan subit un niveau de conséquence supplémentaire par rapport à son héros.

LES COMPÉTITIONS

Dans certaines situations, un groupe de Héros peut s'efforcer, en même temps mais indépendamment, d'accomplir une même tâche. Une compétition a lieu : les personnages entament des oppositions dramatiques simultanées. Ces situations sont souvent des défis physiques non martiaux.

Voilà une liste de situations classiques de compétition :

- Grimper une montagne
- Retenir son souffle sous l'eau
- Résister à une maladie
- Résister à des conditions climatiques extrêmes
- Escalader un mur
- Descendre des rapides

Rurik, Kallai, Rollo et leurs partisans tombent de leurs canoës alors qu'ils descendent des rapides. Le courant de la rivière a une résistance de 15 donc les Héros doivent utiliser leur capacité Natation contre la rivière lors d'une opposition dramatique. Après plusieurs tours, Rurik parvient à atteindre la rive. Il peut maintenant essayer d'aider l'un ou l'autre de ses compagnons en lançant une corde, en criant des instructions ou en utilisant la magie.

Pour faire une compétition, le Narrateur organise un tour d'échanges pour chaque joueur, puis un tour d'échanges pour la résistance. Quand il choisit les mises de PA de la résistance, le Narrateur doit généralement opposer la même valeur à chaque personnage.

Selon les circonstances, les Héros qui gagnent rapidement peuvent ou non aider leurs camarades encore en difficulté.

LE COMBAT

Les combats physiques et magiques font partie prenante de Glorantha et de la plupart des parties. Le combat physique nécessite quelques règles supplémentaires qui le distinguent des autres oppositions.

Le mouvement

Le mouvement en combat est considéré comme une action à part. Si vous prenez une action à part pour vous déplacer, vous pouvez parcourir jusqu'à 50 mètres en un seul échange. Si vous réussissez un test avec une capacité comme Rapide ou Course, cette distance peut augmenter jusqu'à 80 mètres. Le type de terrain, comme une colline abrupte, un sol glissant ou une salle encombrée, peuvent réduire ces chiffres.

L'équipement

En général, avoir un matériel de qualité est d'une grande aide pour remplir la sombre besogne des tueurs. En tout cas, nous supposons que tous les Héros ont un équipement adapté et qu'ils l'utilisent convenablement. L'équipement seul mérite une description et doit servir dans l'intrigue si c'est possible. Ainsi,

des individus en armure lourde peuvent couler à pic dans l'eau, mais ils seront aussi moins susceptibles d'être enlevés par un aigle géant. Pour que l'équipement devienne un élément du jeu, sans en être le facteur décisif, nous utilisons les règles simples décrites ci-dessous.

Les armes et armures sont divisées en **rangs** – plus le rang de l'arme est élevé, plus elle fait de dommages en moyenne. Plus les armures de rang élevé sont plus complètes, couvrent mieux le corps et offrent une meilleure protection. Les armes et armures peuvent aussi être qualifiées de **supérieure** ou d'**inférieure**, ce qui permet de distinguer des armes de même type. Un objet supérieur a un rang de plus que la normale, tandis qu'un objet inférieur a un rang de moins.

LES ARMES DE MÉLÉE

Du simple caillou ou du bâton pointu jusqu'à l'épée la mieux forgée, tous les êtres intelligents de Glorantha utilisent des armes. Les animaux, eux aussi, ont des armes, celles que la nature (ou leur dieu) leur donnent : dents, cornes ou simplement de grands pieds et une taille gigantesque.

Un modificateur d'équipement augmente ou diminue l'arme d'un rang – un couteau lourd est de rang 2, meilleur que les autres couteaux mais moins bon qu'une épée. De lourdes bottes vous donnent le rang 1 pour donner des coups de pieds. Certaines armes peuvent donc avoir des rangs pairs – l'épée courte est de rang 2 et l'épée bâtarde de rang 4. Quelques créatures massives comme les éléphants, les géants ou les dragons ont un rang d'arme élevé pour leurs armes naturelles, ce qui permet à l'animal d'être maladroït (score bas, donc peu de PA) mais pourtant de faire beaucoup de dégâts quand ils touchent.

Rang d'armes

Rang 0	Poing, coup de tête, coup de pied, morsure de chat ou de rôde-ruine
Rang 1	Couteau, bâton, hachette, bâton pointu, morsure d'alynx ou de loup
Rang 3	Épée, masse, hache, lance, griffes ou crocs de lion
Rang 5	Épée à deux mains, maillet troll, pique, arme d'hast, corne de rhinocéros
Les armes non-enchantées de rang plus élevé ne sont pas normalement utilisables par des Héros mortels.	

Modificateurs d'équipements

Supérieur : « Lourd », « Grand », « Large », « Exceptionnel »...

Inférieur : « Petit », « Court », « Léger », « Improvisé »...

LES ARMES À DISTANCE

La plupart des combats à distance sont résolus avec l'opposition dramatique, que l'opposant utilise lui aussi des armes à distance, qu'il essaie de s'approcher pour engager une mêlée ou qu'il essaie de s'enfuir. Comme les autres armes, les armes à distance donnent des atouts que l'on compare au rang d'armure.

Rang d'arme à distance

Rang 1	Couteaux, fléchettes, bâtons, caillou, assiettes
Rang 3	Javelot, pierres de fronde, flèches, haches, pierres
Rang 5	Carreaux d'arbalète, petits rochers

Les rochers lancés par des géants ou les armes de siège sont généralement de rang 5 à 10.

LES ARMURES

Plus les armes deviennent dangereuses, plus il est important d'améliorer sa défense. Cette course à l'armement est vraie dans Glorantha comme dans le monde réel. La plupart des armures gloranthiennes sont faites de cuir, de tissu, de bronze ou d'un mélange des trois. Quelques armures, plus exotiques, peuvent utiliser du bois, de l'os ou du coquillage. Toutes les armures sont un rang d'armure qui est comparé au rang d'arme de l'attaquant.

Armure et bouclier sont des objets distincts, un bouclier supérieur ou une armure supérieure augment le rang d'un niveau, une armure et un bouclier supérieurs font gagner deux rangs. L'absence de bouclier fait perdre un rang.

Les animaux de grande taille ont souvent une plus grande armure grâce à leur peau épaisse et à la quantité de muscle et de graisse qui protègent les organes vitaux.

L'armure est souvent une gêne pour les activités physiques comme nager, courir ou se déplacer sans bruit. Dans les situations où le poids et/ou le manque de flexibilité de l'armure (ou d'autres objets) peuvent causer des problèmes, le Narrateur peut donner un malus égal à une ou à deux fois le rang d'armure.

Rang d'armure

Rang 0	Vêtements normaux
Rang 1	Armure de cuir/fourrure/tissu ou bouclier
Rang 2	Armure de cuir/fourrure/tissu et bouclier
Rang 3	Armure composite (métal/cuir, métal/tissu, écailles/cuir) et bouclier
Rang 5	Armure de métal (cotte, plaque, écailles) et bouclier

Les armures non-enchantées de rang plus élevé ne sont pas normalement utilisables par des Héros mortels.

Modificateurs d'équipements

Supérieur : « Lourd », « Grand », « Exceptionnel »...

Inférieur : « Petit », « Léger », « improvisé »...

Kallai utilise une épée et a une cotte de maille avec bouclier. Son rang d'arme est 3, son rang d'armure, 5. Il affronte un thane d'arme qui a une grande hache (rang 4) et une armure de cuir lourd avec bouclier (rang 3). L'épée de Kallai est comparée à l'armure du thane ($3-3=0$, aucun atout). La hache du thane comparée à l'armure de Kallai donne un handicap de -1 pour le thane d'arme ($4-5=-1$).

COMPARER L'ÉQUIPEMENT

Pour tenir compte de l'équipement en combat, soustrayez le rang d'armure du défenseur au rang d'arme de l'attaquant. Le nombre obtenu est un atout (s'il est positif) ou un handicap (s'il est négatif) pour l'attaquant. N'oubliez pas que quand les deux camps ont un atout, il faut soustraire le plus bas atout au plus grand afin de ne laisser qu'un seul personnage avec un atout.

Le combat non mortel

Dans une fiction, particulièrement dans les films d'aventures ou les séries TV, il n'arrive presque jamais qu'un personnage qui veut maîtriser son adversaire en l'assommant le tue accidentellement. Tout combattant peut annoncer son intention de livrer un combat non mortel. Le joueur doit décrire une façon

Arme, Portée (en mètres)

Arc composite	75	Dague	10	Fronde	50
Arc standard	50	Fléchette	10	Hache de lancer	10
Arbalète lourde	75	Javelot	20	Lance	10
Arbalète 50		Pierre	10	Javelot (avec propulseur)	30

La plupart des habitants de Glorantha portent des vêtements normaux pour leurs activités quotidiennes. Pour la chasse ou pour aller dans des quartiers « chauds » en ville, ils portent souvent une meilleure protection (rang 1) et des armes de rang 1. La plupart des unités militaires sont équipées d'armure et d'armes de rang 3. Les avantages des rangs ont tendance à s'annuler entre deux adversaires de même type, ce qui simplifie la tâche du Narrateur.

d'attaquer adéquate, par exemple avec les poings, le plat de l'épée ou le très classique « objet contondant ». Vous ne pouvez pas assommer quelqu'un avec le tranchant d'une épée ! Si un personnage est réduit à 0 PA ou moins par un adversaire qui utilisait des attaques non mortelles, il est inconscient. La pire conséquence qu'il puisse subir dans la table des conséquences est Blessé ; tout résultat plus grave est simplement considéré comme blessé. Le Narrateur peut décider que certaines attaques ne peuvent pas causer de dégâts mortels.

Faire la guerre

Les batailles rangées et les combats de masse jouent un rôle important dans Glorantha, particulièrement pendant la Guerre des Héros. Le sujet est si large qu'il sera traité dans un supplément HW spécifique. Par contre, pour permettre à vos Héros de jouer à grande échelle, nous vous donnons ces règles simples.



Elfe

Les elfes ou Aldryami ne sont pas faits de chair et de sang mais sont des êtres plantes vivants et mobiles. Ils s'aventurent rarement à l'extérieur de leurs forêts les plantes travaillent avec eux à défendre leur royaume.

✂ Pour les besoins du script

Dans un film d'aventure, les personnages principaux survivent toujours. Dans les séries TV, certains personnages survivent généralement à tous les épisodes, souvent miraculeusement. HW est conçu pour rendre possible (mais pas certain) un taux de survie comparable.

L'essentiel est que le jeu de rôle doit être amusant et faire mourir les Héros régulièrement n'est pas vraiment intéressant, bien que le risque de mourir rende la réussite plus savoureuse. Un décès peut rendre la survie plus intense. Un des moments les plus poignants est celui où un Héros sacrifie sa vie pour une cause supérieure.

Il y a plusieurs raisons qui peuvent expliquer pourquoi un personnage extraordinaire comme votre Héros peut s'en tirer. La rançon est très répandue, même entre des espèces différentes, et fournit souvent de bonnes raisons de chercher des fonds. Les Héros ont de la valeur en tant qu'otages et détiennent des connaissances précieuses. Et n'oublions pas que les méchants ne se lassent jamais de se réjouir à haute voix de la chute de leur ennemi.

☞ Tuer un adversaire au sol

Un argument contre :

Ce n'est qu'un jeu. Pourquoi faire intervenir les pires aspects de l'humanité dans tout cela ?

Si on excepte les personnages les plus mauvais et meurtriers, les Héros et les seconds rôles devraient en général suivre le principe de ne pas tuer tous les ennemis blessés mais ils devraient plutôt se conformer aux règles du genre, qui veulent qu'on laisse en vie ses adversaires vaincus. Le système de jeu fait qu'il est probable que les seconds rôles que vos Héros affrontent, seront plutôt sonnés ou inconscient que morts. Quelques joueurs, contrairement aux auteurs d'aventures, ne se préoccupent pas de rendre leur personnage sympathique et peuvent décider qu'il est de leur intérêt d'exécuter tous les ennemis déjà à terre. S'ils le font, le Narrateur doit insister sur le fait que, s'ils sont capturés par leurs adversaires, ils seront eux aussi tués sur le champ.

En plus de cet argument de type « œil pour œil, dent pour dent », il y a beaucoup d'autres raisons pour garder un ennemi en vie. La plupart des sociétés gloranthiennes accordent une grande valeur aux otages et à la rançon et beaucoup de cultures (comme les Héortiens) ont une tradition de vendettas familiales. Tuer est souvent le départ d'une guerre ouverte entre des familles ou des clans, où la moindre blessure doit être rachetée ou effacée par le prix de la guerre ou du sang.

Un argument pour :

Ce n'est qu'un jeu. Personne n'est blessé.

Ce qui est le plus important : la moralité des heures de grande écoute ou bien le récit sans compromis d'une série qui décrit la fin d'un monde ? Glorantha, l'univers de HW, est un endroit dangereux. Le destin frappe et la fatalité s'abat. La nature n'a aucun sens de la justice et la Guerre des Héros déchaîne les forces surpuissantes de ce monde. Quelques pertes rendent les victoires plus significatives.

Les blessure graves : une option

Très peu de combats dans les films d'aventure mettent en scène d'interminables guerres d'usure dans lesquelles chaque combattant reçoit son lot de blessures sérieuses jusqu'à ce qu'un d'entre eux s'écroule. Généralement, ce sont plutôt des séries de coups manqués, d'attaques douloureuses mais sans conséquence permanente et enfin un coup final et décisif qui met un des combattants au tapis. Parfois le héros ou le méchant prend de sales blessures qui n'ont aucun effet sur sa manière de se battre. En revanche, des dommages pas seulement cosmétiques peuvent survenir au cours du combat, habituellement dans des combats crucialement importants entre les héros et leur principal ennemi.

Parfois, le Narrateur peut donc décider qu'un combat est d'une importance dramatique suffisante pour que des blessures graves puissent survenir. Dans un tel combat, tout combattant qui perd plus de 15 PA en un seul échange est blessé, ce qui lui occasionne un malus. Le personnage n'est pas hors-jeu pour autant, tout se passe comme si la blessure résultait d'un combat antérieur mais l'opposition présente continue normalement.

Les Héros peuvent conduire des forces au combat en utilisant des capacités comme Combat de masse, Stratégie militaire ou Diriger des troupes. Décrivez le flux et le reflux de la bataille comme vous décririez les échanges d'une opposition de groupe. Le Narrateur donne un bonus au Héros qui mène la bataille si ses forces ont un avantage sur l'ennemi, ou un malus si les chances sont en sa défaveur. Les facteurs qui peuvent influencer ces jets sont les tailles de chaque armée, la capacité moyenne des soldats, leur équipement, leur moral, les avantages dus au terrain ou à l'effet de surprise. Le chef militaire entame une opposition dramatique contre le chef des troupes adverses.

Si les actions individuelles de chaque Héros sont importantes, alors utilisez le résultat du général comme une indication du type d'adversaires que les Héros doivent affronter : plus le tirage du général est réussi, moins les ennemis rencontrés seront puissants. Le Narrateur peut faire des tests individuels (opposition simple ou compétition), selon l'intensité de la situation.

¶ Kallai est appelé à diriger le village pour défendre leur verger d'arbre de pommes-gel, que le clan du Rocher Noir, de la vallée voisine, réclame comme étant à lui.

Kallai prend Rollo et Rurik comme sous-officiers et emmène les cinquante hommes du village bloquer la passe que les guerriers du Rocher Noir vont emprunter. Peu après leur arrivée, le clan du Rocher Noir approche. Katya décide que la bataille est suffisamment importante pour que les joueurs fassent une compétition : le premier tour sera l'opposition entre les Coutumes héortiennes de Kallai (avec un malus important) et la capacité Tactiques du chef Rocher Noir, ensuite viendront les oppositions individuelles basées sur le premier résultat. Cette alternance se répète jusqu'à ce qu'une issue soit trouvée.

Kallai ordonne à ces hommes de former le Nœud d'Ernalda - une formation défensive en carré - avec son score de Coutumes héortiennes à 10. Felnak, le chef Rocher Noir, a 19 en Tactiques. Les deux réussissent leur jet mais Kallai a un tirage plus bas. Felnak perd les 3 PA que Kallai avait engagés. Katya décrit la bataille « Les guerriers du Rocher Noir tournent autour du carré, qui reste imprenable ». Les joueurs affrontent des adversaires à peu près de leur niveau pendant le tour 2.

Au tour 3, Felnak mise 7 PA et réussit alors que Kallai échoue. Kallai perd 7 PA. Donc, au tour 4, les Héros sont attaqués par l'élite des thanes d'arme de Felnak : des hommes en cote de maille maniant des haches à deux mains avec un score de 5M.

La bataille continue et finalement, Kallai triomphe (avec l'aide de quelques Points d'Héroïsme).

LES BLESSURES ET LA SANTÉ

Les personnages des films d'aventure sont souvent blessés, parfois d'une manière haute en couleur. Dans HW, ces blessures sont quantifiées et influent sur les chances de réussite du Héros. En combat, en escalade ou dans toute autre activité qui comporte un risque physique, un personnage est considéré comme « atteint » à la fin d'une opposition dans laquelle il échoue. Pour une opposition simple, il suffit de regarder le jet et le degré de réussite pour déterminer l'état de santé résultant. Dans une opposition dramatique (ou en groupe), il faut attendre la fin de l'opposition, quand un camp est réduit à 0 PA ou moins. Au milieu d'une opposition dramatique, les « dommages » sont temporaires et les malus disparaissent si les PA du personnage passent au-dessus de 0 avant la fin du combat.

L'état de santé

On peut identifier sept états de santé. Un personnage peut être **en forme**, **sonné**, **inconscient**, **blessé**, **estropié**, **mourant** ou **mort**. Un personnage peut être atteint parce qu'il est malade ou (c'est plus probable dans une aventure) parce qu'il a encaissé des dommages physiques en combat ou par accident.

En forme

C'est l'état de santé dans lequel tout le monde souhaite être ; tout va bien pour votre personnage.

Sonné

Votre personnage a subi une défaite mais il n'est pas vraiment blessé. Il est sonné et confus, découragé, essoufflé, couvert de bleus et d'égratignures, mais rien de sérieux. Un peu de repos et tout rentrera en ordre.

Inconscient

Quelques échanges peuvent provoquer l'inconscience d'un personnage au lieu de causer des blessures. Les héros peuvent vouloir capturer leur adversaire, ou bien un sommeil magique peut assommer le Héros. Le personnage est sans connaissance, comme s'il dormait profondément. Il reprendra conscience quand le Narrateur pense que cela peut être intéressant. S'il est assommé lors d'un combat que ses compagnons perdent, il sera sans doute fait prisonnier pas ses ennemis.

Si plusieurs Héros sont inconscients et que le Narrateur veut décider qui se réveille le premier, tous les personnages font un test de capacité lié à la santé ou la vigueur. Le plus petit jet réussi l'emporte et reprend conscience en premier. Si tout le monde rate, c'est quand même le plus petit score qui gagne.

Blessé

Votre personnage a un ou plusieurs symptômes pittoresques liés à des blessures ou des maladies. Certains de ces symptômes peuvent être une toux, le nez qui saigne, un œil au beurre noir, des plaies, des bleus ou l'indémoudable classique : des bandages bien visibles et tâchés de sang. Par contre, dès qu'il s'agit de se dépenser physiquement, votre personnage surmonte vaillamment son handicap qui semble ne pas l'affecter outre mesure.

LES MALUS DES PERSONNAGES BLESSÉS

Un personnage blessé a un malus de -1 à toutes ses capacités jusqu'à son rétablissement. Un personnage peut parfois cumuler plusieurs blessures et les malus sont alors cumulés.



SE REMETTRE DE L'ÉTAT BLESSÉ

Les blessés peuvent être soignés avec les Premiers soins ou par magie. Sans assistance médicale, les personnages guérissent une blessure par jour - en supposant qu'ils ont l'occasion de se reposer et de ne pas se livrer à des actions trop fatigantes. Le Narrateur peut modifier ce délai en fonction des actions du personnage (marcher avec une plaie à la jambe au lieu de se reposer au lit), de l'environnement (froid et humide ou sec et chaud), ou d'autres facteurs.

Estropié

Un personnage estropié est mutilé ou souffre d'une maladie affaiblissante. Quand il s'agit de faire une action physique, il est presque incapable de réussir. Il ne peut presque rien faire d'autre que rester allongé et souffrir.

LES MALUS DES PERSONNAGES ESTROPIÉS

Un personnage estropié subit normalement une baisse de -50 % de toutes ses capacités physiques. Au choix du Narrateur, un personnage mutilé peut être conscient et avoir les idées claires, mais il est vraisemblable qu'il subisse un malus de -50 % à toutes les actions mentales même s'il est conscient.

SE REMETTRE DE L'ÉTAT ESTROPIÉ

Les personnages estropiés récupèrent lentement et ne peuvent pas oublier leurs blessures. La période de récupération doit durer au moins un épisode. Toutes les capacités normales sont réduites de -50 % le temps de « revenir à leur niveau maximal ». Entre temps, il devra bien manger, s'entraîner un peu, et prendre le temps de se reposer. Des capacités de soin peuvent accélérer le processus.

Mourant

Un personnage devient mourant s'il perd un grand nombre de PA à la fin d'une opposition qui comporte un risque physique, comme un combat. Une fois qu'un personnage est mourant, il ne peut être sauvé que grâce à des soins magiques. Les personnages mourants sont en général inconscients et incapables d'agir, mais le Narrateur peut décider de permettre au personnage mourant de rester conscient assez longtemps pour prononcer ses dernières paroles. C'est au Narrateur de décider si le personnage vivra ou non. Les joueurs, bien sûr, peuvent tenter de porter un coup de grâce pour être sûrs que le mort reste bien mort. Les mourants ne se rétablissent presque jamais tous seuls, habituellement ils meurent des suites de leurs blessures. Il est rare de survivre quand on approche autant la mort, mais le Narrateur est le seul juge en ce domaine. Un personnage mourant peut s'accrocher à la vie autant que cela semble utile - permettant ainsi aux Héros de courir chercher des secours ou de trouver un antidote au poison. Cela ne signifie pas que l'agonie est toujours longue. Parfois une mort rapide convient mieux à l'intrigue qu'une tentative désespérée de sauvetage.

Mort

Un personnage mort, eh bien, est mort et est donc, en général, éliminé du jeu. Nous disons « en général » car la résurrection est possible, bien qu'extrêmement rare, dans le monde de Glorantha. Ressusciter un personnage mort est une magie secrète connue seulement par une poignée de dieux et de saints, et cela nécessite toujours une quête en Outremonde. La résurrection devrait être le but d'un épisode entier. Pendant ce temps, vous pouvez créer un nouveau personnage pour remplacer l'ancien. Si le personnage mort a la chance d'être ressuscité, vous pouvez garder le nouveau personnage comme roue de secours. Ou vous pouvez décider de mettre votre ancien personnage à la retraite de toute façon, parce que les personnages ressuscités ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient.

LA GUÉRISON

Des capacités normales ou la magie peuvent aider à soigner même le personnage le plus gravement blessé.

La guérison en pleine action

Si vous avez une capacité de guérison, vous pouvez essayer de réanimer les personnages qui ont 0 PA ou moins au milieu d'un combat ou d'une opposition violente. Utilisez les règles de Don de PA; si vous parvenez à ramener votre patient au-dessus de 0 PA, il peut reprendre le combat. Même si vous ne réussissez pas à le rétablir complètement, vous pouvez sans doute améliorer son état avant la fin du combat. Les niveaux de blessure sont déterminés à la fin de l'opposition. Si vous ramenez un personnage de -35 PA à -10 avant la fin, il sera blessé et pas mourant.

La guérison après l'action

Il y a globalement trois types de soins dans le jeu : les premiers soins ou les soins magiques mineurs pour soigner les blessés, les soins magiques majeurs pour guérir les estropiés et les mourants, et la guérison naturelle, car toutes les blessures peuvent se soigner avec le temps.

LES PREMIERS SOINS ET LES SOINS MAGIQUES MINEURS

Les premiers soins ou les capacités de guérison peuvent enlever les malus d'une ou plusieurs blessures en une action, avec un test de capacité. Le score de la capacité à un malus de -1 pour chaque niveau « blessé » que le guérisseur veut soigner chez son patient. Le patient peut essayer d'augmenter la capacité de soin en utilisant des capacités comme Robuste, Endurant...

En cas de victoire complète, les blessures sont soignées en quelques minutes. Avec une autre victoire, il faudra une heure environ. En cas de défaite, les blessures subsistent. Une défaite complète ajoute une nouvelle blessure au patient. Les premiers soins ne peuvent être employés qu'une seule fois sur chaque blessure.

Les premiers soins n'ont pas d'effets notables sur les personnages estropiés ou mourants, autre que de stabiliser leur état. Même une victoire complète ne fera pas un personnage estropié à l'état blessé, ou un mourant à l'état estropié. Les soins magiques mineurs ont les mêmes effets que les premiers soins mais sont généralement instantanés.

LES SOINS MAJEURS

Les soins magiques majeurs peuvent réduire toutes les blessures, les maladies ou autre influences malignes, mais cette magie est réservée aux adeptes de certains dieux, saint ou esprits. Utiliser une capacité de soin majeur pour soigner des blessures fonctionne comme les premiers soins.

Soigner des estropiés ou des mourants oppose la capacité de soin majeur contre une résistance dépendant de l'état du patient.

Si le guérisseur parvient à avoir une victoire face à la blessure, les soins fonctionnent. La plupart des soins magiques réduisent l'état d'un niveau, de mourant à estropié, d'estropié à blessé. Une personne ne peut bénéficier de soins magiques qu'une seule fois par blessure. Ensuite, la guérison ne peut se faire qu'avec le temps ou des capacités normales. Certaines magies, plutôt rares (principalement celles des divinités dédiées à la guérison), peuvent guérir complètement un personnage, le ramenant à l'état en forme en un seul jet.

Les soins majeurs	
État de santé	Résistance
Estropié	20
Mourant	10M

Dans le cas du poison, de la maladie ou d'une influence maligne, la résistance est la puissance de la force qui s'oppose. Il existe des prodiges, de sorts ou des esprits spécifiques qui sont capables de guérir ces types de dommages ; les magies basiques de type Soigner les blessures ne suffisent pas dans ce cas. Certaines divinités guérisseuses peuvent avoir des affinités qui peuvent servir dans ce cas, avec un modificateur d'adéquation.

☞ Le poison

Le poison dans Glorantha peut prendre des formes étonnamment différentes, depuis la piqure d'une araignée jusqu'au vin drogué. La plupart des poisons ne sont ni à effets instantanés, ni mortels, mais prennent plutôt plusieurs minutes, des heures ou même des jours avant d'accomplir leur œuvre. Injecter le poison dans l'organisme de la victime est souvent le résultat d'une blessure ou de l'acte de respirer, boire, manger ou toucher le poison. Chaque poison a un score de virulence qui est comparée au score de capacité comme Robuste, Immunité aux poisons... Voici les trois modes d'apparitions des symptômes, suivis des manières dont un poison peut affecter sa victime.

LE MODE

Comment et quand la victime teste sa résistance au poison.

Instantané

Dès le tour qui suit l'entrée du poison dans l'organisme de la victime, celle-ci doit faire une opposition simple, entre la virulence du poison et la capacité qu'elle utilise pour résister. Si elle gagne, elle n'est pas atteinte pas les effets du poison, sinon elle subit les conséquences de sa défaite.

Affaiblissant

Ce type de poison a un effet rapide. Si le Héros est empoisonné dans une opposition dramatique, le poison devient un adversaire supplémentaire avec un score et une base de PA correspondant à sa virulence. Le poison devient une source « d'attaquants multiples » contre lesquels les partisans n'offrent aucune protection. Chaque injection supplémentaire de poison crée un adversaire supplémentaire.

Lent

Ce poison ne sera certainement pas un élément important en combat, mais prendra effet bien plus tard. Quand il agit, il faudra effectuer une opposition dramatique avec un score et des PA correspondants à la virulence du poison multiplié par le nombre de doses reçues.

L'EFFET

Une fois que la victime n'a pas résisté au poison, quels effets va-t-il déclencher ?

Mortel

Ce poison tuera la victime ou au moins l'affaiblira pour un moment. Son action est considérée en tant qu'attaque physique comme un coup d'épée pourrait l'être.

Paralysant

Ce poison empêche la victime de bouger, mais la laisse consciente (ce qui n'est pas forcément une bonne chose, surtout que plusieurs insectes ou araignées utilisent ce genre de poison pour capturer une proie dans laquelle ils veulent pondre leurs œufs).

Somnifère

La victime s'endort pendant une durée fixe, à condition que la dose ait été convenablement administrée.

Passion

Le philtre d'amour (ou de haine) est un exemple typique de ce genre de poison. Celui qui l'absorbe doit lutter contre la virulence. S'il perd, il gagne un trait de caractère ou une relation, comme Coléreux ou Amour (première personne rencontrée).

Soigner les poisons

La plupart des capacités de soin, normales ou magiques, ne sont pas faites pour lutter contre les poisons. Un personnage peut prendre Poison comme spécialité d'une capacité de soin. La magie doit être spécifiquement adaptée aux empoisonnements (mais, pour simplifier, les différences entre types de poison ne sont pas un problème). Même si un poison a été arrêté, certains des symptômes peuvent nécessiter des soins particuliers.

☯ Soigner des entités d'Outremonde

Les êtres de l'Autre Côté - comme les esprits - peuvent être soignés s'ils sont blessés, estropiés ou mourants, mais seulement par un personnage qui a une capacité magique qui précise que de telles entités peuvent être soignées. Dans ce cas, il est futile de chercher à se servir d'une capacité magique normalement destinée à soigner un être incarné comme un homme ou un cheval.

A black and white photograph of a medieval helmet, likely a bascinet or similar. The helmet features a prominent crest with a black and white checkered pattern. The faceplate is decorated with a painted face, possibly a demon or a warrior's visage, with a wide-eyed, intense expression. The helmet is shown from a slightly low angle, emphasizing its imposing nature. The background is dark and textured.

LE LIVRE DE LA MAGIE



Sorcière.

À l'intérieur de son cercle de pouvoir, cette sorcière lunaire conjure la magie qui lui permettra de traverser le Monde Magiste où elle pourra gagner de nouveaux pouvoirs.



chapitre VII

Le monde magique

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... la Lumière et les Ténèbres.

Ce conflit vieux de plusieurs âges n'a jamais pris fin. Il resurgit aujourd'hui dans Glorantha, s'allumant et s'éteignant au rythme des énergies éternelles dont le flot imprègne de pouvoir le monde des mortels.

Ce chapitre présente les informations de base sur le fonctionnement de la magie. Même si ce qui est dit ici est vrai pour la magie des différentes cultures de Glorantha, chacune a pourtant son propre point de vue. Les chapitres suivants expliquent les quatre systèmes de magie avec plus de détails et donnent des aides à la création de personnage pour créer un Héros avec un type précis de magie. D'autres systèmes de magie existent, comme les magies draconique ou chaotique, mais ils sont marginaux dans Glorantha et ne sont pas décrits dans ce livre.

LA MAGIE EST PARTOUT

La magie est partout dans le monde de Glorantha. Constattement, les grands héros et les chefs importants de l'histoire gloranthienne ont tous manié personnellement une magie puissante. Des empires se sont construits grâce à la possession d'un secret magique et ont été détruits quand leurs ennemis, indignés par les changements que le monde subissait, venaient avec leur puissance magique pour les abattre. La magie dans Glorantha n'est pas l'apanage de vieux sorciers avec des barbes blanches et de longues robes, même s'ils existent. Les plus célèbres utilisateurs de magie ont autant de chance d'être des guerriers lourdement armés, des généraux rusés, de mystérieux criminels, des femmes maternelles ou des immortels inhumains. Et il n'y a pas que les puissants qui se servent de la magie ; elle n'est pas présente que dans les légendes, elle fait partie intégrante de la vie de tous les jours. Un humble fermier utilise la magie pour multiplier ses récoltes, un marchand pour se rendre plus persuasif et un artisan pour améliorer la qualité de son travail.

Le pouvoir de la magie s'étend bien au-delà du monde humain. Glorantha est peuplé par d'innombrables esprits ; certains bons et d'autres maléfiques. Que ce soit la destruction d'une poterie ou les cycles de mort et de renaissance qui se succèdent dans l'histoire gloranthienne, n'importe quel événement, qu'il soit banal ou exceptionnel, peut être rattaché à l'action de la magie dans le monde.

Même si la magie est très puissante dans Glorantha, elle n'en reste pas moins le simple reflet de la réalité mythique de l'Autre Côté, le royaume de puissances surnaturelles. La magie est une manière de faire agir les puissances de l'Autre Côté dans le monde de mortels.

L'AUTRE CÔTÉ

Les cultures de Glorantha ont différents moyens d'interagir avec les mystères de l'Autre Côté, qui sont à la fois éternels et en perpétuel changement. Il y a plusieurs façons de décrire l'Autre Côté et chaque culture en a sa propre vision. En tout cas, il est clair que c'est une source de pouvoir immense pour ceux qui parviennent à surmonter tous les risques qu'il faut affronter pour en tirer cette puissance. Quand ils font de la magie, les Gloranthiens guident ce pouvoir jusqu'aux terres des hommes. Ils peuvent même voyager en personne de l'Autre Côté, faisant face à de grands dangers et affrontant des mystères éternels dans l'espoir de trouver de nouveaux pouvoirs pour leur communauté ou pour eux-mêmes. Les annales de l'histoire gloranthienne sont remplies des récits de ces gens qui allèrent de l'Autre Côté et trouvèrent ce dont ils avaient besoin pour la victoire de leur peuple et pour leur propre gloire. Les plus fameux d'entre eux ont non seulement survécu à leurs voyages de l'Autre Côté, mais ils y ont aussi laissé leurs traces, de sorte qu'il n'a plus jamais été le même après cela. Si les héros de votre jeu veulent marquer l'histoire de Glorantha, eux aussi ils devront un jour ou l'autre affronter les terreurs et les mystères de l'Autre Côté.

L'IMPORTANCE DU MYTHE

La manière la plus répandue de comprendre l'Autre Côté est par l'intermédiaire du mythe : les histoires des dieux, des sages et des héros qui luttèrent dans les conflits qui firent du monde ce qu'il est aujourd'hui. Chacune des cultures de Glorantha a ses propres mythes qui expliquent pourquoi le monde a été créé, comment il a été successivement modifié par les actions d'êtres puissants, comment il fut plongé dans une obscurité terrible qui menaçait de détruire toute chose, et comment il fut sauvé. Les cultures qui ont été depuis longtemps en contact les unes avec les autres ont des mythes qui coïncident en partie avec ceux de leurs voisins. Chaque culture utilise ses mythes comme des sortes de repères utiles pour voyager de l'Autre Côté et pour comprendre les choses qu'on rencontre là-bas. Quand les Gloranthiens vont de l'Autre Côté, ils peuvent participer aux grands événements mythiques comme s'ils étaient eux-mêmes les dieux ou les héros qu'ils vénèrent. Dans des cas extraordinaires, ils peuvent même être capables de modifier le cours de ces événements. Ils peuvent aller voir les moments décisifs de leurs mythes, peut-être changer un événement mineur et même théoriquement en modifier le résultat global (bien que cela n'ait jamais été démontré).

Les mythes, donc, ne servent pas qu'à définir une culture et à expliquer ses coutumes, ses valeurs et ses lois ; ils fournissent aussi un moyen de transporter la puissance de l'Autre Côté dans le monde des hommes. Donc les versions les plus pures et les plus riches des mythes sont extrêmement recherchées. Les communautés qui connaissent le mieux les histoires anciennes de leur peuple ont un grand avantage quand elles font de la magie. Les règles pour les rituels expliquent comment les gens amènent le pouvoir du mythe dans le Monde physique.

Les Runes

Les Runes sont d'anciens symboles qui contiennent un pouvoir inhérent. Bien qu'il existe sans doute des milliers de runes connues, toutes n'ont pas la même puissance. Plusieurs systèmes runiques existent, chacun avec son ensemble de hiérarchies et de catégories. Quoi qu'il en soit, la plupart de ces systèmes s'accordent sur le fait que quelques runes ont une importance cruciale; ces Hautes Runes (ou Runes Primales) sont en général considérées comme la source du pouvoir des autres runes. On prétend souvent que les hautes runes sont la réalité ultime de Glorantha. Elles sont les blocs de construction de Glorantha : tout être et tout chose qui a atteint un certain degré de développement psychique est réputée pour être une créature runique. Par exemple, tous les hommes sont des représentants vivant de la Rune de l'Homme.

Une rune magique quelconque porte en elle un pouvoir dérivé de la puissance de la force que cette rune symbolise. Une rune magique du soleil, par exemple, puise dans l'énergie génératrice de chaleur et de vie du soleil. Si une personne peut utiliser convenablement cette rune solaire magique, certains aspects des pouvoirs du soleil lui obéiront. Quand une rune est écrite ou gravée, le vrai pouvoir du signe magique est présent en elle. La répétition d'une rune ne l'affaiblit pas, mais renforce au contraire sa présence sur le plan des mortels. En tout cas, les runes sont plus qu'un système d'écriture symbolique : elles servent d'aides pour manipuler l'univers.

Écrire ou regarder une rune ne suffit pas pour utiliser son pouvoir. Une personne doit soit savoir comment l'utiliser en tant que symbole pour en tirer un avantage. En pratique, cela signifie qu'il faut être un adepte, un sorcier, un chaman ou l'équivalent. Même les plus grands magiciens n'essayent que rarement de se servir directement des runes. En revanche, les runes sont de manière générale les forces impersonnelles qui fournissent l'énergie nécessaire à l'emploi de la magie. Donc, au moins en théorie, tout prodige, sort, talent ou pouvoir peut être représenté par une série de runes qu'il ou elle met en jeu. Essayer de trouver une liste exhaustive de toutes les runes est le but des différents systèmes runiques.

Dépasser la connaissance rudimentaire de l'utilisation et de la signification des runes est le domaine de la Haute Magie. La plupart des humains doivent se contenter de connaître leur propre rune d'humanité pendant toute leur vie. Il est en effet beaucoup plus facile d'apprendre une seule rune et toutes les variations de ses pouvoirs plutôt que de maîtriser des runes différentes. Ainsi, un adepte vénérera normalement un seul dieu et tentera de comprendre toutes ses manifestations et tous ses aspects, plutôt que de chercher à comprendre les mystères de plusieurs divinités.

Les trente runes principales

Bien qu'il y ait plusieurs systèmes runiques différents dans Glorantha, dont certains sont connus ou d'usage répandu, nous ne présentons ici que celui qu'ont développé les Érudits de l'Ambigu de Irustela. Elles sont appelées les Hautes Runes ou les runes principales; et les Érudits de l'Ambigu croyaient que les runes primales avaient engendré toutes les autres runes mineures. Certains des principes de ce système runique se retrouvent dans toutes les cultures, d'autres lui sont tout à fait particuliers.

Trente runes forment les runes principales. Elles sont divisées en plusieurs groupes : **les cinq mondes, les dix polarités ancestrales, les cinq éléments, les cinq mouvements et les cinq formes**. Ces catégories s'excluent mutuellement mais sont complémentaires. Les éléments sont la matière pure qui a servi à la création du Monde physique, alors que les polarités ancestrales sont les énergies qui ont formé les mondes de l'Autre Côté. Les interactions de la matière et de l'énergie sont à leur tour dominées par les mouvements qui déterminent les motifs que les autres runes créent. Enfin, les formes peuvent être considérées comme les habitants du monde, les premières formes de vie dont la création est l'ultime expression des autres runes.

Les cinq mondes

Les Érudits de l'Ambigu sont les seuls dans l'histoire gloranthienne à avoir rendu possible pour un individu de percevoir, de reconnaître et même d'explorer tous les plans de l'Autre Côté. Ils ont codifié une grande partie de la compréhension des quatre systèmes de magie décrits dans ce livre et ils ont compris que les cinq mondes (incluant le monde des mortels) constituaient les divisions de base de l'univers et donc les runes les plus puissantes. Chacune des runes suivantes est presque inconnue en dehors du système runique des Érudits de l'Ambigu. Chacune désigne simultanément une philosophie, un monde et une puissance magique de l'univers. Chacune sert à désigner une des principales philosophies transcendantes de Glorantha et elles sont parfois appelées les runes magiques.

	Monde Médian/Physique/Mortel
	Monde Divin/Polythéisme
	Monde Magiste/Sorcellerie
	Monde Psychique/Animisme
	Mysticisme

Les dix polarités ancestrales

Les polarités ancestrales représentent les forces abstraites qui sont souvent appelées les Puissances. On dit qu'elles symbolisent l'ancienne Cour de Glorantha, identifiée par les différents systèmes de magie comme les premiers Dieux, Lois, Essences ou Distractions. Elles sont toujours organisées par paires de runes opposées qui luttent contre et/ou s'équilibrent l'une l'autre pour modeler l'existence. Tout comme les éléments sont la matière première du monde physique, les Érudits de l'Ambigu reconnaissent dans les runes de puissance les énergies primales qui constituent l'Autre Côté.

	Harmonie		Désordre
	Mouvement		Stase
	Fertilité		Mort
	Vérité		Illusion
	Cosmos		Chaos

Les cinq éléments

Les runes élémentaires sont les matériaux de base qui constituent le monde, l'essence pure et inanimée, inerte avant d'être travaillée par les autres forces, et c'est alors que leur potentiel de création se concrétise. Elles sont le sol sur lequel vous marchez, l'air que vous respirez, l'eau que vous buvez et la lumière du soleil. Souvent certains systèmes peuvent exclure un de ces éléments (comme les Ténèbres ou l'Air) alors que d'autres ajouteront d'autre matière (particulièrement la Lune) mais les runes suivantes sont considérées par les Érudits de l'Ambigu comme les cinq éléments et elles sont reconnus presque partout comme les formes de base de la matière.

	Ténèbres
	Eau
	Terre
	Feu/Ciel
	Air/Tempête

Les cinq mouvements

Les mouvements représentent les manipulations les plus primales possible des runes. Bien que chaque culture ou système de magie aborde différemment les puissances de l'Autre Côté, toutes les formes

de culte et d'interaction entre les runes peuvent être vues comme des dérivés de ces cinq actions. Du moins c'est ce que les Érudits de l'Ambigu affirmaient ; ils utilisèrent ces runes pour montrer quel aspect d'un élément, d'une puissance, d'une forme ou même d'un monde était représenté ou utilisé par une divinité ou un esprit. Quelques systèmes runiques appellent les mouvements les runes de condition, bien que la plupart de ces systèmes incluent toutes les runes non classées dans cette catégorie.

⚏	Échange
⚏	Vol
⚏	Équilibre
⚏	Annihilation/vide
⚏	Résurrection

Les cinq formes

Les runes de forme caractérisent les différentes entités vivantes qui habitent le Monde médian. Elles sont les moules de base qui furent utilisés pour peupler les mondes. Bien que chaque espèce ou type de créature ait théoriquement sa propre rune, unique, les Érudits de l'Ambigu considèrent que les cinq runes suivantes décrivent les formes les plus basiques que la vie peut prendre.

⚏	Plante
⚏	Minéral
⚏	Animal
⚏	Homme
⚏	Entité d'outremonde

Autres systèmes runiques

D'autres endroits dans le monde ont d'autres systèmes runiques, dépendant de la matrice de pouvoir qui a été établie avant l'Aube et modifiée ensuite selon leur histoire. Les plus puissants de ces systèmes runiques sont connus en Occident, où les sorciers ont codifié les lois de l'univers en tant que runes ; et en Kraloréla, où les mystiques étudient les Distractions.

La passe du Dragon, étant le carrefour du continent de Génertéla, a un système très fluide qui s'est modifié quand de nouveaux envahisseurs ou colons arrivaient. Pendant la Guerre des Héros, un système de rune célèbre a été développé sur la base du système des Érudits de l'Ambigu, avec des variations issues du système pharaonique utilisé dans le Pays Saint au sud, des dragonewts locaux et du système lunaire, d'influence céleste, importé lors de l'invasion par l'Empire septentrional.

Les runes individuelles

De plus, chaque culture a son propre système runique servant à identifier et invoquer les pouvoirs de leurs nombreux dieux, saints ou esprits. Bien que chacun de ces dieux, saints ou esprits a sa propre rune qui représente et concentre ses pouvoirs magiques, les Érudits de l'Ambigu retrace l'origine de ces runes individuelles à partir de combinaisons des runes principales. Cela a permis d'établir des correspondances entre des divinités de panthéons différents, dont les runes individuelles diffèrent mais dont les runes principales sont les mêmes. C'est une des sortes de magie dont les Érudits de l'Ambigu abusèrent et cette pratique est désormais évitée par la plupart des Gloranthiens modernes qui ne veulent pas subir le sort des Érudits de l'Ambigu.

LES CAPACITÉS MAGIQUES

La magie est nécessairement vague et il faut encourager les joueurs à explorer et exploiter, avec le Narrateur, toutes les possibilités qu'elle offre.

Quand vous voulez vous servir d'une de vos capacités magiques, expliquez comment il s'applique à la situation présente. Si le Narrateur trouve que votre interprétation s'accorde à la logique dramatique d'un monde enchanté, vous pouvez continuer et tester votre capacité magique. La magie dure normalement aussi longtemps que l'opposition en cours. Quelques individus extrêmement talentueux parviennent à créer des effets très durables, mais cette sorte de magie est en général invoquée par une communauté agissant de concert - que ce soit un clan orlanthi, une congrégation rokari ou un collège de magie lunaire.

Dans les sections de magie culturelle de chaque Guide du Joueur, les capacités associées aux différents cultes, écoles ou traditions sont recensés, avec les effets magiques disponibles pour les joueurs. C'est avec ces capacités magiques que votre personnage commence le jeu.

☞ *Décrire la magie*

Un des défis pour le Narrateur dans HW est de décrire les effets magiques. Quand des personnages se livrent à des activités non-magiques, comme combattre, monter à cheval ou sauter, tout le monde dans la pièce sera globalement d'accord sur une même vision des choses, sur leurs difficultés et sur les conséquences possibles au cas où les Héros réussissent ou échouent à leur tentative. Ce terrain d'entente vient autant des films et de la télé, que de combats et d'aventures dans la réalité, mais ce ne sont néanmoins que des hypothèses que tous partagent. En revanche, nous n'avons pas vu des heures de programmes TV mettant en scène la magie gloranthienne. Notre but, dans cette section, est de créer un ensemble d'hypothèses communes qui serviront à votre groupe et à vous quand vous voudrez utiliser la magie dans vos parties. Et cela implique de présenter non seulement un ensemble de règles de jeu, mais aussi une partie de la théorie qui décrit la magie et son fonctionnement.

En général, la magie gloranthienne est visible à l'œil nu quand on fait appel à elle. Des éclairs de lumière apparaissent, les couleurs semblent bouger ou les objets luisent. Une attaque est souvent visible comme un rayon lumineux. Les personnes affectées par la magie sont entourées d'une aura et les experts peuvent dire de quel type de magie il s'agit juste en regardant à quoi elle ressemble. Les choses rendues plus puissantes paraissent plus grandes que la normale, ainsi, une épée et une lance enchantée paraîtront immenses. Les protections en combat se manifesteront par des miroitements et un léger flou. Un objet magique ou enchanté peut produire des sons étranges ou bien changera complètement d'apparence. Un objet détecté grâce à la magie pourra briller temporairement. Une fois que l'invocation s'achève, les objets affectés par le sort reprennent leur apparence première. La plupart des magiciens peuvent avoir des capacités qui leur permettent de voir la magie active ou même, pour certains, les « résidus » d'enchantements qui sont finis depuis longtemps. De l'Autre Côté, la magie active est toujours visible.

Ces effets visuels sont accentués pour les humains. Les créatures qui ont un sens principal différent percevront la magie à leur manière. Les trolls, avec leur vue médiocre et leur sonar performant, sentiront la magie au travers de sons étranges au lieu de lumières ou de couleurs. Le « sens de la terre » nain permet aux Mostali de ressentir efficacement la magie qui agit dans leur champ de perception.

HEROWARS



LES QUATRE FORMES DE MAGIE

Les gens, qu'ils soient humains, océanides, trolls ou de n'importe quelle race de Glorantha, sont des créatures finies qui ont une perception limitée de l'univers. Quand ils font de la magie, ils font l'expérience de ces limites et c'est ce que les quatre méthodes de magie expriment. Les quatre voies coexistent et possèdent chacune leur propre logique interne, mais elles ont de nombreux points de désaccord les unes avec les autres. La plupart des cultures ne croient qu'en une seule approche, celle qui leur a apporté le succès à travers les âges, et ils considèrent que les autres sont inférieures, dangereuses et/ou mauvaises. Les quatre systèmes de magie sont le Polythéisme, la Sorcellerie, l'Animisme et le Mysticisme. Cependant, ce découpage en système tout autant un artifice de jeu qu'une vraie vision gloranthienne des choses. Partager un système de magie ne signifie rien pour un Gloranthien. Les différentes cultures de Glorantha ont leur propre manière d'interpréter ces systèmes de magie. Ainsi, des rivalités existent entre les différents panthéons polythéistes, HW décrit bien celle qu'on peut trouver entre les orageux Orlanthi et les célestes Yelmites. Le chamanisme des peuples hsunchens de Génertéla n'est visiblement pas le même que celui de la lointaine Pamaltéla. La sorcellerie des vizirs carmaniens est différente de celle des sorciers brithini. Les pratiques du mysticisme kralori sont radicalement différentes de celles de l'Empire lunaire. Ainsi beaucoup de cultures se servent d'un ou deux types de magie bien qu'une seule personne ne puisse utiliser qu'un système.

Comme règle générale, les polythéistes utilisent des affinités et des prodiges, les sorciers lancent des sorts appris dans des grimoires, les animistes traitent avec les esprits et les mystiques ont des pouvoirs. Cela n'exclut pas qu'en certaines occasions, un système puisse utiliser un effet différent.

Le polythéisme

Les dieux ont de vastes pouvoirs magiques qu'ils peuvent conférer à leurs adorateurs. Chaque dieu a une ou plusieurs **affinités** : des catégories larges de magie comme Vent, Mort ou Fertilité. Au sein des affinités se trouvent les **prodiges** : des actes spécifiques qui imitent les exploits du dieu. Les prodiges peuvent être improvisés à partir d'une affinité, avec un modificateur d'adéquation. Tous les prodiges d'une affinité sont utilisés avec le score d'affinité.

La sorcellerie

Les partisans de la sorcellerie apprennent leur art dans des ouvrages extraordinaires appelés **grimoires**. Ces grimoires sont des trésors précieux des écoles ou des monastères et sont soigneusement protégés par l'Ordre. Chaque grimoire contient les descriptions écrites et les instructions détaillées pour le lancement de **sorts**, qui sont habituellement plus spécifiques dans leur usage que les autres formes de magie. La plupart des grimoires contiennent uniquement des sorts d'un seul type, comme le Livre pour aider ses alliés en combat ou le Tome des rites de fertilité bénie. La puissance d'outremonde d'un sort doit être amenée dans le monde au travers de la manipulation d'un objet magique appelé **talisman**. Chaque sort doit être incarné dans un talisman (qui peut être le siège de plusieurs sorts) et le talisman doit être agité, touché ou manipulé d'une manière ou d'une autre pour que le sort prenne effet. Les sorts sont lancés en utilisant le score de grimoire correspondant.

L'animisme

Les animistes suivent des **traditions** particulières de culte des esprits. Ces traditions identifient et décrivent les différents esprits qui peuvent être invoqués, capturés, intégrés ou avec lesquels on peut marchander. Un chaman puissant peut interagir avec n'importe quel esprit mais il a plus de facilité avec ceux qu'il peut identifier grâce à ses connaissances traditionnelles. Les esprits capturés peuvent être utilisés immédiatement ou bien placé dans un **fétiche**. Les fétiches peuvent ensuite être transmis de main en

maines Pour qu'une personne qui ne pratique pas la magie puisse se servir d'un fétiche, il doit être en contact avec sa peau. L'utilisateur prend le contrôle de l'esprit même s'il retire le fétiche ensuite. La plupart des esprits ne retournent pas dans le fétiche automatiquement, ils s'enfuient dans le Monde psychique. En disparaissant au travers des barrières entre mondes, ils retournent ainsi à l'état naturel. Une magie spirituelle permanente peut être obtenue en **intégrant** un esprit dans son propre corps.

Le mysticisme

Les mystiques suivent les **voies** des maîtres éclairés et de leurs écoles. Chaque école enseigne la méthode utilisée par les maîtres éclairés pour atteindre la transcendance absolue du monde, que ce soit par le reniement complet du monde ou par son intégration totale. Les étudiants apprennent les **pouvoirs** de l'école, des effets maîtrisés au travers de longues heures d'entraînement et une concentration totale.

Les secrets

Tous les systèmes de magie ont une magie puissante qui est seulement accessible aux magiciens professionnels les plus consciencieux. Ce sont les secrets d'un dieu, d'un saint, d'une tradition animiste ou d'une voie mystique. Les secrets puisent leur pouvoir en une seule rune, l'essence de l'entité vénérée, et ils permettent au magicien d'accéder directement à la rune. Les secrets nécessitent un niveau minimum de connaissance (en général 1M2) dans au moins une capacité magique avant que le magicien ne puisse commencer à comprendre et à contrôler les pouvoirs des secrets.

Les secrets ont différentes formes. Bien que la plupart utilisent des mécanismes de jeu très proches des autres types de magie, il est important de noter que cela ne signifie pas que le secret est un exemple de cet autre type de magie : un secret qui agit en terme de jeu comme une affinité n'en est pas vraiment une. En général, pour la plupart des secrets, il suffit que l'utilisateur obtienne un niveau quelconque de victoire dans une opposition pour que la magie fasse son effet.

Quelques secrets agissent comme s'ils étaient des affinités, de sorte que des prodiges magiques peuvent être improvisés ou appris individuellement. D'autres fonctionnent comme s'ils étaient des esprits de passion intégrés, donnant à leur utilisateur un bonus à toutes les actions contre certains ennemis ou dans certaines circonstances ; ce bonus est égal à 1/4 du score du secret au lieu des 1/10 que donnent les esprits de passion intégrés. Plusieurs secrets agissent comme des attaques ou des parades mystiques. Certains secrets ne ressemblent à aucun des quatre types de magie : ils peuvent par exemple permettre d'utiliser instantanément une capacité même en procédant à une autre action en même temps, ou ils peuvent garantir la réussite d'une capacité sans tenir compte du nombre de PA qu'il reste à l'utilisateur.

Les secrets sont une forme de Haute Magie. Apprendre le secret de sa religion est une décision importante car c'est une étape irréversible, un acte d'engagement qui ne peut pas être défait. Un être mortel n'est capable d'apprendre qu'un seul secret dans son existence (les adorateurs des grands dieux sont des exceptions, voir plus bas). Une fois le secret appris, la personne ne peut jamais en apprendre un autre, même si elle abandonne sa religion pour une autre. De plus, une fois qu'une personne quitte sa religion, elle perd accès à la connaissance cosmique de son culte et donc ne peut plus utiliser son secret, bien qu'elle ne puisse jamais en apprendre un autre.

Les secrets marquent à jamais celui qui le connaît, si bien que toute personne capable de voir la magie saura immédiatement le reconnaître. Alors qu'une telle personne pourra sans doute voir le lien qu'un initié ou même un adepte a avec son dieu, elle ne pourra pas automatiquement déterminer le panthéon concerné et encore moins savoir quel dieu il vénère précisément. Une fois le secret maîtrisé, par contre, le lien avec la divinité est évident pour quiconque peut voir la magie ; même si le nom exact du dieu peut être inconnu si l'observateur n'est pas familier avec son panthéon, les associations runiques (y compris le panthéon) seront connues.



Un prêtre lunaire.

S'inspirant des pouvoirs de réflexion et d'illusion ce prêtre lunaire s'élève au-dessus des masses afin de montrer sa relation personnelle avec sa déesse.

Tout comme les dieux ont des secrets, les grands dieux ont de grands secrets. Les grands secrets sont une magie véritablement transcendante, mettant l'adorateur en contact direct avec le dieu majeur, et pas seulement avec un de ses aspects. Une fois qu'on connaît le grand secret, on ne fait plus qu'un avec la divinité – on ne fait plus qu'un avec la Terre, l'Air ou le Cosmos. Le mortel devient identique au grand dieu et atteint la transcendance. Quel que soit le grand secret en question, le héros est automatiquement éliminé du jeu.

En général, tout adorateur d'un aspect d'un grand dieu peut apprendre le grand secret du dieu une fois qu'il a atteint un score de 1M2 dans le secret de son propre aspect. Quelques individus ont tenté par le passé d'apprendre le grand secret et de remplacer le grand dieu plutôt que de s'unir à lui ou à elle. De tels abus causent de sérieux dégâts au cosmos quand ils échouent, et ont déjà été la cause de grandes destructions par le passé.

Les capacités magiques communes

Les capacités magiques ont généralement leurs propres runes et différentes religions peuvent avoir les mêmes runes de capacité. Ceci s'explique par des accidents et de luttes préhistoriques, et c'est presque toujours la cause de rivalités épouvantables. Ainsi Humakt et Zorak Zoran se détestent parce qu'ils se considèrent comme en compétition pour la possession légitime de la Mort. Les rivaux peuvent être distingués les uns des autres par leurs autres runes, bien sûr.

Parmi les capacités magiques communes, il y a : Bétail, Bêtise, Céréale, Chevaux, Combat, Commandement, Communauté, Conciliation, Connaissance, Duperie, Eau, Érudition, Famille, Fertilité, Feu, Guérison, Illusion, Justice, Loi, Magie, Maternité, Métallurgie, Mort, Mouvement, Neige, Obscurité, Paix ; Peur, Pluie, Renaissance, Secrets, Soleil ; Tempête, Terre, Tremblement de terre, Vengeance, Vent, Voyage.

GAGNER DES CAPACITÉS MAGIQUES

Gagner des capacités magiques dépend entièrement des circonstances. Pour gagner une nouvelle magie, il faut normalement que le personnage rejoigne, de manière temporaire ou permanente, une autre organisation. Cela peut être un sous-culte dans une société polythéiste, un monastère ou une école parmi les magistes ou les mystiques, et, dans les sociétés animistes, en négociant avec un autre chaman pour apprendre les secrets de sa tradition.

LES SECONDS RÔLES ET LES CAPACITÉS MAGIQUES

Afin de garder les descriptions des seconds rôles aussi courtes que possible, il n'est pas nécessaire de noter leurs prodiges ou leurs sorts, mais seulement leurs capacités magiques importantes (affinités, grimoires...). Le Narrateur est libre d'improviser leurs prodiges et n'a pas besoin d'appliquer un malus dans ce cas, surtout si cela va dans le sens de l'intrigue et de la rapidité de jeu.

LES TYPES DE CULTE

Le culte comprend tous les moyens par lesquels les habitants du Monde médian, et particulièrement les mortels, interagissent avec les habitants de l'Autre Côté. Il y a différentes sortes de cultes, mais quatre types sont dominants dans Glorantha, chacun correspondant à un des quatre systèmes de magie. Les quatre systèmes de magie perçoivent chacun l'Autre Côté différemment et donc chacun pratique des méthodes de culte différentes. En fait, la méthode de culte spécifiquement pratiquée est un des éléments principaux qui détermine le type de magie accessible à ses adorateurs. Bien que chaque système de magie pratique principalement une méthode de culte, ce n'est pas absolument restrictif – il y a des polythéistes qui pratiquent le culte extatique en plus du sacrifice, par exemple.

Polythéisme - le sacrifice

Le sacrifice est la principale méthode de culte utilisée par les polythéistes. Cela implique le don, l'abandon, la transformation ou la destruction de certaines offrandes précieuses ou vivantes. Le sacrifice peut être symbolique (après quoi l'objet continue d'être utilisé, c'est le cas des objets sacrés) ou passager (par exemple quand le bétail est sacrifié puis mangé par les adorateurs) mais il est en général permanent. Ce cérémonial d'échange est considéré comme une partie du mystère et n'est pas vécu comme une perte par les adorateurs. D'un certain point de vue, les adorateurs gagnent leur magie en échange de leur sacrifice.

La plupart des cultures polythéistes pratiquent une forme de sacrifice, bien que les détails exacts diffèrent. Parmi les cultures solaires, l'objet ou la créature est presque toujours sacrifié au moyen d'un feu. Beaucoup d'autres cultures utilisent aussi le feu pour les sacrifices, mais certains enterrent l'objet en terre, le jettent à la mer, le brisent en morceaux ou le fondent, ou l'offrent aux dieux autrement encore. Le sacrifice est parfois présent dans les sociétés animistes ou magistes, bien que sa pratique dans ces contextes soit généralement considérée comme mauvaise ou maléfique et peut même être interdite.

Sorcellerie - la vénération

La vénération est la principale méthode de culte utilisée par les sorciers. Cela consiste à rendre un culte à une entité supérieure (en général le Dieu Invisible) en vénérant ceux qui furent proches de lui pendant leur vie - les prophètes et les saints. Ces intermédiaires ne sont pas considérés comme des dieux, mais plutôt comme des mortels qui ont découvert les secrets du Dieu Invisible et qui peuvent enseigner aux autres comment s'approcher de Lui à leur tour. D'une manière plus matérialiste, le Dieu Invisible est considéré comme la cause première, qui a créé le Monde mortel et les lois immuables de l'Autre Côté, et les saints et les prophètes sont ceux qui enseignent comment manipuler ces lois pour faire de la magie.

La plupart des sectes malkioni pratiquent la vénération, bien que les détails diffèrent. Même si le Dieu Invisible est considéré comme la source de la sorcellerie et même si la vénération est liée à l'apprentissage de la sorcellerie, elle ne l'approuve pas forcément. La vénération des prophètes définit les différentes églises et la vénération des saints apporte des bénéfices très comparables à ceux reçus des dieux au travers des sacrifices. La vénération est rarement pratiquée par les animistes et les polythéistes, qui ne voient aucun avantage à tirer d'un culte si impersonnel et qui considèrent toute bénédiction ainsi obtenue comme le résultat de l'adoration de démons ou d'esprits malins.

Animisme - le culte extatique

Le culte extatique est aussi appelé adoration. C'est la principale méthode de culte utilisée par les animistes gloranthiens. Cela consiste à essayer de modifier sa conscience pour mieux percevoir et comprendre les esprits. Le culte extatique implique généralement des célébrations de groupe dirigées par des chamans et d'autres personnes saintes. Généralement, ces cérémonies comportent de la musique, des danses, des ingestions de substances hallucinogènes et d'autres pratiques capables de provoquer des trances. D'un point de vue plus matérialiste, les pratiques des adorateurs servent à attirer les esprits alors que les trances ou les altérations de l'état de conscience diminuent les défenses des adorateurs. Ainsi il est plus facile aux habitants d'outremonde de pénétrer dans les corps ou dans les autres objets matériels. C'est là la source de la magie.

Chaque tradition chamannique préfère une certaine méthode de communion avec leur grand esprit - les trolls se servent en général de tambours et de percussions, par exemple, alors que la plupart des tribus hschungens ont des danses complexes qui les mettent en contact avec leur totem. Le culte extatique n'est que rarement utilisé par les polythéistes qui incorporent des pratiques similaires dans leurs rites sacrificiels ou bien désapprouvent ces pratiques trop orgiaques à leur goût. Le culte extatique n'est jamais utilisé par les magistes qui trouvent ces rites barbares et avilissants.

Mysticisme - l'ascèse

L'ascèse est une forme de non-culte employé par la plupart des gens qui se vouent à des philosophies mystiques, à des métaphysiques transcendantes ou à des entités transpersonnelles. Ces « adorateurs » sont appelés des mystiques. L'ascèse implique en général un retrait du monde matériel, particulièrement sous la forme de renoncements et de pénitences. L'ascèse est comparable au sacrifice d'une certaine façon, mais sans aucune recherche de gain matériel (par exemple, aucune magie). Et le seul sacrifice est celui de soi-même pour s'améliorer soi-même.

Tous les mystiques orthodoxes suivent des pratiques ascétiques, bien que les différentes voies exigent le renoncement à différents aspects du monde matériel. Les mystiques manifestes suivent en général des pratiques ascétiques, mais ils se servent de leurs renoncements et de leurs pénitences comme d'un moyen d'intégrer le monde matériel plutôt que de le renier. L'ascèse se pratique dans toutes les cultures mais elle est peu courante parmi les polythéistes, les animistes et les magistes. Là où elle existe, elle n'est que rarement (voire jamais) mélangée à une autre forme de culte – on ne peut pas être un ascète sacrificiel, par exemple.

La dévotion personnelle

La dévotion personnelle est un type de culte comparable au sacrifice. En tout cas, cela permet une relation personnelle avec un dieu ou une entité sans passer par l'intermédiaire d'un prêtre ou d'une personne sainte. L'adorateur dévoue sa vie entière à la divinité mais ne dirige pas forcément les autres dans le culte. Par essence, c'est un type d'ascèse qui est appliqué à un dieu plutôt qu'à une philosophie et qui peut (c'est généralement le cas) obtenir des résultats tangibles (par exemple de la magie). La dévotion personnelle existe chez les polythéistes, mais est plutôt rare dans la plupart des cultures polythéistes.

Le culte propitiatoire

Le culte propitiatoire est un type de culte sacrificiel que les non-initiés rendent à un dieu, en général pour obtenir une certaine protection contre cette divinité ou ses sbires. Ainsi, beaucoup d'êtres font des sacrifices à Malia, la déesse de la maladie, dans l'espoir que ses maux les éviteront. Le culte propitiatoire est souvent présent dans les cultures animistes ou polythéistes, mais est normalement interdit par les hiérarchies religieuses qui le voient à la fois comme un manque de foi en leur dieu et un détournement des sacrifices vers un dieu ennemi. Le culte propitiatoire est aussi présent parmi les magistes et est toujours interdit par les églises.

LES RÈGLES UNIVERSELLES DE LA MAGIE

Les règles suivantes s'appliquent de la même manière à toutes les formes de magie, et à la magie pratiquée par toutes les cultures gloranthiennes. N'oubliez pas, par contre, que Glorantha est un lieu d'exceptions et de contradictions ; les traditions individuelles peuvent varier des modèles donnés ici, comme c'est expliqué dans les différents Guides du Joueur.

La condition à l'utilisation de la magie

Pour pratiquer la magie, le magicien doit être libre de faire des gestes et des sons. Il doit aussi avoir l'esprit clair et pouvoir concentrer son énergie mentale. La sorcellerie nécessite que l'effet magique soit incarné dans un talisman – souvent une baguette, un anneau, une épée ou une armure. Les esprits sont

normalement liés à des fétiches. Quand les personnages sont capturés par leurs ennemis, ils sont généralement attachés et bâillonnés pour les empêcher de remplir la première condition à l'utilisation de magie. Ils peuvent aussi être drogués ou battus pour obscurcir leur esprit. Les sacs, les icônes et les bijoux sont bien sûr retirés. Les tatouages peuvent être défigurés par des estafilades au couteau.

La résistance à la magie

Quand un Héros essaye de faire un sort ou un prodige, une force contraire rend toujours cette tâche difficile. Un Héros doit surmonter cette résistance magique que ce soit pour lancer un sort sur lui-même, sur une autre personne ou sur un objet. Une opposition utilisant la magie n'est pas différente des autres oppositions.

LA RÉSISTANCE PERSONNELLE

La plupart du temps, la force contraire est facile à identifier : c'est la résistance qu'offre la personne ou la créature que le magicien cherche à affecter avec sa magie. L'adversaire du magicien peut (ou non) utiliser la magie pour se défendre. Un Héros résiste à la magie ennemie avec sa capacité la plus appropriée. Essayez de trouver une manière astucieuse de décrire la façon dont vous utilisez votre capacité magique pour résister aux sortilèges ennemis.

Dabranila tente d'utiliser sa magie pour faire oublier à Kallai le crime qu'elle vient de commettre sous ses yeux. Une des affinités de Kallai est Vérité. Katya dit « Dabranila se lance dans une incantation et tu sens tes souvenirs te quitter peut à peu. Tout devient flou. »
« En me concentrant sur ma magie de Vérité » réplique Frédéric, « je m'accroche aux vrais souvenirs de ce que j'ai vu. » Une opposition dramatique dont l'enjeu est la mémoire de Kallai commence, confrontant le sort. Amnésie forcée à l'affinité Vérité de Kallai.

Si l'inspiration vous manque, comme cela peut se produire dans les cas de magie les plus abstraits ou les plus conceptuels, n'oubliez pas qu'il y a des esprits et des êtres surnaturels qui personnifient toutes les capacités magiques. Donc vous pouvez toujours dire « J'invoque le nom du dieu/de l'esprit/du saint de [capacité adéquate] pour repousser cette attaque de lâche. »

LA RÉSISTANCE NATURELLE

La magie qui n'a pas d'adversaire bien défini nécessite de faire une opposition dramatique contre une force abstraite : la résistance naturelle. La valeur habituelle de cette résistance magique est 14.

RÉSOLUDRE LA RÉSISTANCE À LA MAGIE

Si la chose que la magie modifiera n'est pas un Héros, le Narrateur joue le rôle de la force résistante que le personnage peut interpréter comme l'indifférence des dieux, les esprits hostiles, la force d'inertie ou un mécanisme de défense psychique. Le Narrateur n'a pas besoin de jouer les forces abstraites de l'univers (par exemple en interprétant chaque mise de PA) ; en revanche, il décrit les effets selon ce qui sera, à son avis, le plus intense ou le plus distrayant.

Si la cible de la magie est un Héros, le personnage prend part à l'opposition en utilisant sa capacité la plus appropriée pour résister à la magie en question, ou bien la résistance standard de 14 si ce score est meilleur. Si l'effet magique est de nature physique, le personnage doit chercher un moyen d'y résister physiquement. Si la magie est essentiellement mentale, il doit résister avec une capacité mentale ou un trait de caractère.

‡ Rurik est attaqué par Dabranila, une sorcière qui conjure une flamme magique pour le réduire en cendre. Peu importe son origine, la flamme en question est physique donc Rurik peut utiliser sa capacité Robuste 17 pour s'y opposer. Si cette capacité avait un score de 12 seulement, il utiliserait la résistance standard de 14.

Dabranila tente d'effrayer Kallai pour qu'il s'enfuit. La peur est un effet purement mental, sans aucune manifestation physique, donc Kallai doit utiliser une capacité mentale ou magique pour y résister. Frédéric décide que c'est son trait de caractère Bravoure qui lui permet de résister à la peur et Katya est d'accord.

Koschei utilise son esprit de Vol pour atteindre le sommet du mur d'enceinte d'une ville. Il n'y a pas de force active qui lui résiste donc il doit faire ses jets contre la résistance naturelle de 14.

‡ La magie en combat

Si votre personnage a une capacité magique qui peut, d'une certaine façon, servir à blesser, à maîtriser, à contenir, à faire plier, à écraser ou à mutiler ses ennemis, il peut en général utiliser cette capacité magique en combat contre un adversaire. Si la capacité que vous utilisez vous aide à vaincre vos adversaires en combat, ce n'est pas considéré comme une action à part. Vous participez normalement aux échanges de l'opposition comme tout le monde. Vous ne faites pas des oppositions séparées ou des tests de capacités pour utiliser votre magie.

Il est généralement plus efficace de majorer ces capacités normales de combat grâce à la magie plutôt que d'utiliser la magie seule.

La magie difficile (D+x)

Beaucoup de tâches sont difficiles même quand il s'agit de magie. Ci-dessous, nous faisons la liste des capacités magiques qui posent problème. Le Narrateur est tout à fait libre d'ajouter d'autres capacités à cette liste s'il pense qu'elles rendent l'intrigue ennuyeuse ou peu crédible. De telles capacités ne sont pas impossibles dans Glorantha ; elles sont simplement plus difficiles. Voici les résistances standards pour un certain nombre de capacités difficiles.

Les actes difficiles sont notés avec la lettre D suivie de la résistance supplémentaire. Celle-ci est ajoutée à ce qui résistait déjà à la magie, que ce soit la résistance naturelle de 14 ou les défenses magiques d'un personnage.

‡ Dabranila veut trouver l'emplacement de la tombe d'un sorcier mort depuis longtemps qui, d'après les rumeurs, contient un exemplaire complet du grimoire « Du mouvement et du transport des êtres physiques ». Elle a entendu que le négociant en livres Cuostus connaît l'emplacement de beaucoup de trésors étranges mais qu'il fait payer très cher ses informations. Plutôt que de marchander avec un simple négociant, Dabranila essaie de lire dans son esprit en utilisant son sort Trouver la pensée cachée. Cuostus a une amulette qui le protège contre ce genre de magie, ce qui lui donne une résistance de 10M contre la magie mentale. Parce que lire les pensées a une résistance de D+20, Dabranila doit vaincre une résistance totale de 10M2. Pour placer une suggestion dans l'esprit de Cuostus pour qu'il la traite comme sa confidente, la résistance totale est 10M3.

quatre



Labour
t enlev

arntar
rait.

ard.)
ar. Peun

on atte

Tu vie

人

soulev

erd.)
ta form

et le H

être à u

te les c

erd.)
ressen

et le H

un gran

et l'insie

ur dép
erd.]

crains
he à la

et le H

Maitre
r un p

△ Ⅸ ✕

X

X

Les actions difficiles

Action,	Résistance
Devenir immatériel,	D+80
Changer la forme d'un autre personnage - avec ou sans son accord,	D+80
Changer sa propre forme,	D+20
Lire les pensées d'un être intelligent,	D+20
Forcer un être intelligent à suivre des instructions,	D+40
Donner à un autre personnage le pouvoir de voler,	D+40
Se téléporter à vue - se transporter instantanément dans un lieu que vous pouvez voir,	D+20
Téléportation guidée- se transporter instantanément dans un lieu prédéterminé,	D+40
Téléporter d'autres personnes - invoquer instantanément des alliés ou partisans,	D+60
Guider quelqu'un vers le Monde psychique,	D+40

LA MAGIE DE L'AUTRE CÔTÉ

La magie est parfois difficile à tenter sans un voyage de l'Autre Côté ; un des principaux exemples est la résurrection des morts. Tout magicien qui veut accomplir cet acte magique doit aller dans l'au-delà, là où se trouve l'esprit du mort, ce qui implique d'affronter en chemin des obstacles dangereux. Les Quêtes héroïques sont décrites plus loin.

Les conséquences et la magie

La magie est toujours risquée. Le Narrateur doit s'efforcer d'être créatif quand il applique les conséquences défavorables d'un échec en magie, ajustant les conséquences particulières aux effets qui étaient recherchés. Si un personnage fait un échec critique en magie, le Narrateur peut lui donner un malus qui représente son manque de foi en ses propres capacités, la colère des dieux, un contrôle moindre des esprits ou l'enfermement dans les illusions du plan physique. Ce modificateur ne s'applique que pour la durée de l'opposition. Si un personnage est vaincu alors qu'il se servait de la magie, le Narrateur doit lui imposer un malus basé sur le degré de défaite, comme dans la Table de conséquence. Normalement, ce malus s'applique aux capacités magiques utilisées dans l'opposition, affectant au moins un type particulier d'effets, ou bien à la capacité du personnage de faire de la magie tout court, selon l'interprétation que le Narrateur donne de la défaite.





LE PLAN DIVIN

chapitre VIII

Le polythéisme

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... Orlanth et la Déesse Rouge.

Orlanth est le changement, les vents libres qui soufflent à travers les mondes. Il a toujours conduit son peuple vers la grandeur, mais aujourd'hui il est pris au piège. La Déesse Rouge cherche à étouffer sa liberté pour que le monde entier connaisse sa paix trompeuse. Orlanth résiste à la maléfique Shépelkirt et ses adorateurs luttent pour garantir que leur grand dieu puisse rester libre et puissant.

Les polythéistes considèrent que le monde est fait d'entités majeures – les dieux et déesses – qui sont la substance et l'esprit de l'univers. La plupart des dieux ne s'intéressent pas aux gens, quelques-uns sont hostiles et quelques-uns sont prêts à coopérer et à recevoir un culte.

En général les gens vénèrent un panthéon entier de dieux amicaux, gagnant ainsi un large éventail d'avantages et de protections. Bien que très peu de dieux soient anthropomorphes, ce sont en général ceux à qui la plupart des humains s'associent. Ainsi, pour la plupart des humains, il semble que l'univers soit peuplé principalement par des dieux d'apparence humaine. Les trolls ont des déesses et des dieux à l'image des trolls et les autres races voient leurs divinités comme des reflets d'eux-mêmes. Quand une cérémonie a lieu, ces gens font partie de l'assemblée qui regarde aux événements dirigés par les prêtres et prêtresses.

Les plus grands pratiquants de la magie sacrificielle sont les prêtres des dieux, et les héros dont les pouvoirs imitent ceux de leur dieu, ou bien les deux à la fois. Ils sont l'élite de la société, respectés par un grand nombre d'adorateurs ordinaires qui comptent sur eux pour gagner la faveur des dieux. La faveur divine est essentielle pour survivre dans un monde où toutes les façons de gagner sa vie sont extrêmement ardues.

Dans beaucoup de cultures, les dieux fournissent une magie mineure même au plus humble de leurs adorateurs. La plupart de ces prodiges permettent aux gens d'augmenter les capacités qui leur permettent d'assurer leur subsistance : les fermiers bénissent leurs récoltes, les forgerons durcissent leurs outils, les chasseurs se rendent magiquement silencieux, et ainsi de suite.

LE PLAN DIVIN

Les dieux de tous les peuples de Glorantha vivent sur le Plan divin, une région incroyablement grande qui contient leur maison et leur domaine. C'est là que les dieux et les héros rejouent éternellement les événements qui ont fait le monde. Tous les dieux dans chacune de leurs formes existent simultanément dans ce lieu, attendant l'intrusion de leurs adorateurs pour le façonner. Ce sont les gens – les mortels en général – qui donnent, par leur présence, une forme reconnaissable au Plan divin.

Les gens façonnent le monde à travers leur culte qui donne au dieu l'énergie de revivre les épisodes de sa vie cosmique. Pendant le culte, les gens sacrifient des choses, notamment du temps et de l'attention, au dieu dans le cadre de la cérémonie. Les enceintes sacrées – le temple et le lieu de culte – sont alors réunies avec la demeure mythique du dieu. Pendant les jours sacrés, le dieu quitte sa maison pour exécuter une partie du grand mythe qui a fait de lui ce qu'il est. Pendant cette période, le dieu peut être aperçu, et même assisté, par ses adorateurs.

Normalement, les adorateurs pénètrent dans le Plan divin en passant par la maison de leur dieu. Autour de la demeure de chaque dieu se trouve le domaine mythique de chaque panthéon. Plus loin s'élèvent les demeures des dieux ennemis. Plus loin encore, habituellement trop loin pour s'en soucier, s'étendent les résidences des dieux étrangers.

La maison du dieu est généralement un endroit incroyablement lointain des foyers de ses adorateurs. C'est par exemple le ciel, le monde inférieur ou bien les profondeurs sous-marines. Pourtant, par la nature même des sacrifices offerts par les polythéistes, ces régions lointaines se mettent à coexister avec le lieu de culte, qui devient en essence le même au début de chaque visite. Ce lieu, le temple originel du dieu, est en contact avec les vérités éternelles qui sont cachées derrière les mythes. C'est dans ce lieu immuable que le secret du dieu est gardé ou révélé. Par contre, les adorateurs peuvent voir la maison du dieu différemment selon leur vision du dieu. Les Wénéliens, par exemple, voient en Orlanth un puissant sanglier, ce qui est très différent du point de vue des Héortiens qui voient Orlanth comme un chef de clan ou de tribu. Les Wénéliens et les Héortiens voient des parties différentes du village d'Orlanth quand ils le visitent pendant les offices du culte. Quand les pouvoirs du dieu sont révélés à ses adorateurs, ils peuvent voir plus que son temple – des endroits qu'ils n'avaient jamais remarqués mais qui ont toujours été là. Quand un dieu perd des sujets ou du pouvoir, des parties du temple se dérobent aux regards, même si elles existent toujours.

Les panthéons

Chaque culture polythéiste a un groupe de divinités qui est considéré comme « nos dieux ». Ces regroupements sont appelés des panthéons. Les panthéons rassemblent plusieurs dieux, la plupart sont amicaux, certains sont hostiles. Certains dieux peuvent appartenir à plusieurs panthéons, par exemple Ernalda fait partie à la fois du panthéon orlanthi et du panthéon de la Terre.

Orlanth est un des deux grands dieux du panthéon orlanthi (l'autre est Ernalda, sa femme). Orlanth a plusieurs aspects : Orlanth Rex (royauté et souveraineté), Tonnant (climat, vent et orage), Aventurier (mouvement et guerriers), Fermier (agriculture, élevage et gestion d'un domaine), Gardien des Lois (lois et coutumes). D'autres dieux du panthéon exécutent souvent les tâches de certains de ces aspects : Barntar prend souvent la place d'Orlanth Fermier, Lankhor Mhy celle d'Orlanth Gardien des Lois. Il y a beaucoup d'autres aspects à Orlanth, certains qui sont présents partout mais marginalement, d'autres qui sont localement très importants.

Les grands dieux

Chaque culture a au moins une grande divinité, souvent le ou la chef du panthéon. Un grand dieu a beaucoup de sphères d'influence, notamment une sorte de royauté ou une autre forme de commandement. Le culte polythéiste de base est envers un grand dieu. Un sujet ne peut pas se dévouer au grand dieu en tant qu'entité complète, il doit vénérer un aspect du dieu. Ces aspects sont équivalents en pouvoir aux autres dieux.

Les dieux

Un panthéon a beaucoup de dieux différents, chacun étant l'incarnation d'un phénomène particulier, comme le climat, la fertilité, la guerre. Ces dieux peuvent être vénérés directement, soit par l'initiation ou par la dévotion, ou bien être vénérés seulement comme des membres du panthéon. Vénérer un dieu donne à l'adorateur un accès à la magie du dieu et aussi au secret du dieu – un pouvoir qui est la capacité la plus profondément secrète du dieu. Ce secret peut se manifester comme une affinité, un prodige spécial ou même un pouvoir mystique ou un sort.

Les dieux s'échelonnent en pouvoir et en influence du dieu mineur qui sert de messager ou d'esprit de représailles, jusqu'aux dieux principaux de la Vie, de la Mort, de la Guerre ou des arts.

Les dieux ennemis

Tous les panthéons reconnaissent certains dieux comme des ennemis – des êtres opposés aux vrais idéaux. Souvent ce sont des dieux d'autres panthéons ou de proches analogues d'autres dieux. Parfois ils sont spécifiques au panthéon et ne sont pas connus en dehors. Les adorateurs sensés du panthéon ne vénèrent pas les dieux ennemis, et ne leur rendent pas de culte. Mais il arrive qu'on s'en protège par des cultes propitiatoires, qu'on les soudoie pour attaquer un ennemi ou qu'on les combatte bec et ongle. Les disciples des dieux ennemis sont en général des ennemis de toute la culture. Si un personnage commence à vénérer un dieu ennemi, il sera probablement traité comme s'il avait changé de panthéon (voir ci-dessous).

‡ Les Orlanthi considèrent le Chaos et le panthéon solaire (entre autres) comme des ennemis. On comprend donc facilement pourquoi l'Empire lunaire, qui combine à la fois les dieux solaires et le chaos, est ressenti comme l'adversaire du mode de vie orlanthi.

Un coup d'œil chez les dieux

Pendant les cérémonies religieuses, les adorateurs sont à la fois dans le temple où ils rendent leur culte et dans la maison du dieu sur le Plan divin. Le foyer secret de leur dieu est immuable.

À l'extérieur de la maison sacrée, le monde est très différent. Selon le mythe des adorateurs, cela peut être n'importe lequel des Âges cosmiques : l'Âge Vert, une ère d'innocence, de paix idyllique et de danger ; l'Âge d'Or, quand Yelm commandait tout avec sa Loi éternelle ; l'Âge des Tempêtes où la famille d'Orlanth prit une part de la Loi éternelle ; ou les Grandes Ténèbres où les monstres et la Nuit régnaient. Les habitants du Plan divin peuvent y être rencontrés, vaquant à leurs occupations mythiques. Ses pistes sont les routes des histoires mythiques et les intrigues des légendes, reliant des événements plutôt que des lieux. C'est-à-dire que c'est l'action qui détermine le lieu plutôt que l'inverse. Quitter la maison du dieu est un acte extraordinaire. Dans les cérémonies normales du culte, les gens peuvent aller un peu partout, mais toujours en présence de leur dieu. Par contre, ils peuvent aussi sortir tout seuls et dans ce cas, quand ils quittent la région du panthéon de leur dieu, ils disparaissent de la surface du monde de Glorantha.

LES RÈGLES POUR LE POLYTHÉISME

Les sociétés polythéistes reposent sur les prêtres qui peuvent intercéder auprès des dieux pour les adorateurs. Dans certaines cultures, les prêtres doivent être ordonnés par la hiérarchie religieuse et peuvent n'avoir besoin que d'une certaine influence politique pour obtenir leur place. Dans d'autres cultures, les postes sont donnés à des individus choisis pour leur capacité ou par association symbolique (par exemple, le chef de famille qui intercède auprès des esprits de la famille ou des ancêtres).

Les runes de dieux

Les dieux ont leurs propres runes personnelles. La désignation runique d'un dieu comporte d'autres runes également. Elles indiquent les pouvoirs qui sont aussi accessibles à ce dieu grâce à sa généalogie, ses actes ou sa manière d'être. Ainsi Humakt a sa propre rune, mais sa désignation runique complète comporte la rune du panthéon d'Orlanth et Ernalda, montrant son lien avec eux et lui donnant accès à la magie commune du panthéon.

La magie polythéiste

Un magicien polythéiste fait de la magie en invoquant le nom de son dieu et en rappelant ses exploits mythiques. Il porte des supports et des instruments qui sont liés à ses actes mythiques. Quand il fait de la magie, le magicien se sent plus proche de son dieu. Il peut sembler prendre certains attributs physiques du dieu en rapport avec le prodige qu'il accomplit. Les gens et les créatures qui peuvent voir la magie pourront détecter un changement manifeste dans l'aura de l'adepte.

LES AFFINITÉS

Les affinités sont les domaines de magie du dieu, représentant ses « sphères d'influence ». Un dieu ou un aspect d'un grand dieu ont en général plusieurs affinités. Les petits dieux n'ont généralement qu'une seule affinité. Les affinités sont apprises et améliorées séparément les unes des autres.

LES PRODIGES

Un prodige est un effet magique particulier qui est donné par un dieu à un adorateur dévoué. Les prodiges doivent bien sûr faire partie des affinités du dieu et sont toujours des actions spécialisées. En exécutant un prodige, le pouvoir d'un dieu se manifeste dans le monde sous le contrôle d'une personne, et même souvent au travers de son corps. Les prodiges sont testés en utilisant le score de l'affinité associée.

En tant qu'adepte d'Humakt, Kallai connaît les affinités d'Humakt : Mort, Combat et Honneur. S'il veut utiliser le prodige « Coup de Vraie-épée », il teste pour cela son score d'affinité Combat. S'il veut utiliser le prodige « Tuer les morts -vivants », il doit tester son score d'affinité Mort.

LA PIÉTÉ

La piété est l'adhésion du personnage aux buts, aux valeurs et à la morale du panthéon ou du dieu. La piété est mesurée par les scores des relations « adorateur de », « initié de » ou « adepte de ». Le joueur peut augmenter sa piété en dépensant de Points d'Héroïsme selon les règles habituelles. Le Narrateur peut donner des bonus pour accomplir des actes pieux ou un malus pour des actes particulièrement impies. Si le personnage est trop impie, le dieu peut lui retirer sa magie ou envoyer un esprit pour punir le mécréant. Chaque panthéon considère certains actes comme pieux ou impies. Quelques dieux ont

des règles plus strictes que celles de leurs panthéons. Les adeptes sont en général tenus de respecter des règles plus strictes que les initiés ou les adorateurs.

La piété est en général testée quand le personnage demande une aide générale des dieux, quand il prend le rôle d'un dieu dans un rituel ou quand on le met à l'épreuve de l'Autre Côté.

Les rituels et les mythes

La connaissance des rituels et des mythes d'un dieu est séparée de la piété du personnage. Un mot-clé de magie polythéiste aura normalement une capacité de type « mythe » parmi celles enseignée aux adorateurs, initiés ou adeptes. Cette capacité sert pour franchir les barrières du Plan divin, pour se souvenir d'un acte ou d'une association mythique du dieu, ou pour faire un rituel.

Le culte collectif

Tous les personnages polythéistes ont une relation avec leur panthéon, notée en général « adorateur du panthéon... » ou simplement « panthéon... ». Cette capacité représente la piété du personnage et son lien général avec les dieux.

Quelques cultures n'ont que le culte collectif et ne pratiquent pas le culte dédié à un dieu précis décrit plus bas. Ces cultures ne peuvent utiliser que les règles d'intervention divine (ci-dessous) et de magie collective (chapitre 9).

Les adorateurs gagnent une capacité appelée « demander une intervention divine » avec un score égal à la relation avec le panthéon. La magie fournie ainsi provient en général du dieu principal du panthéon. Les initiés et les adeptes peuvent aussi utiliser le prodige « demander une intervention divine » bien que le Narrateur puisse leur donner des malus s'ils invoquent trop l'aide d'autres dieux que le leur.

Il est extrêmement rare qu'une personne change de culte pour un nouveau panthéon. L'exception la plus commune se produit quand le héros vénère un dieu qui fait partie de deux panthéons. Par exemple, une adoratrice d'Ernalda pourrait passer de la passe du Dragon au Pays Saint et garder son association avec Ernalda même si le panthéon dont Ernalda fait partie est passé de la tribu des Tempêtes au panthéon esrolien de la Terre.

L'INTERVENTION DIVINE

Les adorateurs peuvent, en cas de besoin, invoquer un dieu pour qu'il les aide. Ils ne font que prier et espèrent une réponse. Cette réponse n'est pas nécessaire logique et peut prendre un peu de temps. Elle doit être dans les capacités du dieu, quoiqu'il arrive, et même les dieux ont leurs limites. Ces limites sont les mythes par lesquels ils ont fait le monde. Donc, un dieu peut en fait fournir une aide à condition que ce soit d'une manière qu'il a déjà employé dans les mythes.

Un adorateur ou un groupe d'adorateurs peuvent aussi demander à leur dieu un type précis d'aide. Ils peuvent avoir besoin d'éteindre un feu plutôt que de disperser la fumée, par exemple, ou demander un certain type de vent.

Pour appeler une intervention divine, un prêtre du panthéon ou la personne avec la plus haute relation avec le dieu s'il n'y a pas de prêtre, teste son score d'adorateur (panthéon). Les autres adorateurs peuvent l'aider selon les règles de magie collective décrites au chapitre 9. Le jet est effectué normalement contre une résistance de 10M, bien que le Narrateur puisse donner une résistance plus élevée selon ce que les adorateurs demandent exactement. Même pour un dieu, certaines tâches sont plus simples que d'autres. Si le jet échoue, le dieu n'a pas entendu la requête, l'a ignoré ou met à l'épreuve la foi de ses adorateurs. Rien ne se produit, ni en bien, ni en mal. Une défaite complète indique que les adorateurs ont irrité le dieu, ce qui causera sans doute des problèmes supplémentaires ou même une perte de piété. Une victoire de n'importe quel degré indique que le dieu va intervenir mais la forme exacte de cette intervention est au choix du Narrateur.

☞ *Conter l'intervention divine*

Vous ne devez pas vous laisser intimider parce que les Héros peuvent demander l'aide d'un dieu « d'une manière qu'il a déjà employée dans les mythes ». Après tout, aucune liste exhaustive de ces mythes ou pouvoirs n'existent, n'est-ce pas ? Comment un Narrateur pourrait-il bien savoir ce qui fait partie ou non de la mythologie du dieu ?

C'est simple.

Demandez aux joueurs « Quel est votre projet ? Quel effet le dieu peut-il avoir ici ? ». Si cela semble trop bizarre, alors demandez où le dieu a trouvé ce pouvoir. Par quelle action mythique ? Si l'histoire a l'air bidon, alors annulé tout et dites leur « Désolé mais l'effet que vous demandez ne compte pas parmi les pouvoirs du dieu. » Après tout, le Narrateur doit veiller à la cohérence de l'histoire, même là où le joueur découvre son dieu glorianthien.

Immédiatement après avoir rejeté le plan, proposez une alternative, en incluant si possible quelques-unes des éléments développés par les joueurs. Des alternatives simples peuvent être :

- Suggérer un autre effet plus adapté au dieu en question
- Suggérer un autre dieu qui est plus apte à produire l'effet désiré

L'initiation

L'initiation est la norme dans beaucoup de sociétés polythéistes et c'est le mode standard de culte des cultures orlanthi de la passe du Dragon. L'initiation au culte d'un dieu fait partie du parcours de l'enfant vers l'âge adulte, bien que des personnages puissent être initiés plus tard dans leur vie. Certaines cultures ont un parcours d'initiations passant par les étapes de la vie, où l'initiation à un nouveau dieu marque des jalons comme avoir un enfant ou atteindre une certaine place dans la société.

Les candidats à l'initiation sont testés par le temple ou les prêtres pour déterminer leur aptitude et leur engagement envers le dieu. Des entités spirituelles spécialement utilisées pour cet office explorent les pensées secrètes et la magie du candidat. Des rites sont conduits pour éprouver les connaissances, les compétences et le dévouement. Une fois approuvés, les candidats participent à une cérémonie spéciale qui fait d'eux une part du dieu, avec des pouvoirs particuliers et des obligations permanentes.

La relation est notée comme « Initié de... ». Le score d'initiation reflète la piété du personnage et la force du lien entre son dieu et lui. Les initiés ont accès aux affinités, mais pas aux prodiges, de leur dieu. Les prodiges peuvent, par contre, être improvisés à partir des affinités.

L'INITIATION MULTIPLE

Un personnage peut être initié des cultes de plusieurs dieux, mais il doit se conformer aux restrictions, aux célébrations et aux obligations de tous ces cultes. Il n'est pas habituel d'être initié de deux dieux, et les initiés de trois cultes sont extrêmement rares. Les exigences de deux cultes en terme de temps et de rituels, très prenantes, sont souvent contradictoires ou difficiles à concilier.

Un initié peut vénérer un autre dieu de son panthéon, auquel cas il inscrit une autre relation « Initié de... ». Il fait progresser indépendamment les scores de ces deux relations.

Si l'adorateur veut s'initier à un dieu d'un autre panthéon, il se heurtera à de nombreux obstacles, autant de son panthéon que de celui de l'autre dieu. En supposant qu'il lui soit permis de rejoindre le culte de l'autre dieu, il n'aura pas à vénérer l'autre panthéon en plus du sien ; il devra choisir un panthéon ou l'autre. Il faut remarquer que ce type de culte entre panthéons est rare et il est probable que le personnage sera forcé par les hiérarchies religieuses concernées de choisir un dieu ou l'autre.

La dévotion

Les adorateurs peuvent se dévouer à un dieu, choisissant un seul dieu d'un panthéon pour lui rendre un culte extrêmement personnel. Ce n'est pas comparable à l'initiation car l'individu consacre la majorité de son temps à des activités dont le but est de satisfaire ou d'imiter le dieu. Il effectue des rites spéciaux, adopte certaines attitudes et joue un rôle précis pendant cérémonies du panthéon. Cette relation est notée « Dévotion à... » ou « Adepte de... ». Le score de dévotion représente le dévouement du héros à son dieu. Les adeptes peuvent apprendre une magie spécifique de l'entité à laquelle ils se dévouent. C'est pourquoi ils peuvent développer les affinités et les prodiges de leur dieu. Quand l'adepte maîtrise les affinités de son dieu, il peut progresser jusqu'à apprendre le secret du dieu.

Les sous-cultes

La plupart des dieux ont plus d'une affinité et plus d'un prodige à enseigner. Les sous-cultes se concentrent sur la vénération de petits dieux ou de héros, ou sur une seule affinité, ou même sur un seul prodige du dieu. Certains sous-cultes fournissent à leurs membres des variantes des affinités premières du dieu. Les petits dieux sont des dieux mineurs du panthéon, des héros défiés ou des aspects isolés du dieu. Ils sont vénérés individuellement, en plus du culte des dieux ou déesses principaux. Les adorateurs de tout niveau peuvent vénérer un sous-culte, en y consacrant 10 % environ de leur temps et de leurs ressources. Les sous-cultes sont répandus dans les cultures qui pratiquent l'initiation et aussi bien les initiés que les adeptes peuvent rejoindre des sous-cultes pour apprendre leur magie. La plupart des adorateurs d'un sous-culte sont là pour apprendre la magie ou les compétences spéciales enseignées par le culte. Certains sont sincèrement dévoués au petit dieu ou au héros. Un joueur peut ne pas noter son appartenance à un sous-culte ou au culte d'un héros s'il veut seulement apprendre leur magie spéciale. Les vrais adeptes des cultes d'un héros ont souvent la capacité d'incarnation héroïque. L'incarnation héroïque permet à l'adepte de devenir en partie le héros.

Les sous-cultes et les cultes des héros n'ont pas toujours de nom, bien que rien n'empêche le Narrateur d'imaginer de nouveaux prodiges et affinités et de décrire le sous-culte qui peut les enseigner.

¶ Kallai veut apprendre le prodige Inspirer la loyauté. Katya décide qu'elle est enseignée uniquement par le culte de Makla Mann, un sous-culte d'Humakt, qui maîtrise aussi l'affinité Loyauté. Frédéric doit dépenser 3 Points d'Héroïsme pour entrer dans le sous-culte et gagner l'affinité ou juste 1 Point d'Héroïsme pour apprendre seulement le prodige.

Changer d'initiation ou de dévotion au sein d'un panthéon

Changer d'un dieu à un autre au sein d'un panthéon est en général autorisé, et c'est même souvent une pratique standard quand les gens vieillissent et que leur vie change. Tant qu'une personne ne se met pas à vénérer un dieu ennemi, elle peut habituellement changer son initiation sans trop de difficulté. Changer de dévotion nécessite en revanche une sanction particulière du dieu ou de ses prêtres.

Quand un personnage quitte un culte d'un dieu, il perd en général toute magie associée à ce dieu et la relation qu'il avait avec lui. Si plus tard il se rétracte et revient à son premier dieu, il devra normalement recommencer comme s'il était un nouvel adorateur. Parfois, un personnage peut revenir dans un culte avec sa relation et sa magie initiales, mais c'est extrêmement rare et entièrement au gré du dieu (et du Narrateur). Si le changement fait partie d'une progression initiatique normale, alors l'adorateur peut garder une part de sa piété au moment où il s'initie au nouveau culte. Son score « Initié de... » pour le nouveau dieu est égal à 12 ou 3/4 de son précédent score d'Initié, selon ce qui est le plus haut.

Changer de panthéon

Changer de panthéon est très mal vu par les dieux de l'ancien panthéon. Ils envoient en général un esprit de représailles pour hanter l'apostat. Ce sont des petits dieux du panthéon. La sorte d'esprit qui poursuit l'apostat dépend du dieu dont il était initié ou adepte quand il a quitté le panthéon. Les esprits de représailles envoyés par Orlanth ne sont pas les mêmes que ceux d'Humakt ou d'Ernalda. On considère en général qu'un adorateur qui commence à vénérer un dieu ennemi change de panthéon.

CRÉER UN PERSONNAGE POLYTHÉISTE

La culture d'un personnage indique normalement si le personnage peut devenir un initié ou un adepte ou s'il ne vénère un panthéon qu'en culte collectif.

Les adorateurs

Toutes cultures polythéistes ont la relation « Adorateur de... » dans les capacités de leur mot-clé de culture. Quelques cultures ont uniquement des adorateurs et ne pratiquent que le culte collectif.

PENDANT LE JEU

Il est extrêmement rare de changer de panthéon pendant son existence. Si un joueur insiste pour le faire, le Narrateur a tout à fait le droit d'envoyer un esprit de représailles de l'ancien panthéon sur son personnage. En plus, il faut 3 Points d'Héroïsme pour faire le changement et la nouvelle relation commence à 12.

LES AVANTAGES

L'adorateur peut demander l'intervention divine en utilisant son score de relation. Les adorateurs peuvent servir de soutien pour la magie collective (voir la Table de participation collective, chapitre 9).

Un personnage peut augmenter son score d'adoration comme une compétence normale. Le Narrateur peut donner un bonus ou un malus au score, ou même l'augmenter ou l'abaisser de manière permanente selon la conduite du personnage et son respect des règles du panthéon.

Le maximum habituel qu'une capacité d'adorateur peut atteindre normalement est 10M.

LES OBLIGATIONS

Les adorateurs doivent assister aux cérémonies publiques régulières de leur dieu et par là même contribuer à la puissance de son culte. Les adorateurs dépensent en moyenne 10 % de leur temps, de leur argent et de leur énergie dans leur culte.

Les initiés

Quand un personnage est créé, il a la possibilité d'être initié à un culte s'il choisit un mot-clé correspondant. L'initiation est notée dans les relations par la capacité « Initié de... ». Le personnage gagne l'accès au mot-clé de magie de son dieu, y compris les affinités.

PENDANT LE JEU

Si un personnage est initié au culte d'un dieu pendant le jeu, il doit payer 3 Points d'Héroïsme pour gagner une relation avec un score de 12 ou égal à son score de panthéon. Il peut aussi avoir à passer des tests que lui imposent les prêtres du culte pour évaluer sa foi et ses connaissances. Il doit dépenser normalement les Points d'Héroïsme pour apprendre les affinités de son nouveau culte.



LES AVANTAGES

L'initié a accès aux secrets du culte et peut apprendre les affinités de son dieu. Les affinités doivent toujours être utilisées avec les modificateurs d'adéquation pour improviser des prodiges. Les initiés ne peuvent pas apprendre les prodiges ou les secrets de leur dieu. Par contre, ils peuvent rejoindre des sous-cultes et des cultes de héros pour apprendre leur magie, que ce soit des prodiges ou des affinités. Le maximum qu'une affinité ou que la capacité Initié puisse atteindre est normalement de 10M2. Les initiés peuvent entrer dans d'autres cultes et sous-cultes tant que leurs obligations ne prennent pas jusqu'à 100 % de leur temps et de leurs ressources.

LES OBLIGATIONS

Un initié doit continuer à assister aux rites religieux publics en plus des rites privés du culte. Dans les cérémonies, il peut être appelé à jouer le rôle de son dieu et à amener sa présence et son pouvoir dans les rituels dans lesquels il participe au nom du dieu. En revanche, les initiés peuvent toujours changer de rôle dans les cérémonies du panthéon si nécessaire. Les initiés consacrent à leur culte approximativement 30 % de leur temps, de leur énergie et de leurs ressources.

INITIATION À UN GRAND DIEU

L'initiation au culte d'un grand dieu nécessite normalement que l'initié adopte l'aspect significatif du grand dieu qui sera le plus lié à son existence. Le grand dieu en lui-même est simplement trop flou et trop vaste en terme de pouvoirs pour être utile au sens les adorateurs l'entendent. Par contre, l'initiation directe au grand dieu est possible. L'initié apprend une affinité du grand dieu et cette affinité ne peut pas dépasser le score 10M. L'initié doit entrer dans des sous-cultes ou des aspects du dieu pour apprendre leur magie, mais il fait face aux mêmes limites de score sur les affinités apprises de cette façon.

Les adeptes

Quand un personnage est créé, il a la possibilité de se dévouer à un dieu s'il choisit le mot-clé correspondant. La dévotion est notée dans les relations par la capacité « Adeptes de... » (ou « Dévoué à... »). Le personnage gagne les avantages du mot-clé de magie de son dieu, y compris les affinités et les prodiges.

PENDANT LE JEU

Le personnage doit rencontrer le dieu ou ses esprits attirés et également les prêtres du culte. Il doit dépenser 3 Points d'Héroïsme pour gagner la relation « Adeptes de... » au niveau 12. Un initié qui décide de se dévouer à son dieu peut transférer son score d'Initié en Adeptes.

LES AVANTAGES

Le mot-clé de magie du dieu a un certain nombre de prodiges liés à chaque affinité que le personnage nouvellement créé peut utiliser avec son score d'affinité. Chaque affinité doit être développée et augmentée séparément des autres. Un personnage qui dévoue sa vie pendant le jeu gagne une affinité « gratuite » mais doit dépenser les Points d'Héroïsme normalement pour le reste. Les adeptes dépensent 1 Point d'Héroïsme pour apprendre de nouveaux prodiges dans leurs affinités.

Les adeptes peuvent entrer dans les sous-cultes et les cultes de héros de leur dieu pour apprendre leur magie spéciale, que ce soit des prodiges ou des affinités. Ils peuvent aussi entrer dans d'autres cultes du même panthéon du moment que leurs obligations ne dépassent pas 100 % de leur temps et de leurs ressources.

Les secrets du culte

Une fois que le personnage a atteint 2 maîtrises dans chacune des affinités du dieu, il peut commencer à apprendre le secret du dieu. Le joueur doit dépenser 3 Points d'Héroïsme pour apprendre le secret à 12. Le secret ne peut pas avoir un score plus grand que le score de la plus basse affinité du dieu.

Les secrets du sous-culte

Les sous-cultes et les cultes de héros ont leur propre secret magique, habituellement d'une envergure beaucoup moins grande que le secret du dieu. Le personnage peut apprendre ce secret en gagnant 2 maîtrises dans l'affinité du sous-culte (ou dans l'affinité du prodige du sous-culte) : il dépense alors 3 Points d'Héroïsme et gagne le secret à 12. Le secret ne peut pas avoir un score plus grand que la moitié du plus bas score des affinités associées au sous-culte.

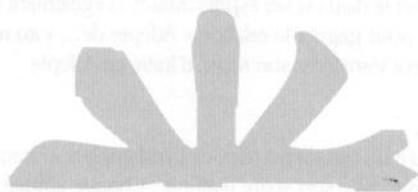
Les cultes de héros qui enseignent la capacité d'incarnation héroïque ne l'enseignent qu'aux vrais adeptes du héros, et pas seulement aux adorateurs qui veulent apprendre la magie du culte. Tous les cultes de héros n'ont pas cette capacité et c'est le secret de ceux qui la possèdent.

LES OBLIGATIONS

Les adeptes consacrent à leur culte au moins 60 % de leur temps et de leur énergie. Les adeptes doivent se conformer à l'éthique et à la morale de leur dieu. S'il ne le fait pas, le dieu peut lui retirer son aide, rendre la magie plus difficile ou harceler l'adorateur égaré jusqu'à ce qu'il se repente et s'amende. C'est ce que mesure la capacité « Adeptes de... ». Le Narrateur peut donner un bonus ou un malus à ce score selon la conduite du personnage pendant le jeu. Le joueur peut dépenser des Points d'Héroïsme pour augmenter ce nombre comme une capacité normale. Les dieux attendent de leurs adeptes qu'ils s'astreignent à un code de conduite plus strict que les initiés et donc sont plus enclins à punir leurs adeptes pour des infractions mineures.

LA DÉVOTION À UN GRAND DIEU

La dévotion directe à un grand dieu, et non pas à un aspect du dieu, est très rare. L'adepte a accès à toutes les affinités de tous les aspects du dieu. Ces affinités ne peuvent pas dépasser 10M2. L'adepte peut apprendre le grand secret du dieu, et à partir de ce moment, il s'unit littéralement à l'esprit du dieu (et est retiré du jeu).



chapitre IX La sorcellerie

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... la Loi et la Guerre

Les Lois du Dieu Invisible définissent le monde et fixent les règles selon lesquelles les hommes doivent vivre. Mais le Royaume de la Guerre ne connaît aucune loi. Son insatiable appétit de mort et de destruction menace de tout faire sombrer dans l'oubli. Tout Fronéla s'est rassemblé pour le combattre, sous la direction de l'ordre de l'Hirondelle, qui doit prouver que la loi est plus puissante que la guerre.

La sorcellerie est née d'une investigation logique du monde, visant à découvrir ses lois et à les manipuler. Les sorciers compilent régulièrement leurs informations et réorganisent leur magie pour l'améliorer. Ils cherchent à éradiquer les mystères de l'existence grâce à leurs méthodes rationnelles d'investigation.

Les sorciers et les mages, qui maîtrisent la sorcellerie, sont appelés magistères. Eux, et ceux qui les soutiennent passivement, voient le monde comme la création d'une force ultime, suivant des règles immuables et qui peut être affecté par l'expression de la volonté. Les gens ordinaires se soumettent à cette force, qu'ils appellent Dieu et qu'ils vénèrent par des cérémonies régulières dirigées par le clergé. Les magistères exercent leur volonté et, avec des sorts magiques, modifient le monde. Les églises sont les centres du culte, tandis que les écoles et les ordres enseignent la sorcellerie et organisent les sorciers.

LE MONDE MAGISTE

L'Autre Côté des sorciers est appelée le Monde magiste, le Monde des sorciers et l'Invisible mesure, entre autres désignations. En sorcellerie classique, c'est normalement un lieu que personne ne traverse ; au lieu de cela, des liens sont ouverts en certains endroits appelés des Nexuses, des Points, des Foyers ou de Formes selon les traditions de l'ordre qui en parle.

Pour atteindre l'Autre Côté, l'ordre se rassemble lors de cérémonie et exécute des rituels pour créer un Portail de pouvoir. Le motif utilisé pour créer le portail dépend des grimoires de l'ordre. Il est appelé pentacle mais il peut tout à fait être un cercle, un pentagone, un triangle, des triangles entrecroisés ou tout autre forme. Les runes sont dessinées ou gravées sur les lignes du pentacle, reliant le signe à un certain nexus de l'Autre Côté. Habituellement le nexus le plus facile à contacter est le Nexus Focal, la

présence du fondateur sanctifié. Alors que ce nexus est sur le Plan des saints et donc derrière une barrière de 10M6, les instructions pour créer le portail donnent généralement un bonus important pour contacter le nexus. La pensée résiduelle du fondateur se manifeste dans le pentacle. Les sorciers présents peuvent alors pénétrer dans cette zone pour y recevoir de leur fondateur un sort ou bien « discuter » avec lui comme il convient. Ce nexus focal est bien plus grand que la zone délimitée par le pentacle, et c'est le havre céleste du fondateur. Notez bien que ce n'est pas le vrai fondateur qui est contacté, seulement sa présence sur ce plan.

Pour commencer, ni les sorciers ni les adorateurs ne quittent le nexus focal car ils le trouvent suffisant pour remplir leurs besoins spirituels. On ne leur parle pas des autres nexus et des autres dimensions avant qu'ils ne soient plus avancés dans leur développement spirituel. Les sorciers et les mages apprennent les sceaux runiques pour contacter les autres nexus du Monde magique et certains apprennent même la méthode pour voyager entre les nexus.

Un coup d'œil sur les lois

Quelques ordres étudient la nature de la philosophie, de la pensée et des origines. La nature du mythe et de l'histoire occidentale révèle un univers vaste empli de puissances abstraites, les runes.

Après avoir étudié les cultes païens, quelques sorciers commencèrent à imiter leur processus de quête héroïque et pénétrèrent ainsi dans le Monde magiste en tant qu'explorateurs et plutôt que comme adorateurs. Ils découvrirent d'abord que beaucoup des nexus de leurs fondateurs étaient proches les uns des autres, rassemblés sur des champs sacrés communs dans le Plan des saints. Partant de là, ils organisèrent des voyages et découvrirent le chemin vers le Plan des disciples et aussi, finalement, vers les autres dimensions. Cette pratique est toujours mise en cause par beaucoup des communautés monothéistes occidentales.

Note : d'autres traditions magistes existent, celle décrite dans ce chapitre est vraie pour la plupart des pays Malkioni. Les Malakini carmaniens, les Logiciens pélandiens et les autres traditions ont leurs propres mythes, leurs hiérarchies et leurs méthodes

Le Livre irréfutable

Après l'Aube, un conclave de vénérables, appelés collectivement les Témoins de l'Église, se rassembla pour discuter de ce qu'ils avaient appris. Ils furent témoins de la rédaction du Livre irréfutable. Il fut écrit sur un papier indestructible par une main surgie de nulle part, sous la volonté du Dieu Invisible. Les Témoins purent la voir et ils marquèrent de leurs sceaux et de leur signature l'exemplaire original.

Le Livre irréfutable est une œuvre surnaturelle, créée par la volonté de Malkion, pour guider l'humanité dans un monde magique plein de danger. C'est le plus impressionnant fragment de la Création que l'on ait pu voir dans l'histoire humaine. C'est ce qui est écrit, en frontispice de chaque exemplaire du Livre irréfutable, avec toutes les explications précédentes. Les révélations du Dieu Invisible dans le Livre irréfutable ont fourni l'élément qui a unifié les peuples de la foi de Malkion.

Chaque liturgiste reçoit une copie du Livre irréfutable lors de son ordination. Dedans, il lit les homélies à sa congrégation pendant chaque office du culte. Il étudie les sorts qui sont contenus dedans, pour les utiliser au service de sa congrégation.

Le Dieu Unique

Les peuples de l'Occident magiste considèrent le Dieu Unique comme la force fondatrice de l'univers. Dieu est immuable et doit suivre les lois de l'univers, qu'il a créées. Dieu est ineffable et ne peut pas être vénéré directement. En revanche, la parole de Dieu doit passer par de nombreux prophètes qui montrent chacun une manière différente de voir Dieu.

Les premiers prophètes

Malkion fut le premier prophète, celui qui apporta au peuple la parole de Dieu. La religion qu'il a fondée est souvent appelée le malkionisme. Zzabur découvrit comment traduire les vérités immanentes de Dieu en réalité matérielle. Il est considéré comme le père de la sorcellerie.

Les prophètes tardifs

La parole de Malkion a été amendée par plusieurs prophètes au fil des ans. Chaque prophète a fondé une nouvelle église ou une secte de la religion malkioni, ce qui a conduit à une prolifération de cultes, de doctrines et de schismes dans l'Occident. Ces prophètes sont souvent considérés comme des saints dans les autres églises, bien que certains aient été mis au ban par différentes sectes du fait de leurs croyances. Les églises et les sectes malkioni modernes ont été fondées par ces prophètes tardifs, comme St Rokar ou St Hrestol.

Les saints

Les Malkioni n'adorent pas des dieux comme les païens. Au lieu de cela, ils ont des saints ; des hommes et des femmes qui incarnent la piété de la foi à un tel point qu'ils peuvent être contactés après leur mort et peuvent offrir de la magie aux fidèles. Chaque secte du malkionisme a ses propres saints, encore qu'un grand nombre de saints soient communs à toutes les sectes ou presque. La plupart des saints sont considérés comme les « patrons » d'une ou plusieurs activités humaines.

Les grands saints ont influencé beaucoup de gens et sont très largement connus. La plupart des saints parmi les milliers recensés sont des saints mineurs. Beaucoup furent les fondateurs d'une multitude d'ordres religieux. En comptant grossièrement, l'influence et l'importance d'un saint peuvent être évaluées par le nombre de personnes qui le vénèrent régulièrement par des offices religieux malkioni. Les gens ordinaires peuvent vénérer un saint en consacrant du temps et des prières à cet être sacré. Les églises loskalmi encouragent ces pratiques même si St Rokar réprimandait gentiment ceux qui confondaient les saints avec Dieu, simplement parce qu'ils étaient plus accessibles. Les saints existent dans leur propre paradis que les êtres humains peuvent atteindre dans des moments de piété extrême et de transe. Les saints ont leur propre magie, en général liée à la profession dont ils sont les saints patrons. Cette magie est souvent considérée par les gens normaux comme une bénédiction donnée pendant les cérémonies du jour sacré du saint. Chaque saint a son propre jour sacré (ou même plusieurs), qui commémore un événement significatif de sa vie, en général le jour de sa naissance ou de sa mort, bien que des événements plus spécifiques peuvent aussi être célébrés. Ces jours sacrés sont des jours particuliers pour la magie, et ils peuvent augmenter les capacités magiques des liturgistes associés au saint (voir la table des bonus rituels).

Les ordres

Les ordres sont les lieux de formation des mages et des sorciers de l'église. Les ordres religieux furent fondés par les saints. Ils sont financés et administrés par la hiérarchie ecclésiastique. En échange, leurs membres se servent de leurs capacités magiques pour le bien de l'église et de la société. Les ordres sorciers furent fondés par les disciples de Zzabur et peuvent être riches ou pauvres, grands ou petits,

selon les sorts qu'ils enseignent, leur prestige et l'attitude de la société à leur égard. Chaque ordre a ses propres traditions, ses codes, et même ses façons de s'habiller ou de parler. La plupart gardent jalousement leurs grimoires loin de tous les autres ordres, ne permettant qu'à leurs membres de les étudier. Les ordres religieux sont divisés en chapitres, et les ordres sorciers en écoles. Les écoles et les chapitres sont comparables dans leur organisation de base; chacun a traditionnellement son propre centre, avec le personnel nécessaire pour s'entraîner, enseigner et subvenir à ses besoins, plus les apprentis, les serviteurs et tout le reste. En général, un mage ou un sorcier ne peut pas être membre actif de plus d'un chapitre ou d'une école en même temps. S'il quitte une école, cela signifie en général qu'il est coupé de sa bibliothèque et qu'il perd son accès aux grimoires et aux sorts.

Les mages passent en général toute leur vie active dans un chapitre. Les mages exceptionnellement doués ou favorisés peuvent être envoyés pour recevoir une formation dans un autre chapitre. Puisque les chapitres sont sous le contrôle de l'église, elle peut forcer un chapitre à accepter les dirigeants que la hiérarchie ecclésiastique désire, ou même transférer des membres d'un chapitre à un autre. Les chapitres n'acceptent aucun candidat venu des autres églises.

Un sorcier peut postuler pour entrer dans une école et c'est aux autorités dirigeantes de l'école de décider s'ils l'acceptent ou non dans leurs rangs. La plupart des écoles restreignent leur choix de candidats aux membres de leur propre ordre, bien que quelques-unes soient plus ouvertes dans leurs conditions de sélection.

LES ORDRES SORCIERS

Les ordres sorciers sont en dehors de la hiérarchie de l'église et certains sont même à la limite d'être en-dehors de l'église et de la société. Ils fournissent aux sorciers un lieu pour perfectionner leur art et pratiquer la magie dans l'isolement. Les ordres sorciers possèdent les grimoires de leurs fondateurs, agrémentés de textes volés ou récupérés de force. Quelques ordres s'efforcent de parfaire un petit nombre de sorts alors que d'autres cherchent à avoir le plus de sorts possible. Chaque ordre a sa manière propre d'organiser ses relations internes ou externes. Le seul point commun à tous les ordres sorciers est qu'ils dispensent leur enseignement de la magie magiste en-dehors de l'église.

LES ORDRES MINEURS

Les saints étaient des êtres humains dont les vies ont été touchées de manière significative par une grande partie de la grâce ou de la puissance de Dieu. Ils sont des exemples pour tous et ils peuvent accorder des bénédictions à ceux qui suivent leurs enseignements. Les saints eux-mêmes ne sont pas adorés. Par contre, Dieu est vénéré au travers de leurs leçons et il offre ses bénédictions grâce à l'intercession des saints. Ainsi la plupart des professions ont un saint patron, lié aux différentes guildes. Les liturgistes dirigent les cérémonies qui attirent les grâces des saints sur leurs fidèles.

Quand la vénération d'un saint est formalisée sous la forme d'un ordre, comme l'ordre militant de Saint Gerlant, il donne d'abord naissance à un ordre mineur. L'ordre est dirigé par des liturgistes dévoués au saint en question. Plutôt que de lancer activement des sorts, ils invoquent des bénédictions pour leurs membres ou jettent des malédictions sur leurs ennemis. Ces ordres mineurs choisissent habituellement la Vie ou les Règles de leur saint patron comme livre saint de prédilection. Ce livre ne contient pas de sorts, contrairement à la plupart des livres saints d'un ordre. En revanche, la Vie détaille l'existence d'un saint, ses miracles et les règles qu'il donne pour mener une vie vertueuse.

LES ORDRES MAJEURS

Les ordres majeurs sont comparables aux ordres sorciers mais fonctionnent comme des branches de l'organisation ecclésiastique. La plupart des ordres majeurs ont été fondés par des saints; certains par de grands saints, mais la plupart par des saints mineurs. Les ordres majeurs diffèrent des ordres mineurs parce qu'ils peuvent enseigner des grimoires ou des sorts et pas seulement accorder des bénédictions. Les magiciens actifs dans ces ordres sont dirigés par des mages qui connaissent les sorts leur permettant de remplir leurs offices particuliers, tel que l'exorcisme, le soutien en combat, la guérison

chemin vers la grâce.

un liturgiste sont de diriger la prière collective, de canaliser la vénération selon les

membres de la hiérarchie ecclésiastique. Ils fournissent la magie aux fidèles et di

bur. Ce sont des éru:

es remontent à l'époque où les individus étudiaient les puissances primitives qu'on

1216

les autres Livres ou Règles comportent des bénédictions et des malédictions au lieu

du Dieu Invisible pour bénir une congrégation ou maudire un ennemi.

Les bénédictions et malédictions nécessitent généralement le soutien spécifique de la congrégation du liturgiste et, dans ce cas, elles ne subissent pas le modificateur normal de cibles multiples. Certaines bénédictions ou malédictions peuvent être lancées sans l'aide d'une congrégation, d'une manière comparable à un sort. Dans ce cas, le modificateur de cibles multiples s'applique.

Les bénédictions n'opèrent que sur ceux qui participent à la cérémonie ou même sur une partie d'entre eux (par exemple, la bénédiction nuptiale qui bénit un couple et leur progéniture, mais qui est pourtant invoquée par toute la communauté). Les malédictions ne fonctionnent que sur un groupe spécifique d'ennemis, et beaucoup de malédictions sont maintenant inutiles car ces ennemis précis n'existent plus. Les bénédictions lancées par un liturgiste d'un ordre n'opèrent que sur les membres de cet ordre qui, à leur tour, sont les seuls à pouvoir participer activement à la cérémonie de bénédiction.

PRIER POUR UNE BÉNÉDICTION OU UNE MALÉDICTION

Le liturgiste dirige la prière de la congrégation avec sa capacité Diriger la prière. La congrégation (ou les membres de l'ordre) apporte un soutien extraordinaire et les modificateurs dus aux jours ou aux lieux sacrés sont appliqués. La résistance normale à une bénédiction est de 14 (+le modificateur de cibles multiples dans le cas d'un lancement comparable à un sort).

La résistance aux malédictions est calculée à partir de la plus haute résistance à la magie de la cible (+le modificateur de cibles multiples dans le cas d'un lancement comparable à un sort).

La plupart des bénédictions donnent des atouts à ceux qu'elles affectent, et les malédictions apportent en général des handicaps. Le degré de victoire obtenu par le liturgiste détermine l'effet accordé par Dieu.

Table d'effet des bénédictions ou malédictions	
Degré de victoire	Atout ou handicap
Marginale	1
Mineure	2
Majeure	4
Complète	8

Les grimoires

Chaque ordre ou chaque école a un ou plusieurs grimoires et une liste de sorts qu'il ou elle enseigne à ses membres et emploie (moyennant finance) pour les étrangers. Les grimoires de sorcellerie modernes sont tous issus de différents grimoires plus anciens, avec des ajouts ou des retraits selon les compétences ou les préjugés du copiste. Les grimoires sont en général centrés sur un type particulier de sorts : aider ses alliés, guérir, bénir les champs ou combattre les dieux païens.

La plupart des écoles de sorcellerie, s'efforçant d'être le plus efficace possible, se sont spécialisées dans leurs desseins, surtout celles qui sont financées comme branches des grandes églises. On peut ainsi citer l'Ordre du Sang de Fer en Seshnéla, un ordre sorcier qui fait partie de l'église rokari et dont la fonction est de soutenir les soldats pendant le combat. L'ordre a deux grimoires : le Livre du conflit (des sorts qui renforcent les pouvoirs des combattants) et les Mystères de la santé (des sorts pour soigner les hommes et les chevaux). Seuls les membres de l'ordre peuvent étudier les sorts de ces deux grimoires. Chaque grimoire est physiquement composé de plusieurs tomes qui utilisent tous les mêmes notations et les mêmes codes. Les instructions pour la création de portails de pouvoir permettant d'atteindre des



sorts précis de l'Autre Côté y sont détaillées, avec des avertissements sur les périls d'outremonde, des listes d'ingrédients pour instruments magiques et des notes manuscrites qui peuvent s'avérer précieuses (ou qui peuvent n'être que le pense-bête d'un scribe mort depuis longtemps). Les sorciers peuvent lire n'importe quel tome du grimoire en utilisant leur capacité Grimoire. Parfois deux grimoires utilisent les mêmes notations et donc peuvent être lus avec la même capacité, mais c'est très rare. Les grimoires ont tendance à accumuler les erreurs qui sont recopiées encore et encore, donc des grimoires plus anciens sont conservés sous clé, accessibles uniquement aux officiers de l'ordre comme le scribe ou le bibliothécaire supérieurs. Quelques grimoires sont enfermés pour d'autres raisons – ils peuvent contenir des sorts hérétiques ou donner des instructions pour des actes blasphématoires.

Les ordres peuvent avoir accès à des sorts qui ne sont pas dans leurs grimoires. Ces sorts peuvent avoir été volés à un autre ordre ou découverts d'une façon ou d'une autre. Ils ont souvent seuls et doivent être appris séparément.

Les grimoires décrivent un éventail de sorts qui sont des applications particulières de la magie à un type de tâche. Les sorts sont très spécifiques dans leur utilisation et doivent être écrits attentivement car ils ne peuvent pas être utilisés en improvisant. Un sort de « Soigner un ami » n'a pas de modificateur pour guérir un ami mais ne marche pas du tout si on essaie de l'utiliser pour soigner quelqu'un qui n'est pas un ami. Des sorts très larges comme « Soigner » sont en fait des sorts de type « Soigner tout » et subissent des modificateurs d'adéquation chaque fois qu'ils sont utilisés.

Des sorciers avec des idéologies incompatibles peuvent lancer les mêmes sorts, ce qui n'est pas le cas pour les disciples des différentes religions païennes. Ainsi un grimoire peut servir à n'importe quel sorcier une fois qu'il a percé ses codes et donc le pillage d'écoles ou de chapitres en territoire conquis est une procédure standard dans les cultures malkioni.



CRÉER UN PORTAIL DE POUVOIR

Les portails de pouvoir sont les passages entre le Plan physique et les plans d'outremonde. Un portail de pouvoir doit être ouvert entre un lieu physique et un nexus précis. D'abord, le mage doit créer une

Table d'effet des portails de pouvoir

Degré de victoire

Bonus

Marginale

+5

Mineure

+10

Majeure

+20

Complète

+30

représentation physique du portail en se servant d'encre, de peintures ou même en le gravant dans le sol. Le portail doit être au moins assez grand pour qu'une personne puisse se tenir dessus. Une fois le pentacle dessiné, le portail doit être ouvert. Il faut pour cela vaincre une barrière d'une résistance 10M3 si le portail contacte un nexus du Plan des disciples, ou 10M6 si le nexus est dans le Plan des saints. Un sorcier incante les mots de pouvoir pour ouvrir le portail, assisté par ses compagnons qui donnent des bonus à sa capacité. Le pentacle lui-même, s'il est convenablement dessiné, peut aussi apporter un bonus. En règle générale, un pentacle bien dessiné ajoute de 10 à 20 points à la capacité du sorcier. Tandis qu'un sorcier puissant peut ouvrir des portails pour apprendre un sort, il est en général incapable de se lier seul à un nexus du Plan des saints.

Quand il crée ou dessine un portail de pouvoir, le sorcier doit tester une capacité de type « Tracer un portail de pouvoir », normalement avec un simple test de capacité. Le degré de victoire indique quel bonus le sorcier aura pour ouvrir le portail. Les portails inscrits de manière permanente, comme ceux des salles de magie de la plupart des écoles ou des ordres, ont un bonus fixe égal au degré de réussite obtenu lors de sa construction. Quelques ordres ont lancé sur leurs portails permanents des sorts supplémentaires qui apportent des bonus encore plus grands pour ceux qui savent les employer.

CONTACTER LES SORTS

Pour contacter un sort, le sorcier étudie le texte du grimoire et apprend les instructions pour construire le bon portail de pouvoir. Il doit passer environ trois jours en isolement, pour se familiariser avec les nuances du sort et apprendre les sceaux du nexus d'outremonde d'où il pourra contacter le pouvoir du sort. Il ne peut pas procéder à tout cela s'il est blessé ou s'il a des malus qui affectent sa capacité à penser et à apprendre. Quand il est prêt, il crée un portail de pouvoir précis qui contacte le nexus du sort de l'Autre Côté.

Le sorcier pénètre dans le portail avec l'objet qui lui servira de talisman pour le contact du sort. Le portail forme un passage entre le Plan physique et celui des disciples, permettant au sorcier de déplacer sa conscience de son corps physique à son corps essentiel qui demeure toujours sur le Plan des disciples (ou Plan des essences). Si tout va bien, il étend sa volonté et établit un contact entre le sort et le talisman – en général une baguette, une amulette, un bâton bien que n'importe quel objet puisse avoir un lien : les ordres guerriers se servent d'épées, d'armures ou de bannières. Un objet peut avoir des liens à n'importe quel nombre de sorts, mais chaque magicien ne peut avoir qu'un seul lien à la fois pour chaque sort – il ne peut pas relier un même sort à plusieurs objets. On ne peut pas lier un sort à un objet vivant. Les sorciers peuvent aussi apprendre des sorts directement de leur fondateur ou de leur saint grâce aux portails de pouvoir. Le fondateur peut enseigner n'importe quel sort des grimoires de l'ordre.

LANCER UN SORT

Les sorciers lancent des sorts en utilisant le lien entre leur talisman et le nexus du sort afin d'amener l'énergie du sort dans le Monde physique. Les grimoires et le Livre irréfutable sont toujours considérés comme des talismans et peuvent servir à lancer un sort directement. Un sort est une capacité comme une autre, et toutes les règles normales d'utilisation de capacité s'appliquent. En revanche, un sort ne peut pas être improvisé et il ne peut pas servir à accomplir une tâche différente de celle pour laquelle il est conçu. Il doit être lancé avec un talisman, puisque c'est la seule façon de lier le sort à notre monde. Ainsi, les sorts sont assez différents des autres capacités. Les sorts sont lancés avec le score de la capacité Grimoire dont ils dépendent. Quand il lance un sort, le sorcier ressent les efforts et les tensions des forces magiques œuvrant au travers de son corps, et il travaille à maintenir sa concentration mentale. Il doit contrôler strictement ses émotions. Les capacités normales comme Maîtrise de soi ou Concentration inébranlable peuvent faciliter le lancer de sorts, mais les passions actives comme Haine ou Amour peuvent le gêner. Les capacités physiques n'ont en général aucun effet sur le lancer de sort, sauf que le lanceur doit être libre de bouger, de parler et de manipuler des objets.

La ponction

La ponction est une pratique connue de toutes les églises mais utilisée seulement par quelques écoles de magie. Par ce procédé, des gens, des lieux ou des choses sont vidés de leur énergie infuse, que le sorcier peut ensuite utiliser pour faire de la magie. Bien que la ponction puisse donner à un magicien une grande puissance, elle est extrêmement nuisible pour ce qu'il ponctionne.

Chaque secte de l'église malkioni a des restrictions sur ce qui être ponctionné. Les Brithini, par exemple, ponctionnent n'importe qui et n'importe quoi ; les Boristes permettent de ponctionner les créatures chaotiques et les Galvosti ne peuvent ponctionner que les non-Malkioni. Beaucoup d'églises et d'ordres interdisent totalement la ponction, qu'ils appellent « vampirisme ».

La ponction est en général considérée comme le secret d'un ordre et n'est enseignée qu'à ceux qui ont au moins appris tous les grimoires de l'ordre avec deux maîtrises chacun. Quelques ordres ont des restrictions supplémentaires concernant les sorts de ponction et certains peuvent n'avoir aucun sort de ponction dans leurs grimoires.

Tout être ou lieu n'a qu'une quantité finie d'énergie à livrer au sorcier. Les sorciers qui ont recours à la ponction sont donc perpétuellement en quête de nouvelles choses à ponctionner. Personne ne veut être ponctionné, ni que son environnement ne le soit, donc les sorciers peuvent s'attendre à une solide résistance alors qu'ils poursuivent leur quête d'énergie supplémentaire.

Il y a habituellement cinq sorts de ponction, un par catégorie de capacité : Ponction du physique, Ponction du mental, Ponction des relations, Ponction du caractère et Ponction de la magie. Pour ponctionner, le sorcier teste son sort de Ponction contre le score de catégorie de son adversaire en une opposition dramatique. Si l'adversaire a une résistance à la magie appropriée, ce score sert de résistance, sinon on utilise le plus haut score de la catégorie concernée. Si le sorcier gagne l'opposition, le nombre de PA négatifs auquel son adversaire est descendu vient s'ajouter à une « Réserve ponctionnée » sur sa feuille de personnage. Ce gain ne peut pas dépasser le plus haut score de la victime dans la catégorie concernée. Si le sorcier perd, il soustrait de sa réserve autant de points que le nombre de PA négatifs auquel il a été réduit. Le sorcier peut finir avec une réserve négative s'il n'a pas de chance.

La cible d'une ponction réussie perd quelques-unes des capacités ponctionnées (voire toutes). Soustrayez le modificateur de conséquences (voir la table des résultats ordinaires) du plus haut score de la capacité concernée. Ces pertes sont permanentes, à moins que la victime n'affronte le sorcier, soit pour le persuader de lui rendre l'énergie volée, soit pour le tuer (ainsi, on constate que la ponction est dangereuse à la fois pour le sorcier et sa victime). La récupération des capacités perdues est seulement possible si la réserve ponctionnée actuelle du sorcier est supérieure ou égale à la réserve qu'il avait pendant l'opposition qui a permis la ponction.

Trop de ponction peut tuer la victime. Si toutes les capacités des catégories physique ou mentale sont réduites à 0, la victime est ponctionnée à vide et mourra à moins que le magicien qui l'a ponctionnée ne décide de lui rendre au moins un point dans une capacité adaptée.

‡ Dabranila utilise son sort de Ponction du physique contre Rollo. La meilleure capacité physique de Rollo est Grimper 12M et il a un Charme contre la magie (qu'il a « trouvé » récemment). Si le charme a une résistance plus petite que 12M, alors c'est le score de Grimper qui sera utilisé. Dabranila gagne, amenant Rollo à -13, une défaite mineure. Dabranila gagne 13 points dans sa réserve ponctionnée alors que Rollo perd définitivement 1 en Grimper. Si le résultat avait été une défaite majeure, Rollo aurait perdu la moitié de sa compétence. Avec une défaite complète, il aurait totalement perdu son score de Grimper.

Le sorcier peut utiliser les points de sa réserve comme des atouts temporaires en magie. Le sorcier peut dépenser une partie (ou la totalité) de ses points de sa réserve au moment où il engage des PA dans un échange, chaque point dépensé de la réserve est perdu mais donne un atout de +1 pour un jet.

La ponction (suite)

Les réserves négatives donnent des handicaps en magie. Dans ce cas, la réserve fournit automatiquement un handicap égal à (PA misés -1). Si le sorcier gagne l'échange, les points négatifs correspondants disparaissent de la réserve. Si l'échange est perdu, la réserve ne change pas et les points négatifs interviendront encore à l'échange suivant, jusqu'à ce qu'ils soient tous éliminés. La réserve ne peut pas redevenir strictement positive par la simple élimination des points négatifs.

Dabranila doit combattre un broo et elle utilise son sort de Lancer des flammes. Comme elle a ponctionné le pauvre Rollo, elle a une réserve de 13 points. Dans sa première attaque, elle choisit d'ajouter 8 points d'atout à son sort. Qu'elle gagne l'échange ou non, elle a maintenant 5 points dans sa réserve ponctionnée. Plus tard, Dabranila rencontre des magiciens païens. Malheureusement pour elle, elle a récemment essayé de ponctionner un guerrier et a échoué. Sa réserve est à -12. Elle mise 5 PA pour son premier échange et gagne. 4 points de sa réserve jouent le rôle d'handicap. Elle fait donc perdre 1 PA à ces adversaires et sa réserve est maintenant à -8.

LES MIRACLES

La dernière forme de magie magiste est le miracle - une réponse à un appel à une intervention divine. Contrairement aux sorts, les miracles peuvent être demandés par n'importe quel membre de l'église - fidèle, liturgiste ou mage. Il y a peu de chances d'être exaucé mais plus de personnes soutiennent la demande, plus il est probable que Dieu réponde.

Quiconque demandant un miracle affronte une résistance de 20M. S'il réussit, Dieu répondra à sa prière par un miracle. La forme exacte du miracle est laissée à la discrétion du Narrateur. Une averse soudaine en pleine sécheresse, une nuée d'oiseaux ou d'autres phénomènes « naturels » ont bien plus de chances de se produire qu'une apparition de la main de Dieu descendant du Ciel.

CRÉER UN PERSONNAGE MAGISTE

Les simples fidèles

L'appartenance à une église est la norme dans la plupart des pays occidentaux. Les enfants sont baptisés peu après la naissance et ils font leur profession de foi pendant leur adolescence. Ces deux cérémonies leur permettent d'assister aux offices religieux et de participer à la vénération de Dieu comme leur a enseigné leur liturgiste.

Tous les personnages d'une société magiste ont la relation « Membre de l'église... » ou « Fidèle... » au sein de leur mot-clé de culture. Cela représente la connaissance des rituels et du dogme ecclésiastiques, aussi bien que la piété et la présence aux offices. La plupart des fidèles de la religion malkioni n'augmentent pas cette relation pendant leur vie.

PENDANT LE JEU

Si un personnage rejoint les rangs d'une église pendant le jeu, il doit dépenser 3 Points d'Héroïsme et gagne la relation « Membre de l'église... » avec un score de 12.

LES AVANTAGES

Les fidèles d'une église peuvent ajouter leurs prières à celle du liturgiste pendant les cérémonies des jours sacrés et les autres rituels. En retour, ils sont protégés par toute la puissance de l'église et de ses mages. Ils avanceront dans la vie et dans la mort de la manière instituée par le fondateur de leur église et ils auront la tranquillité d'esprit de savoir quelle est leur place dans l'univers.



Le credo de Malkion

Je crois au Dieu Invisible, Créateur de l'Univers. Il a séparé la Matière de l'Énergie, les Formes des Principes et les Éléments des Puissances. Par ces actions, il a créé le Royaume pour nos ancêtres, le Peuple Élu. Il est descendu parmi nous et s'est fait appeler Malkion. Zzabur trahit Malkion, qui fut maudit, souffrit, échoua, mourut et fut séparé. Par Ses épreuves, il créa la Consolation et provoqua la résurrection du monde. Malkion protégea les Gardiens secrets, qui vénéraient la Création et la préservaient de la glace et de la sorcellerie. Ils témoignèrent du Livre irréfutable, réinstituerent les Épreuves de la Foi et nous offrirent la Résurrection de Malkion. Par le repentir et la Grâce de Malkion, je m'élèverai du Monde mortel jusqu'à la vie parfaite au paradis du Dieu Invisible. Je crois qu'il n'y a aucun Dieu hors le Dieu Invisible. Je crois aux Vrais Prophètes, aux Saintes Écritures et à l'Héritage Sanctifié. Amen.

Les fidèles peuvent prier pour obtenir un miracle, testant leur relation « Membre de l'église... » contre une résistance de 20M.

Les fidèles peuvent dépenser des Points d'Héroïsme pour augmenter leur relation à Dieu, bien que ce genre d'attitude ne soit pas particulièrement encouragé par la société. Le score maximum que cette relation peut atteindre est 10M.

LES OBLIGATIONS

Les fidèles doivent consacrer environ 10 % de leur temps, de leur attention et de leur revenu à leur église locale où ils assistent au culte. Les adolescents doivent réciter le credo en public pendant la cérémonie de la profession de foi et la congrégation récite le credo à chaque office religieux.

La piété naturelle

Les fidèles dont la relation avec l'église dépasse 20 sont extraordinaires et ont prouvé à Dieu leur piété. Ces gens trouvent souvent la vie quotidienne ennuyeuse, irritante ou gênante et beaucoup deviennent des ermites ou des moines cloîtrés loin du monde. Ils deviendront peut-être des saints.

PENDANT LE JEU

Un personnage dont la piété dépasse 20, et qui passe au moins 60 % de son temps à des activités liées au culte ou à Dieu, peut gagner les avantages suivants si le Narrateur le désire.

LES AVANTAGES

Les personnages naturellement pieux gagnent la capacité de demander des miracles directement à Dieu et de le faire répondre. Ils peuvent prier pour des miracles et affrontent une résistance de 10M seulement. Dieu peut annuler cette capacité à tout moment si elle est utilisée de manière abusive.

LES OBLIGATIONS

Les personnes naturellement pieuses consacrent au moins 60 % de leur temps en activités servant Dieu : contemplation et prière, aider son prochain ou écraser les ennemis de la foi.

La vénération sainte

Un personnage peut avoir le choix, parmi ses mots-clés, de vénérer un saint. Ceci est noté par une relation « Vénère Saint... » et donne au personnage les avantages du mot-clé de magie du saint.

Les fidèles peuvent vénérer autant de saints qu'ils veulent, mais en général ils se limitent à un ou deux.

PENDANT LE JEU

Les personnages qui veulent se joindre à la congrégation d'un ordre mineur pendant le jeu doivent dépenser 1 Point d'Héroïsme pour gagner la relation avec un score de 12.

LES ORDRES GUERRIERS ET LES GUILDES

Les ordres guerriers et les guildes sont des applications spéciales de vénération sainte. Les membres de ces organisations sont censés suivre les ordres et les instructions de leurs supérieurs dans la hiérarchie. En échange, il gagne de soutien de leurs compagnons, que ce soit sur le champ de bataille ou la place du marché. Ils peuvent même apprendre des bénédictions spécifiques à l'organisation.

LES AVANTAGES

Les disciples d'un saint peuvent participer aux rituels pendant les cérémonies du jour sacré du saint. Ils peuvent bénéficier de la bénédiction du saint. La forme exacte que cette bénédiction peut prendre dépend du saint et du liturgiste qui conduit l'office.

LES OBLIGATIONS

Ceux qui vénèrent un saint doivent assister aux offices religieux le jour sacré du saint ce qui représente normalement un jour supplémentaire par saison, bien que nous encouragerons les joueurs et le Narrateur à personnaliser ces jours sacrés. Les membres des guildes et des ordres guerriers ont des obligations supplémentaires : par exemple obéir à leurs supérieurs.

Les liturgistes

La plupart des liturgistes sont des liturgistes séculiers qui conduisent les cérémonies religieuses dans une église de village ou servent de chapelains pour les nobles. Ils reçoivent en général une pension de l'église mais vivent aussi des donations de leur congrégation. Les joueurs peuvent choisir le mot-clé Liturgiste séculier pendant la création de leur personnage : cela représente un personnage avec les compétences de base pour mener un office religieux.

Les liturgistes réguliers suivent la Règle (Regulus) d'un saint, dirigeant leurs offices religieux au nom du saint dans un ordre mineur. Les joueurs peuvent choisir le mot-clé Liturgiste régulier à la création de leur personnage. Cela indique que leur personnage a été admis dans un ordre (mineur ou majeur) et qu'il a été formé comme liturgiste. Le liturgiste gagne une relation avec le saint de l'ordre, en plus des compétences indiquées dans le mot-clé et des sorts inclus dans le Livre irréfutable.

Le grimoire du Livre irréfutable

Le Livre irréfutable est le texte de base pour toutes les églises malkioni. Il contient des homélies, des paraboles et l'histoire de Malkion. Il contient aussi les rites de base de l'église, représentés par les sorts suivants. Tous les liturgistes, les mages et les sorciers ont accès à ces sorts :

- | | |
|---|--|
| – Grimoire du Livre irréfutable | – Résister à un dieu païen |
| – Baptiser un enfant | – Bénir [une récolte] (plusieurs variantes : blé, avoine, pomme...) |
| – Appeler un adolescent au sein de l'église (pour la profession de foi) | – Bénir [un troupeau] (plusieurs variantes : vache, cochon, mouton, cheval...) |
| – Bénir un mariage | – Bénir un bâtiment |
| – Bénir un corps | – Pardonner |
| – Diriger la prière | – Excommunier |
| – Résister à un esprit | |



PENDANT LE JEU

Si un personnage veut rejoindre le clergé pendant le jeu, il doit dépenser 3 Points d'Héroïsme pour être accepté dans un ordre. Ensuite, il paye le coût normal de Point d'Héroïsme pour apprendre les compétences de l'ordre ou les sort du Livre irréfutable.

LES AVANTAGES

Les liturgistes peuvent apprendre un certain nombre de sorts et de compétences.

Les liturgistes réguliers des ordres mineurs n'ont pas l'autorisation de rechercher de nouveaux sorts. Pour cela, ils doivent devenir apprenti d'un ordre majeur. Les liturgistes des ordres majeurs sont aussi des mages, donc la création d'un tel personnage ne peut se faire qu'avec l'accord du Narrateur.

LES OBLIGATIONS

Les liturgistes consacrent au moins 30 % de leur temps et de leur énergie aux affaires de l'église, mais ils sont soutenus par leurs paroissiens et par la hiérarchie ecclésiastique.

L'apprentissage

Des individus peuvent postuler à un ordre religieux ou sorcier pour recevoir une formation. L'apprentissage n'est normalement par un mot-clé que les joueurs peuvent prendre à la création de leur personnage; c'est plutôt une étape intermédiaire entre une occupation précédente et les mots-clés Sorcier ou Mage.

PENDANT LE JEU

Tous les ordres ont des exigences envers leurs membres, des épreuves à passer et attendent un certain comportement de ceux qui veulent rejoindre leurs rangs. Le processus de candidature nécessite de dépenser 3 Points d'Héroïsme, qui permettent de gagner la relation « Apprenti de l'ordre... » avec un score de 12.

LES AVANTAGES

L'apprenti reçoit la formation nécessaire pour devenir un vrai mage ou un vrai sorcier. Le premier sort appris à un apprenti est « Assister mon professeur » avec un score de 12. Ce sort permet à l'apprenti d'être pris en compte dans la table de participation collective quand il s'agit de soutenir son maître. Chaque ordre a aussi une liste de compétences qu'il enseigne. Le personnage doit apprendre chaque compétence de l'ordre à 14 avant d'avoir le droit de lire le premier grimoire et d'apprendre de nouveaux sorts. Il doit dépenser 3 Points d'Héroïsme pour apprendre les codes spéciaux et les sceaux de chaque grimoire. Cela lui permet de gagner une capacité magique Grimoire avec un score de 12. Cette capacité est testée pour lancer les sorts de ce grimoire. L'apprenti apprend un sort en même temps qu'il gagne la capacité Grimoire. Par contre, il doit dépenser un Point d'Héroïsme pour chaque sort supplémentaire qu'il apprend dans le grimoire. Un apprenti est généralement considéré comme un magistère quand il a 15 au moins dans tous les grimoires de l'ordre et a appris 3 sorts au moins dans chaque grimoire.

LES OBLIGATIONS

L'apprenti doit suivre les ordres de ses professeurs. La discipline est en générale très sévère et la plupart des apprentis ne finissent pas le processus de formation. Les apprentis sont souvent punis ou même expulsés de l'ordre selon les caprices des membres anciens de l'ordre. Les apprentis passent au minimum 60 % de leur temps à étudier, à faire des corvées ou à aider les mages ou les sorciers de l'ordre dans leurs recherches et dans leurs travaux de laboratoires.

LES MEMBRES DE CHAPITRE ET D'ÉCOLE

Un joueur peut choisir les mots-clés mage ou sorcier à la création de son personnage. Il doit alors choisir un ordre puis un chapitre ou une école. il gagne les compétences, les grimoires et les sorts inscrits

dans le mot-clé de magie choisi. De plus, le Narrateur peut créer des sorts supplémentaires afin que le personnage commence le jeu avec au moins douze sorts connus. Ces sorts peuvent venir des grimoires déjà connus. Le Narrateur peut aussi autoriser les joueurs à créer leurs sorts (sous son contrôle).

PENDANT LE JEU

Le personnage doit d'abord franchir l'apprentissage décrit précédemment.

LES AVANTAGES

Le principal avantage est que le joueur peut étudier les sorts des grimoires de son école (ou de son chapitre). Il peut participer aux rituels de création des portails de pouvoir pour atteindre le nexus focal et apprendre des sorts directement du fondateur. Il a le soutien de ses compagnons et peut demander le service d'apprentis pour l'assister dans ses propres rituels ou recherches.

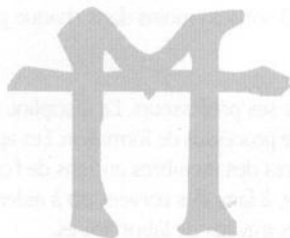
Cela coûte un Point d'Héroïsme de lier un sort à partir d'un grimoire connu ou par la communication avec un saint. Apprendre les codes propres à un nouveau grimoire coûte 3 points mais en même temps, vous contactez un sort gratuitement. Les sorts doivent être écrits, ce qui signifie qu'ils peuvent être transmis de mains en mains et d'ordre en ordre. La plupart des ordres ont des bibliothèques de sorts achetés, découverts ou volés à d'autres ordres. Ces sorts peuvent être appris auprès de votre ordre pour 1 Point d'Héroïsme, bien que beaucoup soient interdits aux membres normaux de l'ordre du fait de leur hérésie ou de la pollution spirituelle qu'ils représentent.

Quand un sorcier (ou un mage) a deux maîtrises dans sa capacité de grimoire, il peut tenter de créer ses propres sorts sur le même sujet. Quand un sorcier (ou un mage) a deux maîtrises dans tous les grimoires de son ordre, il est prêt pour apprendre le secret du saint ou du fondateur, s'il y en a un. Le joueur peut dépenser 3 Points d'Héroïsme pour apprendre ce secret, qui commence avec un score de 12. Le score du secret ne peut pas dépasser le plus bas score de grimoire de son ordre.

LES OBLIGATIONS

Ne pas suivre les commandements des supérieurs de son chapitre ou de son école (et donc de son ordre) peut conduire à des punitions et même au renvoi de l'ordre et de ses écoles. Ne pas suivre les préceptes du saint peut aussi causer le renvoi, ou même l'excommunication de l'église.

Les mages sont souvent sollicités pour enseigner ou pour mener ou seconder des rituels ou encore pour aider les communautés de fidèles. Ils passent au moins 60 % de leur temps à travailler pour l'ordre. Les sorciers passent au moins autant de temps en quête de connaissance, bien qu'ils aient moins d'obligations que les mages ecclésiastes.





chapitre X

L'animisme

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... le Monde et l'Outremonde

L'Outremonde est normalement séparé du monde des mortels et est perçu par une poignée de gens puissants seulement. Mais les barrières entre les hommes et les esprits semblent s'effondrer. Les traditions qui ont toujours protégé les gens contre les esprits mauvais ne marchent plus aussi bien qu'auparavant, ou bien les forces malfaisantes qui permettent aux esprits mauvais de venir dans notre monde sont devenues plus puissantes. Quand les murs entre les mondes disparaîtront, il n'y aura plus de place pour les gens normaux. Seuls les hommes les plus braves et les magiciens les plus doués pourront empêcher le mal de traverser la barrière.

Les animistes considèrent que tout le monde matériel est vivant et animé par des esprits. La nature est divisée en plusieurs parties, grandes ou petites. Personne ne peut déterminer combien d'esprits sont liés au monde matériel. Parfois, un seul arbre possède un esprit, parfois une forêt entière n'en a qu'un seul. Les esprits bons ont un lien matériel avec le Monde physique et sont des formes de vie incarnées et des esprits de la nature. Les esprits mauvais (qui sont généralement dangereux) n'ont pas de lien avec le Monde physique et vivent dans leur propre domaine du Monde psychique. Les habitants de ce domaine sont en général hostile à tous les esprits incarnés.

Les humains sont incarnés et un mode de vie animiste normal consiste à vivre sans hostilité envers les nombreux esprits de la nature. Leur méthode traditionnelle de culte leur donne la capacité de travailler en paix également avec un certain groupe d'esprits désincarnés, qui servent de rempart contre les esprits mauvais.

LE PLAN SPIRITUEL

Les animistes peuvent voir leurs camarades, les esprits des rivières, des arbres ou des vents qui sont les incarnations de la nature. Ils ne sont pas à craindre, puisqu'ils vivent dans notre monde et ont un corps. Tout ce qui, dans notre monde, est un esprit mais n'a pas de corps, comme les fantômes ou les apparitions, est malfaisant. De même toutes les matières qui agissent comme si elles étaient vivantes mais n'ont pas d'esprit sont un danger pour le monde.

Le Plan spirituel est un endroit dangereux pour les gens ordinaires, puisque les esprits désincarnés doivent toujours être craints. Le Monde psychique ne contient aucun corps et ses habitants sont un danger pour tous ceux qui vivent. Les chamans sont les artisans sacrés qui ont le pouvoir et la magie nécessaire pour aller dans ce monde et y survivre. Ils peuvent y aller pour recueillir des informations, par exemple pour savoir l'endroit où la chasse sera bonne, ou bien même affecter les événements par exemple en forçant les esprits des cerfs à aller en un lieu précis.

Les chamans peuvent en général aller capturer des esprits dans le Plan spirituel, les enfermant dans des objets appelés fétiches. Ces objets peuvent être transmis grâce à des cérémonies chamaniques de transfert. Ces cérémonies de transfert ou de culte sont en général les seuls moments où les animistes normaux aperçoivent l'Autre Côté.

Les individus qui veulent capturer eux-mêmes des esprits doivent demander à un chaman de les aider à voyager de l'Autre Côté et de les protéger pendant qu'ils chassent un esprit. Cela peut faire partie des traditions de la culture animiste ou simplement être le souhait d'un apprenti héros.

Un coup d'œil derrière le cercle chamanique

Les chamans travaillent normalement de l'intérieur de leur cercle personnel, une zone protectrice qu'ils marquent autour d'eux. À l'intérieur de ce cercle, tout est sûr et, en dehors, les esprits deviennent visibles. Les gens ordinaires se réfugient dans le cercle protecteur. Au début, ils ne voient que les esprits incarnés qui sont en dehors du cercle, de sorte que l'esprit de la forêt devient visible au-dessus de la forêt et l'esprit de la rivière voisine devient visible le long de la rivière. Alors que la cérémonie avance, les corps en dehors du cercle disparaissent de sorte que seuls les esprits de la nature (comme ceux de la forêt ou de la rivière) restent visibles. Seules les entités incarnées qui sont dans le cercle demeurent visibles. Cela peut inclure les entités non-humaines du lieu, si bien qu'un rocher ou un feu peuvent rester visibles (même si leurs esprits peuvent aussi être vus) et peut-être aussi les esprits liés du chaman. Hors du cercle se trouve le Plan spirituel. Les esprits y sont visibles et ils font souvent peur à voir. Les plus proches du cercle sont les entités désincarnées qui sont amicales. Cela inclut généralement les ancêtres et les morts connus. Plus loin, il n'est pas rare de voir de longs esprits de maladie montrer les dents, de sentir l'odeur des cadavres déterrés, d'entendre les gémissements des fantômes et de sentir les choses immenses et sans forme qui ont un air de malédictions.

Quitter le cercle chamanique est un acte extraordinaire, qui amène une personne sur le Plan spirituel, une vaste région toujours changeante et sans lien direct avec le Monde physique. Le Monde psychique est particulièrement dangereux parce qu'il n'a pas de frontières claires ou facilement identifiables pour séparer les régions où vivent des entités incroyablement puissantes et dangereuses. En effet, l'espace semble souvent se tordre et couler comme dans un rêve hallucinatoire.

Les chamans ont la perception magique qui permet de discerner les entités distinctes dans le paysage vaste et archétypal du Plan spirituel. Ils peuvent voir où trouver les âmes des bêtes, des plantes, des maladies, des pensées et mêmes des esprits supérieurs. Ils sont capables de se déplacer dans le Monde psychique, ce dont sont incapables les personnes qui n'ont pas leurs dons. Quand ils rencontrent des esprits, ils peuvent négocier ou combattre et si rien ne fonctionne, ils peuvent quitter le Monde psychique grâce à leur capacité de fuite chamanique.

Les traditions animistes

Les capacités chamaniques sont déterminées par la tradition. Quatre types sont donnés ici en tant que références, mais d'autres traditions existent certainement. Chacune d'entre elles comporte une série d'esprits qui sont régulièrement invoqués, une série d'endroits du Plan spirituel qui peuvent être visités avec une certaine sécurité, des cérémonies exécutées par les chamans et des lieux sacrés locaux. Les traditions peuvent aussi comporter des esprits ennemis, mais ont des défenses pour leur faire face.



Un chaman.

Un chaman protégé par son cercle magique invoque le Plan Spirituel. Il cherche une bête qu'il pourrait placer dans le fétiche qu'il tient, lui permettant ainsi de lier un esprit.

Les traditions animistes sont habituellement identifiées par le nom de l'esprit le plus important, le plus puissant ou le plus connu auquel elle est rattachée. Ces entités venues du Monde psychique sont des esprits supérieurs, pas des dieux, même si beaucoup se réfèrent communément à eux comme tels. Sûrement sont-ils souvent les équivalents d'un dieu en puissance et en importance. En revanche, ce sont des esprits puisqu'ils viennent du Monde psychique.

Les traditions définissent les esprits (et les autres) comme étant « intérieurs » ou « extérieurs » à la tradition. Les esprits qui sont dans une tradition sont bien connus de ceux qui les adorent, et ont ensemble un certain type de relations qui se sont établies au temps des dieux. Les esprits intérieurs à une tradition sont en général plus amicaux que ceux qui sont extérieurs, et même les esprits mauvais dans une tradition ont une relation formelle qui permet au chaman de se défendre plus facilement contre eux. Les traditions sont inscrites sur la feuille de personnage dans la section Magie avec le nom de la Tradition, suivi par les esprits ou les capacités de la tradition.

LE CULTE DES ANCÊTRES

Le culte des ancêtres est une tradition répandue qui a une magie et des capacités de base qui sont les mêmes dans tous les pays. Les ancêtres Dénénoriques en Dara Happa, les nomades de Prax et mêmes les trolls se servent des mêmes rites extatiques pour contacter leurs ancêtres, les nourrir et leur arracher ensuite des promesses d'assistance. Bien que comparable en terme de style et de pouvoir, ces groupes distincts contactent des esprits complètement différents et ne partagent aucun lien d'amitié ni aucun secret les uns avec les autres. Leurs esprits vivent dans des parties différentes du Plan spirituel.

LES TRADITIONS LOCALES

Une tradition locale est à la base un effort collectif ou un ensemble de rituels qui ont pour but de profiter des esprits bons ou mauvais dans une certaine région. Les tribus dirigées par des chamans ont toujours de larges réseaux de ce type ; les Aldryami et les Uz développent tous deux des puissances chamaniques importantes dans leurs territoires d'origine, comme le prouvent, par exemple, la tradition de Dagori Inkarth ou la tradition de la Forêt d'Arstola. La tradition de l'Homme de Craie dans la passe du Dragon aide plusieurs clans locaux à trouver la meilleure nourriture possible de terrains médiocres entre les villages.

LES TRADITIONS FONCTIONNELLES

Les sociétés funéraires sont un exemple de tradition fonctionnelle, comme peuvent l'être les exorcistes, les malfaiseurs ou les guérisseurs qui utilisent des esprits. Ces sociétés chamaniques ont souvent survécu parmi les cités où des dieux et des déesses sont adorés, grâce à leur spécialisation. La tradition kolating des Héortiens est un type de tradition fonctionnelle qui traite avec les esprits de l'Air et de l'Hiver.

LES PEUPLES HSUNCHENS

Les Hsunchens sont des tribus d'humains qui vivent en harmonie avec un totem animal. Beaucoup de groupes différents de Hsunchens existent de par le monde et tous partagent des caractéristiques communes. Quelques-unes des tribus hsunchens les plus connues sont le peuple loup des Telmori, le peuple lion des Basmoli et le peuple cerf des Damali. Les clans hsunchens ne font pas de différence entre leurs membres humains ou animaux, croyant qu'ils sont parents et qu'ils sont le même type d'âme. Ainsi, les Telmori humains croient qu'ils ne sont que des loups à deux jambes et quand ils meurent et qu'ils renaissent, ils peuvent naître avec deux ou quatre pattes.

LES SECRETS DE TRADITION

Chaque tradition a un pouvoir secret qui peut être appris par un chaman après qu'il ait maîtrisé ses capacités chamaniques. Les secrets sont habituellement des moyens de traiter avec un type précis d'esprit, comme apaiser les morts sans repos, contrôler les esprits d'un lieu ou l'intégration complète dans le corps d'un totem hsunchen. Chaque tradition a son propre critère d'apprentissage du secret.

Les esprits

Le chaman gagne des capacités magiques en établissant des relations avec des esprits. Alors que l'ensemble des esprits qu'il maîtrise change, ses capacités magiques changent aussi. D'un côté, c'est un avantage : le chaman peut changer ses capacités magiques quand il en a besoin. D'un autre côté, c'est un désavantage : les esprits peuvent le quitter quand il a le plus besoin de leur capacité magique ou il peut devoir passer un temps ou des efforts considérables pour chasser les esprits dont il veut le pouvoir.

Le principal défi d'un chaman est de localiser les esprits qui peuvent lui fournir les faveurs qu'il cherche précisément. Le Narrateur doit gérer cette quête comme les buts de n'importe quel autre personnage dans l'histoire, mettant des obstacles intéressants pour l'intrigue entre le chaman et la découverte de l'esprit désiré.

Les chamans chassent et capturent les esprits en voyageant sur le Plan spirituel et en affrontant l'esprit dans une certaine forme de lutte. Certains esprits doivent être vaincus en combat, d'autres peuvent être convaincus en marchandant, d'autres enfin répondront mieux à la flatterie et la flagornerie. Certains exigent des conditions spéciales pour se manifester sur le Plan physique, alors que d'autres peuvent être très amicaux avec une certaine tradition et ne demandent qu'à être contactés. Le chamane utilise son score de tradition pour déterminer comment traiter le mieux avec son esprit.

Les esprits ont une **puissance** qui représente leur résistance aux interférences chamaniques. C'est aussi le score du fétiche ou du talent une fois que l'esprit est capturé et utilisé, même s'il a d'autres capacités meilleures.

Une fois capturés, les esprits peuvent être placés dans des objets physiques, souvent appelés des **fétiches**. Pour invoquer un esprit, le fétiche doit être en contact avec la peau de son utilisateur. Le porteur doit alors invoquer consciemment l'esprit, lui disant ce qu'il doit faire. Si l'utilisateur veut que l'esprit aide quelqu'un ou quelque chose d'autre, alors il doit toucher avec le fétiche l'objet ou la personne que l'esprit doit affecter.

Les esprits peuvent aussi être intégrés dans le corps du chaman ou d'un homme de sa tribu. L'esprit devient une partie du personnage, fournissant une (et une seule) capacité appelée **talent**. Les esprits intégrés fusionnent avec leur hôte et ne peuvent alors plus être séparés sans l'aide de rituels puissants – un esprit intégré fait autant partie du personnage que son bras ou une de ses compétences. Le peuple hsunchen intègre beaucoup d'esprits de leur totem, devenant un peu plus proche de leur animal totemique à chaque nouvel esprit intégré. Presque toutes les traditions pratiquent l'intégration à un degré ou à un autre, même si seul le chaman l'utilise.

Les chamans

Les magiciens dans la tradition animiste sont appelés des chamans. Les chamans sont des spécialistes dans la capacité peu commune qu'ils ont de voyager de l'Autre Côté et de survivre parmi les entités hostiles qui s'y trouvent. Chaque culture a sa propre manière d'œuvrer avec les esprits, mais généralement les chamans ont vaincu beaucoup d'entités pour acquérir des pouvoirs surnaturels.

La position du chaman dans la société dépend de sa culture. Si elle est organisée autour de petites communautés, comme des bandes de nomades errants ou des villages isolés, les chamans peuvent être ses chefs religieux. Leur rôle est le même que celui des prêtres dans les sociétés plus complexes : les gens comptent sur eux pour gagner les faveurs des bons esprits et pour les protéger des mauvais.

Dans les sociétés plus complexes, ils prennent le rôle de spécialistes bizarres mais utiles car leur expertise dans la magie liée aux esprits leur permet de faire des choses que les magiciens de la forme dominante ne peuvent accomplir. Dans des sociétés où l'accès à la magie est réservé aux riches ou aux personnes éduquées, le chaman peut servir de magicien pour les gens ordinaires – du moment qu'il échappe à l'attention des magiciens dominants qui sont souvent très soucieux de maintenir leur monopole culturel sur les affaires surnaturelles.

Les chamans ont des esprits gardiens appelés les doubles, qui aident le chaman par sens du devoir ou par amour. Le double est une partie du chaman qui a été éveillé par le maître du chaman, et chaque tradition a ses propres rituels pour éveiller le double. Seules quelques personnes ont un double qui attend d'être éveillé, ce n'est pas le cas de tous les membres du système animiste. La connaissance de la tradition aide le chaman à reconnaître les gens qui ont le potentiel en eux.

Les chamans ont en général beaucoup d'assistants spirituels pour les seconder dans leur vie quotidienne. Les assistants incarnés, comme des animaux domestiques utiles, sont communément appelés des familiers. Les autres esprits ont été capturés par les chamans et intégrés ou mis dans des fétiches, enfermés et condamnés à obéir à la personne qui les portent.

LES RÈGLES POUR L'ANIMISME

Les capacités chamaniques

La plupart des gens dans les sociétés animistes laissent le Monde psychique aux bons soins des chamans qui sont les spécialistes pour s'entendre ou se battre avec les esprits. La plupart des chamans connaissent toutes les compétences suivantes, bien que certaines traditions puissent en négliger une ou deux, ou bien avoir des particularités dans ces domaines. Par exemple, un exorciste peut ne pas avoir de Voyage psychique, mais posséder « Expulser d'un corps » comme spécialité de Combat psychique qui ne nécessite pas d'aller de l'Autre Côté. Quelques cultures animistes attendent de leurs membres qu'ils passent de l'Autre Côté sous la tutelle d'un chaman pour capturer ou intégrer leurs propres esprits, donc il enseigne le Combat psychique à toute la tribu.

LA CONNAISSANCE DE LA TRADITION

Tous les animistes connaissent quelque chose sur les esprits de leur tradition ; la connaissance de la tradition fait partie du mot-clé de culture. Ils peuvent utiliser leur capacité de connaissance de la tradition pour se rappeler des faits importants sur les esprits – quels rites un esprit précis préfère comme culte, où on peut le trouver sur le Plan spirituel, ou quels sont ses ennemis naturels. Cela peut servir à déterminer quel esprit le chaman vient de rencontrer ou si l'esprit est intérieur à la tradition ou non. Le Narrateur est tout à fait libre de donner des modificateurs au score de connaissance de la tradition si l'esprit est extérieur à celle-ci. Pour un esprit d'une tradition voisine, le modificateur devrait être -3. Pour un esprit d'une tradition connue mais étrangère, un modificateur de -10 paraît plus adéquat. Si la tradition est complètement inconnue, alors un modificateur plus grand peut être choisi, ou alors la capacité peut même s'avérer inutile.

LA VISION PSYCHIQUE

Les chamans doivent avoir un moyen de percevoir les esprits autour d'eux. Ce sens peut prendre beaucoup de formes – certains chamans voient les auras, d'autres sentent les vibrations des esprits et d'autres encore peuvent entendre les voix psychiques dans leur tête. Quel que soit le moyen utilisé pour « voir » les esprits, cette capacité est appelée la vision psychique dans ces règles. La vision psychique est une des principales capacités du chaman, puisque c'est grâce à elle qu'il peut détecter les esprits sur le Plan physique. Donner à d'autres la capacité de vision psychique tout en les guidant sur le Plan spirituel a une difficulté de D+20.

LE VOYAGE PSYCHIQUE

Le chaman peut atteindre le Monde psychique en construisant un cercle chamanique et en s'adonnant à un culte extatique, pendant lequel il jeûne, prend des drogues et fait l'épreuve de privations extrêmes. Une fois dans le Monde psychique, le chaman peut interagir avec les esprits comme s'il était un être désincarné. Le score de voyage psychique sert pour entrer ou sortir du Plan spirituel, aussi bien que pour s'y déplacer. Pour pénétrer dans le Monde psychique, il faut battre une barrière de 10M3. Guider d'autres personnes pour entrer ou voyager dans le Monde psychique a une résistance de D+40.

Le chaman se sert de plusieurs outils pour ouvrir la barrière d'Outremonde; tout comme pour les autres magies, les jours sacrés, les sites sacrés et la participation de la communauté peuvent tous renforcer la capacité de voyage psychique du chaman. En plus, les cercles chamaniques sont créés par des rituels et les rites de culte extatique peuvent améliorer les capacités de voyage en outremonde.

Les gens qui voyagent dans le Monde psychique sans cette capacité n'ont aucun contrôle sur leur environnement. Ils ne peuvent pas atteindre un lieu précis, suivre un esprit qui s'enfuit ou échapper à un esprit affamé. S'ils sont extrêmement chanceux, les remous des flux psychiques peuvent pousser ce qu'ils cherchent à leur portée, mais habituellement ils sont à la merci des caprices des esprits.

LA FUITE CHAMANIQUE

La fuite chamanique est une capacité qui permet au chaman de quitter le Monde psychique en vitesse. Le chaman n'a besoin de faire qu'un test de capacité avec sa capacité de fuite chamanique. S'il réussit, il quitte le Monde psychique. Cette capacité ne marche que sur le Plan spirituel, mais pas sur le Plan divin ou le Plan magiste. Les esprits peuvent s'opposer à la fuite, auquel cas le chaman ne peut s'enfuir qu'en gagnant une victoire dans une opposition.

LE COMBAT PSYCHIQUE

Si un esprit ne veut pas coopérer avec le chaman, celui-ci peut essayer de le contraindre avec cette capacité. La puissance de l'esprit sert de résistance si le chaman l'attaque, mais l'esprit peut avoir des compétences plus puissantes qu'il utilise quand il attaque. Si l'esprit perd, il peut être lié à un fétiche ou intégré dans le corps du chaman. Si le chaman perd, il devra sans doute utiliser sa capacité de fuite chamanique. Si le chaman perd avant de pouvoir s'enfuir, alors son esprit passe sous le contrôle de l'esprit qu'il attaquait.

☞ Comme toujours, servez-vous de votre sens du jugement narratif pour déterminer la meilleure façon de gérer une rencontre spirituelle. Si c'est un esprit important qui dévorera l'esprit du personnage en cas d'échec, c'est l'occasion d'une opposition dramatique. Mais si ce n'est qu'un esprit mineur de plus, que le chaman veut capturer pour un membre de sa tribu, utilisez une opposition simple ou faites même un test de capacité.

Les esprits vaincus

Les esprits vaincus en combat psychiques peuvent être enfermés dans un fétiche, être intégrés dans le corps d'une personne ou être forcés à exécuter une tâche avant de retourner sur le Plan spirituel. La tradition auquel le chaman appartient détermine les esprits avec lesquels il interagit le mieux. Les esprits reconnaissent ceux qui pratiquent des traditions précises grâce à leurs associations avec les différentes runes et par la manière dont le chaman apparaît et interagit dans le Monde psychique. En cas de rencontre, c'est en général le Narrateur qui détermine si l'esprit correspond à la tradition chamanique ou non.

LES ESPRITS LIÉS À LA TRADITION

Une victoire permet au chaman de forcer l'esprit à habiter un fétiche. Le degré de victoire détermine combien de fois par jour le chaman peut ordonner à l'esprit d'accomplir sa magie. Si le fétiche est transmis

à une autre personne, il devient un objet utilisable une seule fois et l'esprit s'enfuit sur le Plan spirituel après avoir exécuté sa magie une fois. Un fétiche a un score qui ne peut pas être augmenté - l'esprit incarné ne peut pas gagner de puissance une fois qu'il est capturé.

Si un chaman gagne une victoire complète sur un esprit, il peut le forcer à faire partie du Monde physique. C'est la même chose que l'intégration (décrite plus bas) sauf que l'esprit peut être contraint à s'intégrer dans un fétiche, un animal ou une personne volontaire et pas forcément dans le chaman. Les esprits capturés de cette façon peuvent être appelés aussi souvent que l'on veut. En revanche, ils ne peuvent pas servir à deux personnes en même temps et le fétiche doit rester en contact avec la peau de l'utilisateur pendant que sa magie opère.

Les esprits intégrés de force dans un animal lui donnent un talent, comme s'ils avaient été intégrés dans un personnage. Beaucoup de tribus animistes lient des esprits dans leurs montures, donnant à l'animal un talent qu'il peut utiliser normalement. La bête peut développer une intelligence minimale, lui permettant de comprendre des ordres simples tels que « va jusqu'au rocher et ensuite souffle des flammes sur cet homme (en montrant la cible du doigt) ». Les esprits incarnés dans des animaux forment souvent des liens très forts avec leurs propriétaires, et un tel esprit peut très bien n'obéir qu'aux ordres de son maître - même si l'animal est monté ou tenu par une autre personne.

Une personne peut utiliser le talent reçu par l'intégration d'un esprit comme elle le désire. Le talent a un score de base égal à la puissance de l'esprit et il peut être augmenté, comme toutes les autres capacités, en dépensant des Points d'Héroïsme.

LES ESPRITS EXTÉRIEURS À LA TRADITION

Toute victoire contre un esprit extérieur à la tradition permet au chaman de créer un fétiche utilisable une seule fois. Une fois que l'esprit a servi, il retourne sur le Plan spirituel. Si, de plus, le chaman gagne une victoire complète sur l'esprit, il pourra désormais le traiter comme s'il faisait partie de sa tradition - essentiellement, il a lié l'esprit à sa « tradition » personnelle. Si le chaman rencontre à nouveau l'esprit plus tard, il pourra le traiter comme un esprit intérieur à sa tradition, mais les autres chamans qui ont la même tradition ne pourront pas en faire autant. Cette victoire complète n'apporte pas d'autre avantage et une deuxième opposition serait nécessaire si le chaman voulait incarner l'esprit dans un fétiche, un animal ou une personne.

LES FÉTICHES

Un esprit enfermé dans un fétiche peut être utilisé plusieurs fois par un chaman, mais une fois seulement par toute autre personne, à moins que l'esprit n'ait été intégré au fétiche par une victoire complète. Le degré de victoire détermine la fréquence avec laquelle le fétiche peut être utilisé. la plupart des esprits refuseront simplement de se manifester si on les appelle plus qu'un certain nombre de fois par jour. D'autres esprits peuvent négocier et quitter plus tôt le fétiche si celui-ci est trop utilisé. Les esprits intégrés dans un fétiche peuvent servir autant de fois que nécessaire - dans les faits, c'est un objet magique permanent.

Les esprits capturés sont habituellement de deux types : les esprits de compétences et les esprits de pas-

Utilisation de fétiches par les chamans

Degré de victoire

Nombre d'utilisations

Marginale

une seule

Mineure

une fois par jour

Majeure

trois fois par jour

Complète

intégration

¶ Koschei, un chaman kolating, veut lier un esprit du vent froid du nord qui lui permet de voler. Sa capacité de connaissance kolating (12M) lui sert à créer l'environnement propice pour voyager sur le Plan spirituel et pour trouver le meilleur fétiche pour retenir l'esprit un fois capturé. Il crée un fétiche à partir d'une plume d'oie d'hiver et de l'eau d'une stalagmite fondue, dans un sac fait de fourrure de martre. Au milieu de l'hiver, il aplanit la neige sur une zone au sommet d'une colline venteuse et il crée son cercle. Il s'assied dans le froid, se laissant envelopper et pénétrer par lui. Alors que son corps gèle, il utilise sa capacité de voyage psychique (18M) pour quitter le Monde physique et voyager jusqu'aux terres du Roi du Vent du Nord. Là, parmi tous les différents vents glacés, il trouve celui qui l'intéresse (avec une puissance de 13M). Koschei ne veut pas négocier avec l'esprit donc il commence la lutte avec sa capacité de combat psychique (10M₂). Après plusieurs échanges, Koschei l'emporte avec une victoire majeure : il enferme l'esprit dans le fétiche. L'esprit peut être commandé 3 fois par jour. Koschei note sur sa feuille de personnage « Fétiche : Vent de vol 13M; 3/jour ».

sion. Les esprits de compétence, qui donnent ou améliorent une compétence, portent en général un nom qui évoque la compétence en question. Ainsi, il y a des esprits de grand saut, des esprits allume-feu et des esprits de soins, par exemple. La puissance de l'esprit sert de score et de total de PA. Si l'utilisateur n'a pas la compétence donnée par l'esprit, il utilise le score et les PA de l'esprit en cas d'opposition. Si l'utilisateur a déjà la capacité, ou une similaire, alors l'esprit augmente l'utilisateur (voir les règles d'augmentation) ET agit en tant que partisan, ajoutant ses PA aux siens.

Les esprits de passion sont beaucoup moins spécialisés et donnent un bonus qui s'ajoute à toutes les capacités. Des exemples d'esprits de passions sont les esprits de haine du chaos, les esprits ennemis de la lumière, ou les esprits défenseurs contre les Héortiens. Ces descriptions sont toujours suivies par un nombre +x, où x est le modificateur qui s'applique aux capacités. Le modificateur est 1/10^e de la puissance de l'esprit (arrondi au dessous). Le Narrateur déterminera quand le modificateur d'un esprit de passion est adapté. Quelques esprits moins puissants de ce type ne peuvent augmenter que des capacités particulières au lieu de toutes à la fois.

L'INTÉGRATION DES ESPRITS

Quelques traditions animistes considèrent que les humains sont des parts incomplètes de la nature et que certaines parties des gens existent hors du corps. Ces animistes cherchent à réintégrer leurs dif-

¶ Koschei a plusieurs fétiches pour différents esprits. Quand il a besoin de voler, il invoque son esprit Vent de vol. Quand il doit chasser, il invoque ses esprits Course en silence et Guide Flèche. Quand il s'oppose aux ténèbres, il a un esprit Haine des ténèbres. Ces différents esprits et leur score sont notés sur la feuille de personnage. Notez bien que le nombre d'utilisation par jour représente le degré de victoire obtenu sur l'esprit.

Fétiche : Vent de vol 13M; 3/jour

Fétiche : Guide flèche 2M; 1/jour

Fétiche : Course en silence 18; 3/jour

Fétiche : Haine des ténèbres +2; 1/jour

Koschei ne peut pas voler par lui-même, donc quand il invoque Vent de vol, il utilise la puissance de l'esprit (13M) comme score et a donc une base de 33 PA. Il a la capacité Courir 15, donc Course en silence augmente sa compétence et lui donne 18 PA supplémentaires. Même si Koschei n'a que la compétence de Combat à distance et pas Tir à l'arc, le Narrateur ne lui donne pas de modificateur d'adéquation quand il utilise son fétiche Guide flèche. Koschei s'en sert donc avec un score de 2M et 22 PA. Quand il combat les ténèbres de toutes sortes, il peut invoquer son esprit Haine des ténèbres pour avoir un bonus automatique de +2 à presque toutes les capacités qui lui serviront en combat.

férentes parties perdues. D'autres traditions voient l'intégration comme la chasse pour la puissance spirituelle et donc les esprits ne sont qu'un type particulier de proie. L'intégration donne à son utilisateur des capacités magiques appelées talents. Quelques traditions comptent sur le chaman pour dorcer les esprits à s'intégrer dans le corps des volontaires. Les esprits intégrés ne donnent qu'une seule capacité comme talent, même si l'esprit en possède plusieurs. Tous les types d'esprits peuvent être intégrés, bien que les esprits de passion et de compétence soient les plus habituels. Une fois intégrés, le talent commence avec un score égal à la puissance de l'esprit pour les esprits de compétence ou à 1/10 de la puissance pour les esprits de passion. Le talent fourni par l'esprit peut être augmenté comme une capacité normale.

Koschei veut gagner le talent Hibernation. Il chasse un esprit ours et oppose son combat psychique (10M2) à la puissance de l'esprit (15M). Après une victoire complète contre l'esprit ours, le joueur note Hibernation 15M dans la case magie de sa feuille de personnage.

La possession psychique par un esprit

Les esprits peuvent temporairement (ou de manière permanente) s'emparer du corps d'un personnage. C'est le plus souvent le résultat d'une défaite en combat psychique. Les maladies sont souvent causées par des esprits de maladie qui attaquent les imprudents. Il y a globalement deux types de possessions : la possession cachée, où l'esprit habite le corps mais ne cherche pas à le contrôler, et la possession dominante, où un esprit intelligent tente de contrôler totalement le corps. Les esprits de maladie sont des cas de possessions cachées tandis que la possession par un fantôme est dominante.

La possession agit en tout point comme l'intégration, si ce n'est que l'esprit peut décider de quitter son hôte et n'y est pas enfermé. La plupart des possessions sont mauvaises, comme les esprits de maladies, de folie ou les fantômes qui possèdent un mortel pour achever une tâche qu'ils n'ont pas pu finir de leur vivant. Les possessions favorables pour un héros ou un ancêtre sont appelées des incarnations.

Les personnages possédés par un esprit dominant peuvent (ou non) se souvenir de ce qui s'est produit pendant qu'ils étaient possédés. La possession cachée laisse en général à sa victime un souvenir clair de ce qu'elle a pu faire. Les esprits de possession peuvent être exorcisés d'un corps par un chaman utilisant sa capacité de combat psychique. Le score du chaman est opposé à la puissance de l'esprit. Selon les circonstances, le personnage possédé peut être capable d'augmenter la capacité du chaman, en s'efforçant de repousser l'esprit. La plupart des chamans créent un cercle chamanique pour se protéger quand ils pratiquent l'exorcisme, car ils doivent s'ouvrir à l'esprit de possession pour le combattre.

Koschei est appelé au chevet d'un jeune garçon par sa mère affolée. Son fils a été possédé par un esprit de la Tremblante, une maladie qui fait frissonner ses victimes sans qu'elles puissent s'arrêter. Koschei n'est pas un expert en exorcisme (ce n'est pas un aspect important de la tradition kolating) mais il trace son cercle chamanique et attaque l'esprit. Il oppose son combat psychique à la puissance de l'esprit. Toute victoire libérera le garçon mais une défaite pourrait rendre l'esprit plus fort, et même permettre à l'esprit de passer dans le corps de Koschei.

Les cultes des esprits

Souvent les chamans rencontrent des esprits d'un tel pouvoir qu'il n'est pas envisageable de les affronter pour les capturer ou les intégrer. Quelques traditions évitent ses esprits puissants, alors que d'autres leur offrent un culte temporaire. Ce culte donne à l'esprit une énergie mystique et il offre en échange quelques capacités à ses adorateurs. En tout cas, le culte de l'esprit n'est jamais que temporaire et le chaman interrompt souvent cette relation sans conséquence autre que la perte des capacités données par l'esprit.

Koschei cherche le Seigneur de Neige, un esprit de l'hiver. Il offre son allégeance au seigneur, qui l'accepte. En échange de leur adoration, le seigneur donne à Koschei l'affinité Neige et le prodige Appeler la Neige aux autres fidèles. Ces capacités ne dureront que tant que Koschei et les siens vénèrent le Seigneur de Neige. S'ils décident qu'ils ne veulent plus lui rendre un culte, ils perdront les capacités mais en général il n'y aura pas d'autres effets négatifs (l'hiver autour du village de Koschei sera peut-être un peu plus rude pendant quelques années, par contre).

CRÉER UN PERSONNAGE ANIMISTE

Membre

Un membre d'une tribu animiste a peu de moyens magiques disponibles. Il a un lien avec la tradition animiste, symbolisée par la capacité « connaissance de la tradition... », acquise à la création grâce au mot-clé de culture pour les personnages animistes.

PENDANT LE JEU

Des personnages peuvent tenter de rejoindre une tradition en cours de jeu, mais le chemin est long et plein d'embûches. D'abord, la tribu ou le clan doivent accepter le personnage comme un des leurs. Ensuite, le chaman doit emmener le personnage sur le Plan spirituel pour le lui présenter. Après une initiation complète au sein de la tribu (et en dépensant 3 Points d'Héroïsme), le personnage gagne la capacité de tradition avec un score de 12. Il ne gagne aucun fétiche ni esprit intégré « gratuitement », mais il peut en acheter en dépensant des Points d'Héroïsme.

LES AVANTAGES

Un simple animiste commence le jeu avec un certain nombre de fétiches ayant une puissance moyenne de 17. Cinq fétiche est un nombre normal, mais le Narrateur peut ajuster ce nombre (vers le haut ou vers le bas) selon ses besoins. Les fétiches ne peuvent servir qu'une fois, mais l'animiste peut les « remplir » gratuitement entre les épisodes. Il peut ravoier les mêmes esprits ou le Narrateur peut choisir les esprits des fétiches aléatoirement. Un animiste peut demander au chaman de se tribu de lui capturer des esprits. Cela nécessite des pots-de-vin, des offrandes et d'autres obligations. Le personnage peut demander un type précis d'esprit mais il ne choisit pas la puissance, qui est de 12 en moyenne. Cela coûte un Point d'Héroïsme de consolider ce fétiche, ce qui permet au Héros qu'il soit rempli gratuitement entre chaque épisode.

Si la tradition pratique l'intégration des esprits, le personnage peut intégrer un esprit au début du jeu à condition de renoncer à deux fétiches (un animiste peut commencer le jeu avec 5 fétiches, ou 1 esprit intégré et 3 fétiches ou 2 esprits intégrés et 1 fétiche).

LES OBLIGATIONS

Les animistes doivent de conformer aux pactes qui unissent leur tribu (ou leur clan) aux esprits depuis des lustres. Cela implique souvent des prières pour hâter la renaissance des animaux tués à la chasse, des offrandes propitiatoires aux esprits, et d'autres rituels. Ces rituels occupent environ 10 % du temps et des ressources de l'animiste.

Les saints hommes, les chefs sacrés, les chefs de famille

Certaines personnes ont un lien plus poussé avec le Monde psychique. C'est sans doute parce qu'ils sont plus sensibles aux esprits (saint homme), ou bien du fait de leur occupation (chef sacré) ou de leur

statut (chef de famille). Les clans animistes ou les autres groupes qui pratiquent le culte des ancêtres sont souvent dirigés par le chef de famille plutôt que par un vrai chaman. En général, le doyen dirige les cérémonies. Ce sont souvent des cultes de la possession, pendant lesquels le chef de famille se laisse posséder par l'esprit de l'ancêtre pendant un court moment. Parfois gagner une position semi-politique nécessite une alliance avec un esprit traditionnel. Ces chefs sacrés (ou danseurs, ou bergers, quelque soit le nom rituel) ont une relation avec un esprit allié décrite par leur mot-clé de magie.

PENDANT LE JEU

Les Héros gagnent rarement les capacités d'un saint homme s'ils ne sont pas nés avec. Ils peuvent, par contre, devenir des chefs sacrés ou des chefs de famille. Cela leur coûte 3 Points d'Héroïsme pour gagner un esprit allié, mais toutes les traditions ont des conditions minimales à remplir pour ces postes, avant même de pouvoir gagner l'esprit allié.

LES AVANTAGES

Le saint homme a les avantages de sa tradition tribale, en terme de capacité de tradition, de fétiches et d'esprits intégrés. De plus, ces personnes ont un esprit allié ; qui est souvent un esprit désincarné bien qu'il puisse se manifester en possédant le personnage. Cet esprit peut avoir plusieurs capacités qu'il offre à son allié, comme s'il était invoqué grâce à un fétiche.

LES OBLIGATIONS

Le saint homme doit non seulement se conformer aux pactes traditionnels, mais il a généralement des obligations plus précises liées à son esprit allié. Environ 30 % de son temps est consacré aux obligations envers les esprits.

Les chamans

Les chamans sont toujours des êtres surnaturellement sensibles aux esprits. Mais le talent inné sans formation ne suffit pas. Un chaman doit passer des années à apprendre d'un autre chaman, ou même d'un esprit allié, avant de pouvoir éveiller son double et de voyager sans accroc de l'Autre Côté.

Un joueur peut choisir de créer un personnage chaman. Le chaman gagne les capacités chamaniques de son mot-clé de magie. Le plus important de l'initiation d'un chaman est sa rencontre avec son double, un esprit qui accepte d'agir comme intermédiaire entre le Monde mortel et le Monde psychique. La relation entre un chaman et son double est pleine de devoirs réciproques. Le double attend un certain comportement du chaman et retirera son aide si ce pacte est rompu. Les exigences exactes d'un esprit dépendent de la tradition culturelle et même parfois varient avec chaque esprit.

La puissance du double est toujours égale à la meilleure capacité du chaman. Le double joue le rôle de partisan, donnant au chaman accès à ses PA et à ses capacités. Il peut aussi l'aider sur le Plan physique, en fonction du problème. La puissance du double s'ajoute à la capacité de voyage psychique du chaman quand il s'agit de traverser la barrière entre le Monde physique et le Monde psychique.

Le mot-clé de magie d'un chaman fait la liste des compétences et des esprits disponibles dans la tradition. Même si les compétences peuvent varier, tous les chamans ont un double et apprennent la capacité de fuite chamanique.

PENDANT LE JEU

La grande majorité des gens ne peuvent pas voir ou attaquer les esprits. S'ils veulent devenir des chamans, ils doivent avoir un double potentiel et doivent être formés par un autre chaman. Les chamans sont généralement très difficiles dans le choix de leurs apprentis, même si les critères de sélection dépendent d'une culture à un autre et d'un individu à l'autre. Le processus d'initiation met le candidat à rude épreuve, dans des conditions extrêmes, pour que le choc lui fasse accepter une perception com-

plètement différente du monde, qui dépasse la frontière entre le monde quotidien et l'Autre Côté. Beaucoup de candidats échouent ces tests. Et les apprentis trop faibles ne reviennent souvent jamais sur le Plan physique.

Le personnage doit dépenser 3 Points d'Héroïsme pour avoir le droit d'être initié à la tradition. Il gagne la capacité de tradition à 12. Quand il se sent prêt, il doit affronter son épreuve d'outremonde et éveiller son double. Le test doit être joué et, s'il est réussi, 3 Point d'Héroïsme doivent servir à consolider l'éveil du double. Le Héros doit ensuite dépenser un Point d'Héroïsme pour acquérir chaque capacité de la tradition avec un score de départ de 12.

LES AVANTAGES

Le chaman a en général le soutien de sa tribu ou de ceux qui utilisent ses services. Il peut forcer des esprits à rentrer dans un fétiche (qui ne servent qu'une seule fois pour les autres), mais sinon tout dépend de sa force psychique.

Il peut acquérir des esprits et des fétiches en cours de jeu et les consolider pour un Point d'Héroïsme chacun, ou bien acheter entre deux épisodes des fétiches avec un score de 12 pour 2 Points d'Héroïsme.

LES OBLIGATIONS

Ceux qui soutiennent un chaman sont en général ceux à qui ils se consacrent entièrement. Le chaman passe une grande partie de son temps de l'Autre Côté puisqu'il ne peut augmenter son pouvoir qu'en interagissant avec les esprits. Les chamans consacrent au moins 60 % de leur temps à travailler avec le Monde psychique. En général, ce temps lui permet de s'occuper de ses buts personnels mais tout membre de son clan (ou de sa tribu...) put aussi lui demander de l'aide. Les animistes peuvent demander au chaman de leur faire des fétiches ou de les conduire de l'Autre Côté. Les esprits contactés de l'Autre Côté peuvent négocier avec le chaman, ce qui implique des obligations supplémentaires et des restrictions sur ce que le chaman peut faire ou non. Ces tabous varient selon les esprits et aucune règle précise n'est décrite ici.

LES TRADITIONS SECONDAIRES

Les chamans peuvent être liés à plus d'une tradition. Les restrictions dépendent des traditions et le Narrateur doit décider quelles associations sont possibles dans sa série. Tout chaman doit conserver sa tradition d'origine comme tradition principale et toutes les autres ne sont que secondaires. Il doit trouver un autre chaman qui accepte de lui enseigner la tradition secondaire, puis il doit passer du temps à étudier les esprits de cette nouvelle tradition et se lier à ses runes. Cela implique de dépenser 3 Points d'Héroïsme, afin d'acquérir une nouvelle capacité de tradition, qui commence à 12. Le Narrateur doit jouer la recherche de l'autre chaman (et surtout le fait d'arriver à le convaincre d'enseigner son art) comme une aventure à part entière plutôt que de laisser cet événement survenir entre deux épisodes.

Les tribus hsunchens

Les Hsunchens sont des animistes qui intègrent leur part animale pendant leur initiation vers l'âge adulte. Cette part animale est souvent appelée le totem, ou l'animal totémique. Les enfants hsunchens sont conduits sur le Plan spirituel par leur chaman et ils y rencontrent leur totem. L'esprit doit accepter l'enfant comme un digne héritier de la tradition, s'intégrant en lui ou en elle pour ne former plus qu'un. Le processus d'initiation a en général lieu avant la création du personnage.

Plus tard dans leur vie, les Hsunchens intégreront d'autres parties de leur totem, gagnant non seulement d'autres talents via une intégration normale, mais atteignant aussi une fusion de plus parfaite entre l'homme et l'animal. Quand le Hsunchen a intégré trois esprits de son totem et a appris chaque talent avec une maîtrise chacun, il peut commencer à apprendre la capacité de transformation en son animal totémique. Quand il change de forme, le totem sert d'affinité et la plupart des capacités subiront des



La Guerre des Héros oppose... la Libération et la Tentation

L'homme s'est toujours déchiré entre les tentations destructrices du monde et la libération obtenue en transcendant l'illusion de l'existence. Pour chaque grand maître qui a enseigné une voie de libération, un chef trompeur a conduit les hommes plus loin encore dans les filets du monde. Cette lutte durera toujours car telle est la nature des hommes : chercher la perfection mais s'arrêter au plaisir.

Les mystiques considèrent que le monde matériel n'est qu'une étape. Quelques individus peuvent transcender l'univers naturel par la discipline et des pratiques diverses pour atteindre l'unité avec le monde permanent et immuable. Cette unité est considérée comme l'état le plus haut et le plus désirable de l'existence, alors que tout le reste n'est qu'un obstacle à cette condition. Atteindre cette unité nécessite que celui qui la recherche ne suive pas les modes de vie habituels du monde.

Le mysticisme orthodoxe est différent des autres pratiques magiques car il vise à se retirer des mondes quotidiens ou magiques. Les mondes et les plans que les autres gens voient et visitent, pour le mystique, ne sont que des choses perçues et pas son but transcendant. Le mysticisme orthodoxe prône la transformation intérieure par la méditation et la discipline personnelle.

Le mysticisme manifeste recherche l'union avec le monde et s'oppose à la dissociation orthodoxe. Les mondes et les plans que les autres gens voient et visitent sont des parties perdues du Grand Soi qui doivent être intégrées pour être surmontées, et non pas évitées ou ignorées. Le mysticisme manifeste cherche à changer le monde ordinaire en extériorisant la paix et le pouvoir intérieurs gagné grâce à la méditation et la discipline personnelle.

Les mystiques appartiennent généralement à des écoles qui enseignent à leurs disciples la nature de la conscience transcendante, les techniques permettant d'atteindre cet état et les manières d'utiliser cette conscience pour annuler les manifestations et les énergies du monde illusoire. Beaucoup de traditions mystiques affirment que ceux qui les suivent doivent d'abord accepter sa relation au monde physique et illusoire avant de pouvoir saisir les intuitions du monde transcendant. Pour parvenir à cela, il doit se concentrer sur une ou deux manifestations de perception factice et apprendre à les vaincre et à les nier.

Quelques-unes des plus célèbres mystiques manifestes sont les pratiquants d'arts martiaux. Un spécialiste des arts martiaux maîtrise tous les aspects de ce qui le lie le plus sûrement au monde physique : son corps. Il le travaille si parfaitement qu'il devient un instrument de négation, annulant les forces qui agiraient sur lui et le tirerait vers le monde des sensations erronées.

L'AUTRE CÔTÉ

Les mystiques décrètent que non seulement le monde mortel est par essence factice et corrompu, mais que l'Autre Côté l'est aussi. Selon la plupart des doctrines mystiques, le Monde psychique, le Royaume des Dieux et le Plan magiste ne sont pas distincts de notre monde, mais sont bien au même niveau. Ils sont tout aussi trompeurs et finalement irréels que le monde physique. En fait, c'est même de l'Autre Côté que l'illusion de l'existence est la plus forte, et que les efforts pour se libérer des limites de l'identité personnelle sont encore plus insurmontables.

Beaucoup de mystiques considèrent que l'Autre Côté est le Jardin de la Tentation, un lieu où l'on doit mettre à l'épreuve sa discipline spirituelle en résistant aux tentations. Un des objectifs du mystique est de réfuter toutes les avances des différentes entités qui apparaissent pour lui offrir des dons de pouvoir à condition qu'il abandonne sa quête de perfection spirituelle. D'abord, il est tenté par les esprits, puis par les dieux et enfin par les formes pures et abstraites des Runes elles-mêmes. À chaque fois, la bonne réponse est de refuser leurs suppliques. Si le mystique cède à la tentation, il reçoit des dons surnaturels qui affectent sa perception quotidienne du monde factice. Plus il se retient, plus les dons seront importants. Pour le vrai mystique, accepter de tels pouvoirs est une amère défaite, car il a cédé à la finitude et permis ainsi à l'Autre Côté de l'attacher à une forme. Bien sûr, il y a beaucoup de mystiques hypocrites qui n'utilisent leur discipline que pour entrer dans le Jardin de la Tentation et pour résister le plus longtemps possible afin d'en retirer les meilleurs pouvoirs. Ce type de personnage n'est généralement pas accessible aux joueurs ; ils doivent souffrir et méditer pendant des décennies afin de gagner des pouvoirs bien plus grands que ceux des Héros débutants. Sheng Sélérís est sans doute le plus célèbre de ces mystiques ratés. Il a conquis deux empires et la moitié d'un continent, mais il a finalement cédé aux illusions qui lui donnèrent ses terrifiants pouvoirs.

La voie de la vraie conscience passe au travers de tous les voiles de la réalité factice ; le voile de la bassesse (notre monde), le voile des esprits, le voile des dieux et le voile de l'énergie, avant d'atteindre l'insaisissable composante mystique de l'Autre Côté et l'unité avec le cosmos.

Le mysticisme dans le monde

Un mystique se tient en général à l'écart de sa société, préférant plutôt la compagnie des autres disciples de sa tradition.

Dans certaines sociétés, comme en Kraloréla ou dans les Îles Orientales, le mysticisme est considéré avec respect et admiration, même si la grande majorité des gens ne se sentent pas capables de chercher la perfection spirituelle. Les gens ordinaires tout comme les maîtres mystiques partagent les mêmes dieux et mythes. La différence est que les gens ordinaires vénèrent ces dieux et croient que les mythes sont les véritables histoires du passé divin. Le mystique considère que cette vision dissimule une vérité supérieure : les mythes sont des allégories des transformations intérieures et que les dieux sont les représentations des forces qui se combattent à l'intérieur de nous.

Les mystiques non-orientaux

Si les mystiques orientaux sont les plus connus de Glorantha, il en existe pourtant d'autres : les Perfecti et les Zzaburites parmi les occidentaux (avec, respectivement, la vision d'un Dieu personnel ou impersonnel), les mystiques aveugles de Dayzatar parmi les solaires, les adeptes lunaires de Taraltara, les orlanthi tarumathiques et les Norumistes chez les Doraddi de Pamtaltéla.



Les mystiques peuvent aussi exister dans des sociétés qui ne partagent pas leurs croyances. Dans cette situation, ils peuvent être forcés d'utiliser leurs pouvoirs mystiques pour aider ceux qui les entourent pour être sûrs que leurs voisins ne les chassent pas et ne les maltraitent d'une autre façon. En tout cas, cela peut facilement mener à un emprisonnement dans l'illusion du monde, une situation perdue d'avance pour le mystique. Ceux qui pratiquent les arts martiaux sont particulièrement sujets à la tentation de s'enfermer dans de fortes rivalités entre écoles. Des combats violents peuvent s'ensuivre, pour des problèmes de doctrine spirituelle, ou tout aussi souvent pour des raisons politiques ou financières. Certains des conflits entre école durent pendant des générations, même si les maîtres de ces écoles cherchent à les supprimer.

Les capacités mystiques

Les mystiques apprennent les compétences nécessaires pour préparer leur corps, leur esprit et leur âme à entamer leur quête spirituelle. Il y a en général trois compétences à apprendre : une capacité physique (souvent un art martial pour les mystiques manifestes), une capacité mentale (pour concentrer ses pensées, c'est souvent la méditation) et une vertu (un trait de caractère) qui est la pratique des doctrines de l'école mystique. Un mystique pratique sa discipline par la méditation conjugée avec des techniques d'auto-dénégation. Pour celui qui pratique un art martial, la forme la plus évidente d'auto-dénégation passe par l'entraînement physique : il s'astreint un régime d'exercices qui frôle la torture de soi. D'autres techniques de discipline peuvent utiliser des restrictions de comportement, des jeûnes prolongés ou des interdictions alimentaires extrêmes.

Les pouvoirs mystiques se manifestent souvent au travers du corps, soit au milieu du combat, soit comme l'exercice d'une concentration suprême, tant physique que mentale. Parfois l'effet d'un pouvoir mystique est aussi visible et surprenant que pour les autres magies ; le maître en arts martiaux qui transforme sa main en serres d'aigle acérées et le maître du tonnerre qui saute au combat monté sur un éclair peuvent tous deux exécuter des actes aussi impressionnants que des sorts ou des prodiges. D'autres effets sont plus subtils et peuvent être invisibles ou seulement entraîner la dématérialisation de certaines choses.

Les philosophies mystiques

Les philosophies mystiques sont identifiées par leur fondateur de la lignée, du monastère, de l'école ou de la pratique qui est le cœur des croyances de la secte. Le fondateur a en général découvert un nouveau secret, une nouvelle méthode d'enseignement, une nouvelle façon d'agir ou une autre manière d'être qui distingue les méthodes du fondateur de celles des autres.

Toutes les philosophies mystiques sont notées sur la feuille de personnage par une relation « Philosophie... ». Cette capacité mesure la force de conviction du personnage, sa connaissance et sa pratique des doctrines. Chaque philosophie a une liste longue et très stricte de limitations de comportement que le pratiquant doit suivre pour continuer à mieux s'éloigner de la tentation. Ce comportement est presque invariablement de l'ordre de l'auto-dénégation, obligeant ceux qui le suivent à prendre continuellement de la distance avec les plaisirs et les soucis de l'existence physique et à ne pas se mêler des problèmes politiques ou des questions financières.

Les maîtres éclairés

Les maîtres éclairés ont fondé ou suivi les différentes philosophies mystiques après de longues et difficiles années d'étude et de pratique. Ils sont révéérés pour leur enseignement, bien qu'ils ne soient en aucun cas vénérés. Un maître éclairé est souvent le fondateur d'une voie ou d'une lignée mystique, bien qu'il puisse n'être qu'un représentant parfait d'une philosophie préexistante, ayant seulement fondé un monastère ou une école. Ce titre est donné aux mystiques qui ont démontré leur capacité à transcender le monde mortel plutôt qu'à ceux qui ont accompli un exploit particulier sur le plan physique.



Deux mystiques.

Deux mystiques se préparent à rencontrer le Monde de la Tentation. Le maître orthodoxe s'assoit calmement, médite et trouve à l'intérieur de lui-même la voie de résistance, tandis que derrière lui, un maître des arts martiaux se prépare à combattre activement se qui pourrait s'opposer à lui.

Les voies

Les disciples de chaque maître éclairé ont formé leurs propres écoles, se servant de ses visions comme d'un moyen d'atteindre leur propre transcendance. Beaucoup de ces écoles sont devenues importantes et des écoles secondaires s'en détachèrent ou furent fondées en d'autres endroits. Ces écoles sont connues comme les « Voies vers la lumière » ou simplement les voies. On les appelle aussi lignées puisqu'on peut remonter leur histoire jusqu'au premier maître éclairé en suivant les maîtres de voie qui se sont succédé.

Les dojos

Toutes les écoles mystiques sont dirigées par un maître et peuvent s'appeler des monastères, des écoles ou des dojos selon la philosophie et la manière dont les étudiants sont formés. Les dojos sont des centres du mysticisme manifeste qui enseignent les arts martiaux et servent à décrire ce niveau d'organisation en terme de jeu, car nous nous attendons à voir des joueurs choisir des personnages pratiquant les arts martiaux plutôt qu'un mystique enfermé dans une petite cellule et écrivant son nom un million de fois sur de minuscules morceaux de papier de riz.

L'illumination

LES RÈGLES POUR LE MYSTICISME

Les capacités

Les mystiques doivent apprendre trois capacités en tant qu'étudiant pour préparer leur esprit, leur âme et leur corps avant de pouvoir comprendre les secrets de leur philosophie. Ces compétences sont précisées par la philosophie et le dojo de l'étudiant.

LA FORMATION PHYSIQUE

L'étudiant apprend une compétence physique précise. C'est le plus souvent une forme d'art martial (tout au moins pour les joueurs) bien que certaines écoles puissent travailler un autre aspect (la force ou la dextérité en général). Certaines écoles se concentrent des compétences comme la calligraphie

ou le travail du bois. Le but est toujours de s'efforcer d'atteindre la perfection ; chaque coup, chaque trait de plume, chaque geste doit être parfait à chaque exécution.

Pendant les premières années, l'étudiant doit faire des exercices qui le préparent à recevoir la formation. Ces exercices n'ont que peu de sens (voire aucun) quand l'étudiant les accomplit, mais ils lui enseignent l'équilibre, la maîtrise et la persévérance. La répétition est un facteur de tous ces exercices. Un étudiant qui rechigne à faire ces tâches n'est pas apte à suivre la formation.

L'art martial enseigné précisément par l'école est basé sur l'application au monde matériel de la philosophie sous-jacente de son fondateur. Certains sont passifs et se concentrent sur la défense contre les attaques, alors que d'autres sont composés de coups agressifs conçus pour blesser ou tuer. L'étudiant n'apprend pas que les mouvements physiques, mais aussi leur action sur le monde. Les arts martiaux font partie de la capacité combat au contact mais ils peuvent inclure des capacités comme Saut, Acrobaties ou Équilibre. Ces capacités supplémentaires sont enseignées à part mais elles peuvent renforcer les arts martiaux ou être renforcées par eux.

Une conséquence de cette formation est la capacité unique du pratiquant d'arts martiaux à utiliser ses compétences physiques pour se défendre contre les esprits désincarnés, même quand la capacité n'est pas une capacité de combat en temps normal - un esprit peut aussi bien être vaincu en étant enfermé par les coups de pinceaux d'une œuvre de calligraphie parfaite qu'en étant banni par les coups de pieds et de poings d'un combattant. Cette utilisation est difficile : la capacité a un modificateur de -20 pour attaquer ou parer les esprits.

LA FORMATION MENTALE

Les étudiants apprennent à vider leur esprit du monde extérieur, méditant sur une seule pensée ou image. Cela leur permet plus tard de vider leur esprit de la tentation et même de supprimer dans leur esprit certains stimulus extérieurs. Cette formation mentale consiste en des cantiques sans fin, des mouvements répétitifs et des heures d'immobilité en position assise. Chaque voie mystique a sa propre méthode pour vider son esprit, selon le maître éclairé qui l'a conçue. La capacité ainsi gagnée est habituellement Méditation, bien que certaines voies enseignent les mathématiques ou la poésie pour apprendre à la concentration à leurs étudiants.

Une capacité propre au mystique est de se défendre contre la sorcellerie en faisant le vide dans son esprit grâce à sa formation mentale. C'est une tâche difficile et le mystique a un modificateur de -20 quand il utilise une capacité mentale de cette façon.

LA FORMATION SPIRITUELLE

Enfin, l'étudiant apprend la vertu de la philosophie. Ce sont des modes de pensée et d'action, l'union du corps et de l'esprit pour engendrer le progrès spirituel. Chaque philosophie considère certaines vertus particulières comme primordiales. Cela peut être une doctrine du respect de toute vie - même la plus petite fourmi - ou une incitation à toujours s'opposer à certains actes ou certaines personnes. Chaque philosophie a d'autres restrictions spirituelles, mais en général, une seule est considérée comme absolue et primordiale - elle est préalable à tout progrès spirituel.

La vertu peut être utilisée comme défense contre les prodiges polythéistes - l'éthique protégeant des tentations des dieux. Comme pour les deux autres compétences, cette capacité a un malus de -20 si elle est employée pour se défendre ainsi.

Les pouvoirs

Une fois qu'il a deux maîtrises dans chacune des trois capacités de sa formation, l'étudiant peut commencer à apprendre les pouvoirs mystiques de sa philosophie. Il en existe deux types : les **parades** et les **attaques**. Ces pouvoirs doivent permettre à l'étudiant de surmonter les mondes naturels et spirituels (mystiques orthodoxes) ou à les intégrer (mystiques manifestes). Les étudiants peuvent être transportés de l'Autre

Côté où ils doivent vaincre les obstacles et les pièges de certaines tentations. Plus l'étudiant progresse dans cette direction, plus ces compétences et ces pouvoirs deviennent puissants.

Un monastère ou un dojo peuvent enseigner plusieurs pouvoirs (mais jamais plus d'une parade). L'étudiant peut apprendre les pouvoirs dans n'importe quel ordre, bien que le maître de l'école puisse en imposer un.

L'ÉQUILIBRE

Le mystique doit maintenir l'équilibre entre son corps, son esprit et son âme. S'il entraîne trop l'un des trois et néglige les autres, il cède à la tentation, que ce soit celle des prouesses martiales, de la paix intérieure ou du progrès spirituel. Sans équilibre, on n'apprend pas – et on n'est pas capable d'apprendre – les pouvoirs. Les scores équilibrés doivent être à 5 points les uns des autres. Une fois appris, un pouvoir reste assujéti à l'équilibre, bien que les scores puissent être dans une fourchette de 10 points pour que le pouvoir puisse être utilisé.

LES PARADES

Les parades sont toujours des façons d'ignorer le monde ou de s'en dissocier. Elles sont défensives, plutôt qu'agressives (utiliser une parade de manière offensive signifie céder à la tentation du monde). Le mystique peut utiliser une capacité de parade automatiquement et sans même y penser.

RÉFUTER

La réfutation est en général le seul pouvoir des mystiques orthodoxes. C'est une dénégation du monde. La réfutation agit contre les attaques dirigées vers le mystique. Elle peut servir de résistance contre les attaques normales ou magiques. En tant que parade, la capacité Réfuter ne peut pas être employée pour attaquer : le mystique doit seulement l'utiliser pour réagir à une attaque.

Yao Tse (Réfuter 12M2) est attaqué par un guerrier dolathi. Quand le Dolathi utilise son Attaque d'agonie ineffable, Yao Tse se sert de sa capacité Réfuter. Yao Tse l'emporte et le Dolathi ne peut plus utiliser l'Attaque d'agonie ineffable contre lui pour le reste de leur opposition.

En Outremonde, Réfuter fonctionne contre les menaces surnaturelles, mais pas contre les dangers physiques. Le pouvoir du mystique peut être diminué ou augmenté, selon le monde dans lequel il est.

RÉFLEXION MAGIQUE

Quelques mystiques manifestes ont développé la capacité de réfléchir les attaques magiques vers leur expéditeur. Ils peuvent contrôler les énergies magiques de l'attaque et la rediriger vers le lanceur, tout comme les arts martiaux utilisent la force de l'attaquant et son inertie contre lui.

Irilius est un maître des mystères taraltariens. Son pouvoir Réflexion magique est à 12M. Attaqué par un Humakti qui déteste les mystiques, il se défend contre tout prodige avec son score total. L'Humakti attaque avec son Cri de peur, misant 8 PA. Irilius réfléchit l'attaque. L'Humakti sent sa propre peur et arrête immédiatement son attaque. Il perd 16 PA : deux fois ce qu'il aurait dû perdre. Ensuite, il utilise son prodige Coup de Vraie-épée, ajoutant +3 à sa capacité de combat. Encore vaincu, il a maintenant un malus de -3 pour le reste du combat s'il attaque Irilius avec son épée. Chaque prodige est réfléchi à l'Humakti quand il les utilise.

Si l'attaquant gagne l'échange, le mystique prend les dégâts normalement. Mais si le mystique l'emporte, la magie revient sur son lanceur. La nature exacte de la réflexion dépend du type de magie employée. Un atout sera compté contre son utilisateur, ou bien deviendra un handicap. Une augmentation deviendra un malus. La magie qui produit des effets particuliers affectera le lanceur. En cas de mise de PA, les PA sont doublés quand ils sont réfléchis vers l'agresseur.

LES AUTRES PARADES

Il y a d'autres parades dans le mysticisme glorianthien. Certains redirigent l'énergie des attaques, d'autres l'annule, certaines la stockent et renforcent les pouvoirs du mystique (ce qui est souvent un piège pour les mystiques imprudents).

Nous ne décrivons pas ces parades dans ce livre, mais les différents Guide du Joueur les expliqueront en détail.

RÉFUTER LE MONDE

Le but ultime du mystique est d'être capable d'ignorer totalement le monde physique, atteignant un stade où il n'a plus besoin de nourriture, d'eau, d'abri ou de sommeil. Cela nécessite plusieurs maîtrises dans sa capacité Réfuter (ou une capacité similaire). Réfuter le monde physique demande au moins trois maîtrises, mais des périodes prolongées ou des expériences plus intenses peuvent opposer une résistance encore plus grande aux tentatives de réfutation.

Les attaques

Le mysticisme manifeste emploie aussi des attaques. Une attaque est un pouvoir offensif qui puise dans la volonté intérieure du mystique. Les attaques marchent un peu au « tout ou rien » : elles ne prennent effet que si la victime est réduite à 0 PA ou moins. Une attaque peut être employée en opposition dramatique ou de groupe.

Table des attaques mystiques

Degré de défaite

Perte de capacité

Marginale

-1

Mineure

-2

Majeure

-4

Complète

-8

Les écoles des mystères taraltariens enseignent Attaque mentale. Si l'attaque fonctionne, la victime sombre dans la folie à cause des contradictions acceptées par les disciples de la voie taraltarienne. Irilius se lasse des attaques de l'Humakti et décide d'utiliser son Attaque mentale (18). Irilius a 32 PA et doit tous les miser en une fois. S'il gagne, son adversaire perd 50 PA (32+18) en cas de perte d'une fois la mise. Si Irilius perd, il perdra autant ce qui le conduit à -18. Il devient temporairement fou et perd deux points de capacité (défaite mineure).

Le mystique doit miser tous ces PA restants en une seule fois. Le score de la capacité d'attaque sert d'atout au gagnant de l'échange, que ce soit le mystique ou son adversaire. Le mystique peut utiliser sa capacité d'attaque tant qu'il a encore un nombre positif de PA. Si le mystique rate son attaque, il subira les conséquences réduites de l'effet spécial de celle-ci.

Quelques écoles mystiques enseignent des capacités comme « Passer à travers les murs » ou « Sauter par-dessus les arbres ». Celles-ci sont gérées comme des attaques, en ce sens qu'elles sont des capacités « tout-ou-rien ». Elles s'opposent à des résistances qui sont l'épaisseur du mur, la hauteur des arbres... Si le mystique perd l'opposition, il perd automatiquement des points de capacité, selon le degré de défaite. (voir table ci-contre).



Un Canard.

Les Canards, ou Durulz, sont une espèce à part entière. Ils sont méprisés partout par les humains et ils en souffrent grandement.

CRÉER UN PERSONNAGE MYSTIQUE

Les mystiques orthodoxes

Les mystiques orthodoxes ne sont pas conçus pour les joueurs, puisque leur seul but dans la vie est de la dépasser. Si un mystique orthodoxe fait attention au monde au lieu de l'ignorer, il sera victime de l'illusion qui consiste à penser que le monde mortel a un sens, et il s'éloignera de sa voie.

Les étudiants mystiques manifestes

Les joueurs peuvent choisir de jouer un mystique manifeste, créant un étudiant d'un art martial précis. Les mystiques manifestes veulent faire l'expérience du monde entier, essayant ainsi d'englober en eux toute vie et toute force. Les étudiants apprennent les capacités de leur mot-clé de magie, principalement la philosophie du fondateur et les trois capacités de corps, d'esprit et d'âme. Il n'apprend aucune magie pour le moment. Par contre, il peut déjà utiliser ses capacités pour se défendre contre les autres types de magie.

PENDANT LE JEU

Un personnage peut entrer dans une école mystique en posant sa candidature (et en dépensant 3 Points d'Héroïsme pour être accepté).

Les quelques années suivantes seront passées à faire des corvées : porter des seaux d'eau pour les étudiants et pour les maîtres, nettoyer la cour, préparer les repas... Toute protestation causera le renvoi. Après quelques années de ce traitement, le personnage sera accepté comme apprenti. Encore quelques années supplémentaires passeront avant que l'apprenti ne soit admis comme étudiant et que

l'éducation commence vraiment. Mais sans s'en rendre compte, le personnage aura acquis les rudiments des trois capacités mystiques. Le personnage peut alors dépenser 3 autres Points d'Héroïsme pour gagner les trois compétences à un score de 12 chacune.

LES AVANTAGES

Un étudiant d'un dojo en arts martiaux vit au frais du dojo, qui lui donne sa nourriture, ses vêtements, un toit et une formation conforme aux spécialités du dojo.

Une fois qu'un étudiant a atteint deux maîtrises dans chacune des trois capacités, et si elles sont équilibrées, il peut dépenser 3 Points d'Héroïsme pour apprendre un pouvoir – une seule parade ou attaque. Le pouvoir ne pourra jamais avoir un score plus élevé que le plus bas des trois capacités du dojo. À ce niveau, l'étudiant atteint le niveau suivant de formation. Il peut quitter le dojo pour voyager de par le monde, ou même entrer dans une autre école pour apprendre leurs pouvoirs spéciaux, encore que les écoles ont des règles spécifiques pour ce qui est d'accepter dans leurs murs les étudiants d'un autre dojo ou d'une autre voie.

LES OBLIGATIONS

L'étudiant doit suivre les enseignements de son école, exécutant parfaitement et sans question les ordres de son professeur. Les exercices sont conçus pour apprendre aux étudiants les trois capacités et n'ont pas toujours l'air très utiles. Si l'étudiant remet en question ses leçons, il n'est visiblement pas prêt à apprendre les mystères les plus profonds.

L'étudiant passe tout son temps à étudier, s'entraîner ou dormir et il n'a en général aucun droit de quitter l'école avant d'avoir maîtrisé son premier pouvoir.



chapitre XII

La magie avancée

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... la Magie et la Nature

Plusieurs fois dans l'histoire, les actions des mortels ont eu de profondes conséquences sur le monde. Au premier âge, les grands actes de haute magie de plusieurs peuples ont provoqué l'arrêt du Soleil dans le ciel. Au second âge, des maléfices simultanés ont fermé les mers à toute circulation et ont détruit plusieurs pays avec la Condamnation. Au troisième âge, les plans à long terme d'une déesse morte ont provoqué la naissance de Sédénia et l'essor de la Lune Rouge. Beaucoup de races et de cultures sont au cœur de rituels vieux de plusieurs siècles et le résultat qu'ils poursuivent, que ce soit de provoquer un déluge ou un reboisement, de reconstruire ou de dévorer, d'élever ou d'abattre, sera déterminant dans le cours de la Guerre des Héros et modèlera une fois encore Glorantha.

Les règles de magie sont adaptées aux duels magiques, mais la magie peut faire beaucoup plus que réduire votre adversaire en cendres. Au cours de l'histoire gloranthienne, la magie a détruit des forêts, fait sombrer des îles, vidé les mers de toute navigation, arrêté le soleil et donné naissance à un dieu. Rien de tout cela n'aurait pu être accompli sans des années de préparation, le soutien (et même l'adoration) de milliers d'êtres et des liens très forts avec l'Autre Côté.

Dans ce chapitre, nous présentons les règles pour étendre la magie de base et gérer la magie collective. Le chapitre va même plus loin, en présentant les Quêtes de l'Autre Côté.

LES TEMPLES

Un temple en général dans HW désigne le lieu sacré d'un dieu : la demeure terrestre d'un dieu, un passage vers le nexus d'un saint ou un portail vers le Monde psychique. Cela peut être un bosquet d'arbres, des cavernes, le sommet d'une colline ou d'une montagne ou les grands espaces ouverts d'un désert. Ces sites naturels sont les temples des peuples qui vivent dans les étendues sauvages, spécialement quand ils sont encore nomades, vivant de leur troupeau ou de chasse et de cueillette.

Un temple comporte souvent des bâtiments qui protègent et honorent les sanctuaires et les chapelles de la divinité. De tels bâtiments sont généralement construits d'abord pour protéger le lieu saint, et pas pour le confort des adorateurs.

Dans les pays qui ont les idoles (et la plupart des cultures gloranthiennes ont des idoles, sous une forme ou sous une autre), les édifices sont faits pour défendre et abriter des œuvres précieuses et élaborées, que ce soit des sculptures, des tableaux, des mosaïques, des reliques ou des artefacts. Pendant les jours sacrés, les grandes portes du temple sont ouvertes et l'idole est exhibée au peuple ou même, parfois, est sortie sur un chariot. Pendant les jours très saints, l'image même peut s'animer et venir se présenter aux yeux des fidèles ébahis.

Les temples sont les sites les plus importants pour le culte. Ce sont les nœuds de pouvoir entre les mondes. Ce sont les passages entre le monde matériel ordinaire et l'Autre Côté. Ce sont les endroits où les divinités viennent normalement dans le monde médian et où les humains peuvent passer de l'Autre Côté. Les temples renferment soit des sanctuaires, soit des chapelles.

LES SANCTUAIRES

Toute divinité adorée doit avoir un sanctuaire. Un sanctuaire est le lieu où le pouvoir du dieu peut être facilement atteint et où il peut interagir avec le monde naturel. C'est habituellement l'endroit où un exploit divin fut accompli et il est naturellement consacré au dieu. Un sanctuaire ouvre un accès vers le dieu aux fidèles qui s'y trouvent et peut servir de portail vers l'Autre Côté.

LES CHAPELLES

Un sanctuaire créé par l'homme est appelé une chapelle. Les sanctuaires peuvent être reproduits selon certains rites quand le culte se déplace de son lieu d'origine. Une chapelle peut être un objet transportable, un site où une statue ou un autel a été placé, ou bien un lieu secret dénué de tout signe de reconnaissance pour le profane.

Les chapelles peuvent être remplacées si elles sont détruites et reproduites par des cérémonies appropriées dépendant de la culture. Les chapelles présentent certaines exigences et certains avantages : elles nécessitent un culte régulier et un entretien. L'avantage est que les prêtres et les autres magiciens gagnent un accès plus simple à la magie de la divinité.

LES DÉFENSES MAGIQUES

Chaque communauté a sa propre défense magique. Les détails de cette défense dépendent essentiellement du système de magie de la communauté. En général, la magie défensive est placée grâce à un rituel annuel auquel toute la communauté participe, souvent pendant le jour très saint du panthéon ou de l'église. Servez-vous des règles de rituel et de magie collective pour créer un avantage total et l'attribuer à la défense. Cela représente les sorts, charmes et esprits qui servent à la défense.

Certaines parties d'une communauté ont des défenses différentes. Par exemple, un village a ses propres défenses magiques qui sont basées sur la participation de tous ceux qui y vivent. Par contre, le sanctuaire local de la déesse de la Terre a des défenses supplémentaires qui peuvent être plus fortes ou plus faibles selon le nombre de fidèles et le niveau de leur dévotion. Pour aller encore plus loin, un temple entier a des défenses basées sur le nombre total d'adorateurs, mais le saint des saints a des défenses supplémentaires basées sur la seule participation des adeptes et des prêtres. Cette superposition de défenses fait partie des différences de responsabilité entre les laïques et les liturgistes ou entre les simples adorateurs, les initiés et les adeptes. Un plus grand dévouement signifie qu'on passe plus de jours à s'occuper des besoins du temple ou de l'église, parmi lesquels la défense, normale ou magique.



Les Serviteurs de la pureté.

Les serviteurs se dédient à nettoyer le monde de tout ce qui les empêche d'atteindre le pouvoir et le plaisir. Celui-ci vous invite à le rejoindre dans ses efforts ou à être détruit si vous résistez.

Les polythéistes

Une communauté polythéiste normale est défendue par un dieu local qui monte la garde de manière permanente. Le héros du clan est typiquement ce genre de dieu et on trouve des cas similaires à travers tout Glorantha. Le dieu a sa propre personnalité, ses compétences et ses prodiges. Ces dieux n'interviennent pas directement sur le plan physique, même s'ils réagissent aux prières.

Le dieu a plusieurs fonctions automatiques. Il est la force qui résiste aux malédictions ennemies, et qui repousse chaque jour les incursions accidentelles d'esprits mineurs surgis du Plan spirituel. Quand il détecte quelque chose de dangereux, il en informe ses prêtres et essaye automatiquement de combattre l'envahisseur, s'il est apparemment plus faible que le gardien. Si l'envahisseur est une menace plus sérieuse, le dieu se retiendra et coopérera avec ses fidèles pour la défense. Cela signifie en général se tenir aux ordres du prêtre local chargé de la défense. Les rites collectifs annuels servent à renforcer les capacités du dieu plutôt que d'être incarné dans un champion du clan ou du village.

Les cités magistes

Chaque communauté malkioni a une église centrale et un liturgiste séculier. Cette communauté a des sorts de défense automatiques qui sont remis en place une fois par an et qui sont toujours en préparation. Ces sorts d'autodéfense de la communauté identifient habituellement les menaces dans leur zone, éliminent automatiquement les petits problèmes et alertent le liturgiste sinon.

Le liturgiste est censé prévenir les autorités compétentes de tout ce qui sort du commun et ensuite agir de manière appropriée. Ce qui signifie en général que le clergé local alertera la communauté et organisera une évacuation si cela s'avère possible et nécessaire. Les autorités enverront des mages pour s'occuper des menaces importantes. La force de ces défenses magiques générales est déterminée par le nombre de fidèles locaux qui assistent aux offices des jours sacrés. Chaque année, la communauté prie pour sa sécurité, ce qui crée les sorts de défense.

Les villages animistes

Les défenses magiques chez les animistes sont fournies par le chaman. Une tribu animiste typique aura probablement quelques esprits pour l'aider, cela faisant partie de l'ordre naturel de leur vie. Par exemple, les peuples telmori de Génertéla communiquent avec les loups qui sont leurs frères. Le chaman peut aussi contacter des esprits inhabituels pour l'aider, comme des esprits du torrent pour savoir quand des étrangers boivent ou marchent dans son cours. Mais surtout, le chaman peut fournir des entités désincarnées et également apporter une protection contre ce type d'esprit. Les rites communautaires annuels permettent au chaman de capturer et de lier des esprits plus puissants pour défendre le village. Aucune règle standard ne permet d'établir le nombre ou la puissance des esprits invoqués au cours de ces cérémonies. Une meute telmori typique pourrait avoir trois à cinq esprits de 10 à 10M2 en puissance pour alerter le chaman de tout danger qui approche.

Les mystiques

La plupart des villages dans les pays mystiques sont protégés par un esprit, un dieu mineur ou une autre cérémonie de défense, comme décrit ci-dessus. Les entités mystiques ne s'adonnent pas facilement à des tâches comme la défense de villages. Une résistance mystique peut être énorme, par contre, puisque tous les Points d'Héroïsme d'un être extrêmement âgé sont passés dans une seule capacité, Réfuter, qui sert à résister à la magie. Quand un mystique atteint un niveau divin en Réfuter (1M4), il exerce une gigantesque aura de pouvoir. Cela peut efficacement bloquer presque toutes les perceptions magiques de lui et de tout ce qui l'entoure. De cette manière, beaucoup de lieux peuvent être défendus par les mystiques, mais plus par accident que volontairement. Il n'y a pas de rituel annuel collectif dans les voies mystiques.

Si vous voulez affecter plusieurs cibles par la

Le Narrateur ne doit pas oublier qu'une seule foule, troupe, meute, assemblée, ou autre groupe d'adversaire mineur peut être géré comme une seule cible si elle agit en masse comme une seule entité. Servez-vous des règles de scores collectifs. La règle de cibles multiples n'intervient que quand on affronte de nombreuses créatures conscientes et indépendantes.

Normalement, le Narrateur ne devrait pas se soucier de la distance entre le magicien et la personne ou

Il est très difficile de faire de la magie si la cible est très loin du magicien. En utilisant la table ci-dessous, ajoutez le nombre inscrit à la résistance magique. Notez bien que les mesures des courtes distances sont vagues et se recouvrent. Le Narrateur jugera quel modificateurs convient selon la situation. La sorcellerie est basée sur la manipulation du monde physique et donc a moins de modificateurs que les autres systèmes de magie.

Si le magicien ne peut pas voir la cible de son sort, il en peut en général pas la cibler et donc pas l'af-

Si le magicien ne peut pas voir la cible de son sort, il en peut en général pas la cibler et donc pas l'affecter. En revanche, des objets fixes comme des villes ou des forêts peuvent être ciblés si le lanceur a déjà été sur place et peut visualiser le lieu dans son esprit. Quelques capacités magiques permettent au magicien de projeter ses sens à la recherche de la cible. Ces capacités peuvent être utilisées pour cibler. Quelques effets magiques peuvent être ciblés par des parties de la cible comme des copeaux, des morceaux ou du sang de la cible.

Certaines magies fonctionnent mieux si le lanceur est en contact physique avec la cible. Dans ce cas, la

Les magies pouvant profiter du contact physique optionnel sont par exemple tout ce qui concerne l'empathie ou la lecture des émotions, l'évaluation de la valeur ou les qualités de quelque chose, le contrôle des émotions, et presque toutes les augmentations.

Certains effets magiques ne peuvent être utilisés que si le lanceur est en contact physique avec la cible.

Certains effets magiques ne peuvent être utilisés que si le lanceur est en contact physique avec la cible. Ils ne peuvent pas fonctionner à distance et le lanceur ne gagne pas de modificateur de -5 à la résistance grâce au contact. Dans la plupart des cas, le contact avec la peau est recommandé encore que

Cibles	Résistance
2	+3
3	+6
4	+9
5	+12
6	+15
10	+20
30	+30
100	+40
300	+60
1000	+80

Cibles	Résistance
2	+3
3	+6
4	+9
5	+12
6	+15
10	+20
30	+30
100	+40
300	+60
1000	+80

dans quelques cas (comme le travail du métal), il est possible de lancer le sort au travers de gants. Le contact obligatoire est en général requis pour l'artisanat ou pour créer des objets, changer des formes, guérir des blessures ou soigner des maladies. Les fétiches doivent toujours être en contact avec la personne ou la chose qu'ils affectent. Les sorciers doivent toucher leur victime quand ils utilisent le sort de Ponction.

Table des portées		
Distance	modificateur de résistance	modificateur pour la sorcellerie
Contact physique optionnel	-5	-5
Proche jusqu'à 50 mètres	-	-
50-200 mètres	+5	-
100 à 500 mètres	+10	+5
1 500 mètres	+20	+10
8 kilomètres	+40	+20
40 kilomètres	+60	+40
200 kilomètres	+80	+60
1 000 kilomètres	+100	+80
5 000 kilomètres	+120	+100

La durée

Plus vous voulez qu'un effet magique dure, plus votre réussite doit être importante au moment du lancer. Quand il s'agit de durée, il y a deux types de magie : instantanée et prolongée.

LA MAGIE INSTANTANÉE

Beaucoup d'effets magiques sont instantanés : ils modifient le monde sur le champ et ne laissent derrière eux aucune énergie magique active.

- La magie qui change l'eau en glace est instantanée ; la magie n'opère qu'au moment où l'eau se solidifie.
- La magie qui vous dit où se trouve la plus proche réserve de pièces d'argent dissimulées n'agit qu'un instant : vous n'aviez pas l'information juste avant et vous la connaissez juste après.
- Une décharge d'énergie magique pour éliminer un adversaire est instantanée ; la blessure qu'elle inflige peut durer, mais l'énergie, elle, se dissipe immédiatement après l'attaque.

La magie opère si vous emportez une réussite contre votre adversaire lors d'un test de capacité ou une opposition simple. Dans les oppositions dramatiques, la magie réduit les PA de votre adversaire comme n'importe quelle attaque. Parfois, la magie peut avoir des effets supplémentaires si vous gagnez l'opposition et que votre adversaire est réduit à 0 PA ou moins.

LA MAGIE PROLONGÉE

Les autres formes de magie sont prolongées ; l'énergie magique demeure car elle permet de maintenir l'effet surnaturel pendant un certain temps. Quand la durée touche à sa fin, la magie disparaît et les choses reviennent à l'état naturel, à une vitesse normale.



- Si vous voulez seulement changer l'eau en glace, la magie est instantanée. Mais si vous voulez qu'elle reste gelée pendant un jour de grande chaleur, la magie doit avoir une durée. Quand l'effet se dissipe, la glace fondra à une vitesse normale.
- Si vous voulez toujours savoir où se trouve la plus proche cachette de pièces d'argent quand vous vous déplacez pendant un moment, vous devez faire appel à de la magie prolongée.
- Une malédiction magique pour empêcher un adversaire de soigner sa blessure est prolongée.

Quand la durée du sort s'achève, la guérison peut reprendre à un rythme normal.

AUGMENTER LA DURÉE

Si un magicien veut qu'un effet dure plus longtemps que pendant l'opposition en cours, il doit le dire quand il lance le sort. La magie a alors une résistance supplémentaire qui dépend de la durée ajoutée, comme indiqué dans la table suivante. La sorcellerie est moins affectée par les manipulations de durée que les autres formes de magie.

Table des durées

Durée	Résistance	Sorcellerie
Opposition en cours	-	-
15 à 30 minutes	+1	-
30 minutes à 2 heures	+5	+1
1 à 8 heures	+10	+5
1 jour	+20	+10
1 semaine	+40	+20
1 saison	+60	+40
1 an	+80	+60
5 ans	+100	+80
1 génération	+120	+100

Les enchantements permanents

Pour enchanter un objet de manière permanente, le magicien doit à la fois connaître la capacité qu'il souhaite conférer à l'objet et posséder la capacité d'enchanter des objets. Le magicien doit d'abord vaincre l'objet avec une victoire complète dans une opposition dramatique entre sa capacité d'enchantement et une résistance dépendant de l'objet (son matériau, sa taille, sa forme...). Ensuite, il doit obtenir une nouvelle victoire complète, cette fois en utilisant la capacité qu'il veut conférer à l'objet. Une fois que ces deux victoires sont obtenues, l'objet est enchanté. Il faut dépenser un Point d'Héroïsme pour consolider cet avantage et 2 points ou plus si l'objet est créé en dehors des parties de jeu.

LES EFFETS DE L'ENCHANTEMENT

Un objet enchanté peut servir directement comme une capacité avec son propre score (qui commence à 12) ou bien indirectement en renforçant magiquement les capacités de son utilisateur. Le Narrateur est tout à fait libre de créer des objets magiques avec des renforcements spécifiques (bonus, atouts ou PA supplémentaires) ou bien de faire commencer un objet avec un score plus élevé.

LA RÉSISTANCE DE L'ENCHANTEMENT

La plupart des objets normaux ont une résistance à l'enchantement (et à la magie) de 14. Quelques matières, par contre, sont plus résistantes à la magie mais présentent en général d'autres avantages s'ils sont enchantés. Le fer et les métaux runiques en sont sans doute l'exemple le plus connu. D'autres matériaux peuvent avoir une résistance supérieure à la normale, selon le souhait du Narrateur.

Le fer et les métaux runiques

Chaque élément a un métal associé, qui peut être enchanté afin de devenir aussi solide que le bronze. La plupart des métaux ont des propriétés particulières quand ils sont enchantés. Le secret de l'enchantement d'un métal n'est pas ouvert à tous ; seuls certains cultes ou ordres le possèdent.

Ténèbres : Na-métal (plomb). Les armures de plomb enchanté ne réduisent pas les capacités de discrétion de leur porteur (le plomb ne reflète pas la lumière et ne fait pas de bruits métalliques). Les armes contondantes de plomb (masses, maillets, marteaux...) gagnent un rang supplémentaire.

Eau : le métal élémentaire d'eau existe sous deux formes : le Lo-métal (aluminium) solide et le Sa-métal (mercure) liquide. Une fois enchanté, ce métal ne coule pas dans l'eau, ce qui permet de nager avec (ou de l'utiliser dans l'eau) sans malus.

Terre : Ga-métal (cuivre). Les armures de cuivre enchanté gagnent deux rangs.

Air : Hu-métal. C'est le métal habituellement utilisé dans Glorantha. L'enchanter n'a pas d'effet supplémentaire sur les armes ou armures, autre que permettre de blesser les créatures invulnérables aux armes non-magiques.

Lumière : il y a deux métaux associés aux aspects de la lumière :

Feu : El-métal (or). L'or enchanté lui fait faiblement et double (à peu près) les effets de tous les sorts de lumière lancés sur lui.

Ciel : Ze-métal (étain). Ce métal n'est pas souvent enchanté. Il n'a aucun effet spécial sur les armes ou armures, sinon les rendre efficaces contre les créatures invulnérables aux armes non-magiques.

Lune : Ul-métal (argent). Même enchanté, ce métal n'a aucun effet spécial sur les armes ou armures, sinon les rendre efficaces contre les créatures invulnérables aux armes non-magiques.

Le Ur-métal (fer) est un métal magique inventé par les nains pour combattre les elfes et les trolls. Il est supérieur au Hu-métal (bronze) normal et il permet aussi bien d'avoir un tranchant plus effilé et une meilleure protection. Les armes et armures de fer enchanté gagnent deux rangs, et deux rangs supplémentaires sont ajoutés si une arme de fer est utilisée contre des trolls ou des elfes (ou leurs semblables). Le fer est parfois appelé le Métal de Mort.

Table de résistance des métaux à l'enchantement

Métal	Résistance	Métal	Résistance
Fer	+40	Mercure	+20
Or	+30	Plomb	+20
Argent	+20	Étain	+10
Cuivre	+20	Laiton	+10
Aluminium	+20	Bronze	+10

La magie suspendue

Les magiciens trouvent qu'il est souvent utile de retarder certains effets magiques. Ils font ce qu'il faut pour lancer leur magie en une seule fois et ajoutent un élément qui permet de l'activer plus tard. La magie suspendue peut être centrée sur le magicien ou bien sur un lieu ou un objet précis.

Quand un effet magique est suspendu, le magicien doit préciser le déclencheur et la cible, en même temps que l'effet. Ensuite, il doit battre la résistance de l'effet. Cette résistance a normalement le score par défaut de 14, à moins que le Narrateur n'en décide autrement. En cas de victoire complète du magicien, le sort est à jamais mis en réserve et il peut se déclencher encore et encore. Pour toute autre victoire, l'effet n'opérera qu'une seule fois, la première fois qu'il sera déclenché. L'effet suspendu doit être lié à quelque chose : un bijou, un talisman, une amulette ou un autre objet physique. Cet objet doit être préparé d'une manière particulière par le magicien (en y gravant des runes, en l'arrosant de parfums...). Les PA et le score de l'effet sont ceux du magicien au moment du lancer. Un Point d'Héroïsme doit être dépensé pour consolider un effet suspendu de manière permanente si l'enchantement a eu lieu en jeu. Si l'enchantement a lieu entre deux épisodes, il coûte au moins 2 Points d'Héroïsme. Les effets suspendus avec une seule utilisation n'ont pas besoin d'être consolidés avec des Points d'Héroïsme.

Une magie suspendue est déclenchée quand certaines conditions sont réunies. Les conditions doivent être précisées par le magicien avant qu'il commence l'opposition contre la résistance magique. Elles doivent être exprimées en moins de vingt mots. Le Narrateur peut bien sûr interpréter ces mots en fonction des besoins de l'intrigue. À moins que la magie ne soit permanente, elle s'active la première fois que les conditions sont réunies puis disparaît. Quiconque réunit les critères d'utilisation (par exemple, connaître les mots d'activation) peut utiliser l'objet.

La magie suspendue qui a été déclenchée peut être réactivée entre deux épisodes en dépensant un Point d'Héroïsme. Le magicien peut aussi choisir de jouer cette réactivation pour ne pas payer ce point. Il procède alors à une opposition où la résistance est le score de l'effet qui a été déclenché. Le magicien peut aussi suspendre un nouvel effet similaire, mais il doit alors reprendre toute la préparation nécessaire de l'objet ou du lieu.

La magie suspendue qui n'a pas été déclenchée peut être détectée et annulée comme la magie prolongée. D'abord, celui qui veut la dissiper doit savoir qu'il y a quelque chose à annuler. Ensuite, il doit déterminer ce qu'est l'effet et ce qui peut l'annuler. Enfin, il doit faire une opposition et réduire l'effet à 0 PA ou moins. Si l'effet était suspendu de manière permanente, il doit être réduit à une défaite complète pour être dissipé. Toute autre défaite indique qu'il n'est désactivé que temporairement.

Dabranila veut protéger son laboratoire des curieux. Elle découvre le sort Porte de feu qui crée une barrière enflammée bouchant n'importe quelle ouverture d'un mur. Après un peu de recherche et d'entraînement, elle a monté son score dans ce sort à 18. Elle grave quatre petits glyphes aux coins de l'embrasure de la porte et elle précise que le déclencheur est : quiconque ouvre la porte, à part elle, sans dire les mots « Aube d'un nouveau jour ». Elle entame une opposition dramatique contre une résistance de 14. Elle réduit la résistance à 0 PA et elle doit décider si elle essaie de rendre le sort permanent ou de le laisser pour une seule utilisation. Elle ne prend pas de risque et laisse le sort pour une utilisation unique, pensant qu'elle aura le temps de réactiver le sort s'il est déclenché. Le sort s'activera à la première personne autre que Dabranila qui ouvrira la porte sans dire le mot de passe. Le joueur de Dabranila note le sort suspendu sur sa feuille :

Effet suspendu : Porte de feu 18 sur la porte du laboratoire. Déclencheur : quiconque, à part moi, ouvre la porte sans dire les mots « Aube d'un nouveau jour ». Une utilisation.

Une fois que la Porte de Feu a été déclenchée (et que les cendres ont été nettoyées), Dabranila peut réactiver le sort soit en dépensant un Point d'Héroïsme, soit procéder à une opposition de son score de Porte de feu contre le score de l'enchantement original (18). Si elle a augmenté son score de Porte de feu entre temps, il lui sera plus facile de réactiver le sort.

Annuler une magie prolongée

Toute magie prolongée peut être dissipée avant que sa durée ne s'achève, ou même pendant que le magicien se concentre pour la maintenir. Celui qui veut l'annuler doit procéder à une opposition pour arrêter prématurément l'effet magique. Le score et les PA de l'effet magique sont ceux du lanceur (au moment où il a créé l'effet). Toute magie adaptée peut dissiper un autre effet. Une magie est considérée comme adaptée si elle est :

- la même que celle qui a produit l'effet
- opposée à celle qui a produit l'effet
- censée avoir la capacité (explicitement décrite) d'annuler la magie

Si le lanceur originel est un Héros et sait que quelqu'un essaie d'annuler son sort, il peut choisir de participer à l'opposition. Autrement, c'est le Narrateur qui joue le rôle de la résistance magique.

Les magiciens qui tentent d'annuler leurs propres effets magiques n'ont besoin de s'opposer qu'à la moitié du score et des PA de l'effet. Par définition, ils ont toujours une capacité magique adaptée à l'annulation de leurs propres effets magiques.

✠ Fellinath, un mage concurrent, tente de pénétrer dans le laboratoire de Dabranila. Sachant qu'il est vraisemblablement protégé, il utilise son sort Voir la magie active pour vérifier que, effectivement, il y a un piège magique sur la porte. Il lance ensuite son sort Disperser la magie pour éliminer le piège. Il oppose son score de Disperser la magie au 18 de la Porte de feu. Dabranila décide qu'elle veut annuler le piège de sa porte. La résistance du sort n'est plus que de 9, au lieu de 18, car c'est elle qui a lancé le sort en question.

LES RITUELS

Toutes les traditions magiques fournissent des moyens d'augmenter les effets potentiels de leur magie en se livrant au préalable à de longs rituels. Chaque rituel est une petite quête qui se déroule à la fois sur le Plan physique et dans l'Outremonde. Les fidèles et les visiteurs observant un rituel verront les participants jouer leur rôle sur le Plan physique. Les initiés et les personnages sensibles à la magie verront les lieux d'outremonde et les participants ne seront pas, à leurs yeux, en train de jouer un rôle : ils auront les attributs des dieux, des démons ou des saints qu'ils représentent.

Une personne joue le rôle d'**officiant**, ou de directeur du rituel et il doit prendre plusieurs décisions sur le rituel à suivre, sur les personnes et les objets qui y participeront et sur des remplacements éventuellement nécessaires. L'officiant doit réussir un test de capacité avec une compétence Légendes ou Mythes appropriée pour mettre au point un rituel convenable. Il doit aussi déterminer comment les bénéfices du rituel seront répartis. Certains rituels ne bénéficient qu'à l'officiant, mais beaucoup concentrent les énergies magiques sur un ou plusieurs autres participants. De nombreuses communautés se servent de rituels pour renforcer un ou des champions avant d'affronter leurs ennemis, de faire une Quête sur le Plan des héros, ou de bénir les champs et les troupeaux. Ces rituels utilisent souvent l'avantage de la participation collective, à l'opposé des rituels utilisés par un seul officiant pour améliorer un effet magique précis.

Les éléments d'un rituel

Un rituel est un ensemble précis d'instructions visant à appeler la puissance de l'Autre Côté pour qu'elle renforce votre propre magie. Les rituels comprennent plusieurs éléments, chacun d'entre eux devant

être exécuté ou préparé avant que la magie ne fasse effet. Le résultat habituel d'un rituel est un bonus au score de l'officiant pour un test précis (généralement une opposition), bien que les effets de certains rituels puissent aussi être des atouts ou des dons de PA aux participants, ou tout autre avantage qui pourrait convenir aux yeux du Narrateur. Ces avantages peuvent être très temporaires ou bien affecter des Héros pendant l'intégralité d'une Quête de l'Autre Côté.

Un rituel peut nécessiter l'usage d'objets ou d'ingrédients particuliers, qui représentent des armes ou des objets mythiques ou bien qui doivent être consommés ou sacrifiés. Habituellement, plus le rite est puissant, plus l'objet doit être spécifique. Remplacer un objet par un autre peut rendre un rituel plus difficile et moins puissant, provoquer des résultats inattendus ou même annuler complètement le rituel.

Créer des rituels

Quand les joueurs demandent un rituel, il est souvent plus avantageux de les autoriser à inventer eux-mêmes les détails : les éléments matériels, les capacités utilisées, les participants nécessaires et le résultat espéré. Non seulement cela vous enlève une charge, mais cela leur permet d'adapter le rituel à leurs personnages. D'un autre côté, il est parfaitement acceptable que ce soit vous qui décidiez du rituel pour eux, ce qui vous permet de contrôler la magie.

Une fois qu'un rituel a été créé, notez les éléments et le bonus total accordé. Avec le temps, la liste des rituels disponibles aux joueurs grandira et ils pourront choisir précisément des rituels connus

Quelques rituels peuvent être accomplis par une personne. Beaucoup nécessitent un certain nombre de gens qui jouent les rôles d'un dieu, d'un héros ou d'un ennemi particulier. Ces participants sont en général des volontaires, bien que l'ennemi dans un rituel puisse être un prisonnier que l'on force à participer. Habituellement, les membres d'une communauté peuvent jouer n'importe quel rôle dans un rituel. Mais quelques rituels exigent la présence d'une personne ayant une relation particulière, par exemple un initié ou un adepte d'un dieu précis.

Tous les rituels nécessitent que certains gestes soient accomplis et que certaines paroles soient prononcées. Ces actes retracent les hauts faits d'un dieu ou contrôlent les forces de la magie de façon surnaturelle. Si ces actes ne sont pas accomplis correctement, le rituel peut avoir des conséquences catastrophiques ou juste échouer lamentablement, sans aucune conséquence.

Beaucoup de rituels gagnent en puissance s'ils sont exécutés un certain jour ou dans un certain lieu. Ces éléments sont ajoutés à l'avantage du rituel. Une partie du travail de l'officiant est de déterminer les circonstances et les sacrifices les plus favorables, qui permettront d'obtenir des bénéfices plus importants.

Table des bonus de rituel

Jour	Bonus	Lieu	Bonus	Objet rituel	Bonus
Jour favorable	+1 à +9	Lieu favorable	+1 à +5	Objet courant	+1
Jour sacré	+10 à +19	Chapelle	+10 à +15	Objet précieux	+5 à +10
Jour très saint	+20	Sanctuaire	+20	Objet rare	+10 à +15
Jour défavorable	-1 à -10	Lieu sacré ennemi	-10 à -20	Objet unique	+20
		Lieu défavorable	-1 à -10		

Le Narrateur peut décider de ses cycles, ses sacrifices et ses lieux qui favorisent un rituel ou bien permettre aux joueurs de les créer pendant le jeu, évaluant uniquement l'effet sur l'avantage global qu'ils tirent du rituel. Servez-vous de la table des bonus de rituels pour déterminer le modificateur obtenu.

Les cycles magiques lunaires

Glorantha a beaucoup d'effets magiques particuliers qui sont assez localisés ou assez infimes pour être négligés pour l'instant. Le cycle lunaire, par contre, ne peut pas l'être. Ces effets sont importants et facilement identifiables par tout le monde dans Glorantha.

L'ascension de Rufelza dans le ciel a répandu la puissance lunaire sur le monde. La puissance lunaire était en général inaccessible auparavant, à part pour quelques ordres obscurs et ésotériques qui n'avaient aucun pouvoir important. Mais la Lune Rouge qui flotte dans le ciel donne sa magie lunaire à tous ceux qui ont été initiés aux mystères sédéniques ou qui offrent des sacrifices suivis à une des déesses lunaires. Parmi ces divinités, on compte (dans ce livre) Deezola, Étyries, Irripi Ontor, Jakaleel, Rufelza et Yanafal Tarnils. Plusieurs autres divinités lunaires existent elles seront décrites dans de prochains suppléments. Taraltara, le mystique lunaire, n'est pas affecté par le cycle de la lune.

La puissance accordée par la Déesse Rouge suit un cycle de sept jours. En regardant la lune, les gens voient un orbe dont la couleur en surface change du rouge au noir, puis au rouge à nouveau. La partie rouge est visible jour et nuit, mais la partie noire ne se voit que le jour, encore que l'on puisse la deviner en cherchant les étoiles et les planètes qu'elle cache. La puissance lunaire disponible est directement reliée à la phase lunaire observée en regardant le ciel. Chaque phase de la lune est associée à une déesse lunaire ou à un aspect de la Déesse Rouge.

Les jours lunaires, et leurs déesses, sont :

- **Nouvelle lune** : Rashorana. Du noir complet à un croissant rouge.
- **Premier croissant** : Orogéria. D'un croissant rouge à une moitié rouge.
- **Demi-vide** : Natha. D'une moitié rouge au rouge complet.
- **Pleine lune** : Zayténéra. Du rouge complet à une moitié rouge.
- **Demi pleine** : Véritchurusa. D'une moitié rouge à un croissant rouge.
- **Dernier croissant** : Lésilla. D'un croissant rouge au noir complet.
- **Lune mourante** : Gerra. Noir complet.

Le fil de lune

Il existe une barrière perceptible qui contient l'essence de la puissance lunaire. Cette barrière s'appelle le fil de lune. Tout, à l'intérieur du fil de lune, fait partie de l'Empire lunaire. À l'intérieur du fil de lune, la variation de la puissance lunaire est atténuée, de sorte que la magie lunaire ne reçoit ni bonus, ni malus. La lune passe par ses phases habituelles mais beaucoup de gens affirment qu'ils peuvent voir un halo rouge autour de la partie noire de la lune.

La puissance lunaire selon les jours

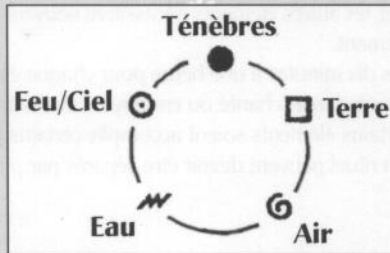
Dans HW, la variation de la magie lunaire se manifeste par un changement du score de toute capacité de magie lunaire (principalement les affinités des divinités lunaires). N'oubliez pas qu'un changement de score entraîne un changement de PA.

Table de variation de la magie lunaire

Phase de la lune	Effet
Nouvelle lune	x 0,3
Premier croissant	x 0,5
Demi-vide	x 1
Pleine lune	x 1,5
Demi pleine	1
Dernier croissant	x 0,5
Lune mourante	x 0,3

La progression élémentaire

Une autre corrélation magique est celle qui lie les éléments. Il y a cinq éléments majeurs arrangés de la manière suivante :



Si on lit ce cercle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque élément l'emporte facilement sur celui qui le suit mais est vulnérable à l'attaque de celui qui le précède. En règle générale, une magie élémentaire a un atout équivalent à 1/4 de son score quand elle s'oppose à son voisin plus faible et un handicap identique si elle s'attaque à son voisin plus fort.

Dabranila lance un Fulgurant jet de flammes avec un score de 16 contre un troll. À cause des natures élémentaires de l'attaque (Feu) et de la cible (les trolls sont liés aux Ténèbres), Dabranila a un atout de +4.

Les éléments ont des jours favorables. Chaque jour élémentaire de la semaine est un jour favorable pour l'élément en question. De plus, la saison adéquate augmente aussi les pouvoirs de l'élément, de sorte que les huit jours de la Terre de la saison de la Terre sont comptés comme des jours sacrés pour les rituels qui utilisent cet élément (mais pas pour la magie courante).

Cette progression élémentaire est vraie partout dans Glorantha, que l'on soit un sorcier occidental, un polythéiste ou un chaman (les mystiques ne s'encombre pas de ce genre d'illusions, bien sûr). C'est une des quelques constantes magiques gloranthiennes qui dépasse les barrières des quatre systèmes.

Procéder au rituel

La connaissance du rituel est résumée par la capacité Mythologie, Culte, Religion... En supposant que tous les éléments du rituel ont été réunis, l'officiant doit alors faire un test avec cette capacité pour les utiliser dans le bon ordre, au bon moment et de la bonne manière. Selon les impératifs narratifs de la séance, cela peut demander n'importe quel type de test : un test de capacité ou une opposition, simple ou dramatique.

Toute victoire indique que le rituel a été exécuté convenablement et que le résultat est ce qui était espéré et attendu. Une victoire complète signifie que le rituel a été exécuté d'une façon si exceptionnelle que la cible du rituel gagne un bonus supérieur à la normale. Cela devrait être de l'ordre d'un bonus de +5 ou des PA supplémentaires.

Toute défaite indique que le rituel n'a pas été accompli convenablement et qu'aucun bonus n'est obtenu (malgré la perte de temps et les sacrifices). Une défaite complète indique que non seulement le rituel échoue, mais de plus quelque chose tourne vraiment mal. Un élément matériel du rituel peut être perdu, cassé ou volé ; un participant important du rituel peut être enlevé ou tué ou bien n'importe quel autre drame peut survenir. Au minimum, les présages sont mauvais pour la magie que le rituel devait affecter. Le Narrateur peut donner un malus si les participants persistent à entreprendre ce qu'ils comptaient faire malgré l'échec flagrant du rituel.

Le temps nécessaire

Plus le rituel est complexe, plus il prend de temps à exécuter. Alors que le temps lui-même, n'est que rarement un élément du rituel, les autres éléments nécessitent souvent un certain temps de manipulation, de parole ou de déplacement.

Les rituels prennent au moins dix minutes à une heure pour chaque élément distinct du rituel qui doit être agité, touché, tué, prononcé, dansé, chanté ou employé d'une manière ou d'une autre. Beaucoup de rituels nécessitent que certains éléments soient accomplis certains jours précis du calendrier. Cela signifie que les éléments d'un rituel peuvent devoir être séparés par plusieurs jours, plusieurs saisons ou même plusieurs années.

Les avantages

Comme indiqué, la plupart des rituels donnent un bonus au score d'une capacité magique de l'officiant. Un seul rituel ne devrait accorder un rituel que de l'ordre de +1 à +10. Chaque élément de rituel apporte en général 1 point au bonus. Quelques éléments peuvent être plus puissants, et des remplacements par un élément approchant peuvent réduire l'efficacité du rituel. Les jours saints, les lieux et les sacrifices peuvent augmenter ce nombre, de +1 à +10 chacun. Un rituel seul, accompli sans l'aide d'une communauté, ne devrait pas fournir un bonus de plus de +40, à moins de circonstances vraiment extraordinaires.

Selon que le résultat du rituel est en terme d'atout, d'handicap, de PA ou de report, le Narrateur doit fixer le montant exact obtenu. Nous suggérons les conversions suivantes :

- un bonus de +1 équivaut à +2 PA, un atout de +2, un handicap de -2 (pour les ennemis) ou un report de +1/5.

L'officiant choisit généralement comment répartir les points de bonus qu'il a obtenus du rituel.

Ainsi, un officiant préparant une Quête héroïque peut choisir de diviser 17 points en un bonus de 8 points à sa capacité Mythologie (utile pour entamer la Quête), un bonus de 2 points à sa capacité Tir à l'arc (valable pendant toute la Quête), un handicap de -4 à la capacité Esquive de ses ennemis (valable pendant toute la Quête) et un report de +1.

‡ Le départ d'Orlanth en arme est un des rituels héortiens les plus communs car il prépare à la fois l'officiant pour une Quête héroïque et permet au village de participer.

Le départ d'Orlanth en arme nécessite des armes et armures réelles ou rituelles qui sont nommées alors que l'officiant est armé par un ami ou un sujet (mais jamais par sa femme). À la fin du rituel, le héros est tiré en chariot autour du village.

Éléments rituels :

- Un serviteur, appelé Heler (1 point de bonus)
- Un pantalon avec des lanières en cuir de chien
- Une tunique sans manche
- Un corset d'arme en cuir rouge et vert
- Un surcot de maille, appelé Détourne-lance (1 point de bonus)
- Une ceinture ornée de runes
- Une épée, appelée Humakt (1 point de bonus)
- Une hache, appelée Barbeester (1 point de bonus)
- Un ruban de la femme de l'officiant pour attacher ses cheveux
- Une coiffe de cuir
- Un heaume, appelé Épargne moi (1 point de bonus)
- Un bouclier, appelé Arran (1 point de bonus)
- Une paire de javelots courts, appelés Éclair (1 point de bonus)
- Une lance solide, appelée Coup de tonnerre (1 point de bonus)
- Un chariot tiré par deux chevaux, Crise et Rage (3 points de bonus)
- Un conducteur de chariot, appelé Mastakos (1 point de bonus)
- Un discours du héros, demandant le soutien de son clan (1 point de bonus)

Les éléments les plus importants du rituel sont ceux qui portent un nom, et ils apportent un point chacun. Les autres éléments, tous réunis, valent 2 points. Le rituel prend environ 3 heures à exécuter. Le rituel, si tous les éléments sont réunis et s'il est accompli convenablement (grâce à une victoire avec une capacité de type Mythes héortiens ou Légendes orlanthi), rapporte +15 points. Il permet aussi à la communauté de soutenir collectivement son héros.

LA PARTICIPATION DE LA COMMUNAUTÉ

Si les capacités personnelles des héros gloranthiens sont formidables, elles sont rarement aussi puissantes que l'effet qu'une communauté peut obtenir par les cérémonies, les rituels et les sacrifices. La magie collective est souvent incarnée en une personne, faisant de lui l'équivalent d'un dieu, au moins pour un court instant. La magie collective prend en général la forme de rituels (utilisant les règles précédentes) qui incarnent les effets dans des personnes, des objets ou, plus rarement, des lieux, comme pour la bénédiction des champs.

Les participants supplémentaires soutenant l'officiant augmentent l'efficacité du rituel. La table ci-dessous indique le nombre de membres ordinaires d'une communauté nécessaire pour obtenir un bonus. Ils ne participent pas comme l'officiant mais ils apportent leur soutien magique malgré tout.

Le niveau de soutien

Le **soutien extraordinaire** dépasse de loin les circonstances habituelles et lie le destin de la communauté au résultat du rituel. La communauté partagera les bénéfices ou les désavantages que recevront

les participants au rituel. La Quête des Porteurs de Lumière est un exemple de soutien extraordinaire chez les Orlanthe.

Le **soutien total** représente une aide d'une communauté qui ne tirera ni gain ni perte des actions des participants au rituel. Dans une communauté, les héros qui cherchent à gagner ou à augmenter des pouvoirs qu'ils utiliseront pour la communauté reçoivent en général ce niveau de soutien.

Le **soutien ordinaire** donne toujours un avantage aux participants du rituel et est toujours bon à prendre. Mais ce niveau de soutien est souvent donné aux héros qui recherchent leur propre bénéfice plutôt que celui de la communauté.

Le **soutien neutre** n'a aucun effet, ni bon, ni mauvais, sur le rituel.

La **désapprobation** est l'équivalent du support ordinaire, mais affecte négativement le rituel. Cela signifie que l'officiant va à l'encontre des souhaits de sa communauté.

L'**interdiction** est l'équivalent négatif du soutien total - la communauté est activement opposée aux efforts de l'officiant, bien qu'ils ne soient pas directement affectés par sa réussite ou son échec.

La **condamnation** unit les cœurs et les âmes de la communauté contre l'officiant et son rituel. Elle voue son avenir à l'échec de ce rituel.

LE SOUTIEN MIXTE

Si un personnage est assisté (ou contré) par des groupes avec différents niveaux de soutien, servez-vous du plus haut niveau de soutien comme base, modifié par le nombre à droite de la barre pour les niveaux de soutien secondaire, même si le bénéfice est plus important en utilisant le niveau de soutien le plus bas comme base. Les héros recevront vraisemblablement un soutien extraordinaire ou total de leur famille et de leurs amis, mais seulement un soutien ordinaire du reste de leur clan, village ou tribu. Le Narrateur ne devrait pas autoriser les joueurs à convaincre leurs amis et leur famille de les soutenir à un niveau moins important, uniquement pour obtenir un modificateur plus important - si la famille du héros ne veut plus le soutenir, pourquoi le reste du clan s'en soucierait ?

Si un groupe est en soutien et un autre en opposition, les deux groupes utilisent le nombre à gauche de la barre et ils reçoivent chacun des modificateurs des groupes secondaires. Ajouter la somme des oppositions et la somme des soutiens pour obtenir le modificateur total.

Table de participation collective						
Nombre de personnes	SOUTIEN			OPPOSITION		
	Extraordinaire	Total	Ordinaire	Désapprobation	Interdiction	Condamnation
1	+1	0	0	0	0	-1
2	+2	+1/+0	0	0	-1/0	-2
4	+4	+2/+0	0	0	-2/0	-4
8	+6	+4/+0	+1/+0	-1/0	-4/0	-6
16	+8	+6/+1	+2/+0	-2/0	-6/-1	-8
32	+10	+8/+1	+4/+0	-4/0	-8/-1	-10
64	+12	+10/+1	+6/+1	-6/-1	-10/-1	-12
125	+14	+12/+1	+8/+1	-8/-1	-12/-1	-14
250	+17	+14/+1	+10/+1	-10/-1	-14/-1	-17
500	+20	+17/+1	+12/+1	-12/-1	-17/-1	-20
1000	+25	+20/+5	+14/+1	-14/-1	-20/-5	-25
2000	+30	+25/+5	+17/+1	-17/-1	-25/-5	-30
4000	+35	+30/+5	+20/+5	-20/-5	-30/-5	-35
8000	+40	+35/+5	+25/+5	-25/-5	-35/-5	-40
16000	+50	+40/+5	+30/+5	-30/-5	-40/-5	-50
32000	+60	+45/+5	+35/+5	-35/-5	-45/-5	-60

¶ Rurik va accomplir la Quête du Heaume d'Hervald et demande le soutien et l'accord de son village. Sa famille et le prêtre d'Orlanth lui donnent un soutien extraordinaire tandis que le reste du village donne un soutien ordinaire. Il y a environ 20 personnes qui lui donnent un soutien extraordinaire, pour un total de +8. Le reste du village rassemble 260 personnes, ce qui lui vaut un bonus de +1 (et pas de 14) car ce n'est qu'un bonus secondaire.

La prêtresse de Chalana Arroy s'oppose à la Quête (désapprobation) du fait du manque de respect de Rurik dans le passé. La prêtresse parvient à convaincre 9 autres villageois de se joindre à elle, ce qui vaut à Rurik un malus de -1.

Le modificateur total de Rurik est de $8 + 1 - 1 = +8$.

LA TABLE DES CONSÉQUENCES HÉROÏQUES

Quand un héros interagit avec le monde en son nom propre, il utilise la table des conséquences ordinaires. Par contre, quand le héros incarne un ancêtre, agit en tant que champion d'une communauté ou explore le Plan des héros, il interagit avec un niveau différent de la réalité. Les Héros qui jouent un rôle mythique sont moins vulnérables aux défaites et leur puissance personnelle (évaluée par leur base de PA) sert à mesurer cette résistance. C'est ce que la table des conséquences héroïques reflète. Cette table fait qu'il est plus difficile de blesser sérieusement un héros qui a beaucoup de soutien magique mais les entités qu'il croiera utiliseront vraisemblablement la même table eux aussi.

Table des conséquences héroïques

Total de PA final	Degré de défaite
0 à -1/2x la base de PA	Marginale
Moins de -1/2x la base de PA	Mineure
Moins de -1x la base de PA	Majeure
Moins de -2x la base de PA	Complète

L'INCARNATION

Certaines magies polythéistes et chamaniques permettent l'incarnation, appelée métamorphose héroïque par les polythéistes ou induction par les animistes - l'incarnation d'un héros ou d'un ancêtre dans le corps d'un personnage. Les métamorphoses polythéistes ne peuvent incarner qu'un héros précis dont le personnage est un adepte. Dans les cultures animistes, le fidèle devient un expert de l'induction d'un grand nombre d'esprits, généralement ceux de ses ancêtres.

La métamorphose héroïque polythéiste

Un personnage polythéiste ne peut avoir qu'une seule capacité de métamorphose héroïque. La métamorphose héroïque est le secret d'un culte, généralement celui d'un héros ou d'un dieu mineur. Il n'est enseigné qu'aux adeptes de ce sous-culte et pas à tous ceux qui s'y engagent. L'adepte doit apprendre l'affinité (ou le prodige, si c'est tout ce que le sous-culte enseigne) avec deux maîtrises. Il peut alors apprendre la capacité Métamorphose en (un héros) avec un score de 12.

L'induction animiste

Les sociétés animistes incarnent souvent leurs ancêtres par l'induction, mais presque n'importe quel esprit peut être invité à entrer dans le corps d'un personnage. L'induction est le secret de ces traditions chamaniques et ne peut être apprise que quand le personnage a atteint 2 maîtrises en capacité de Tradition. Le personnage peut alors apprendre quels esprits il est relativement « sûr » d'inviter dans son corps, mais il est aussi informé des conséquences que peut avoir d'inviter un esprit inconnu à s'incarner en lui. La capacité Induction commence avec un score de 12.

Les règles d'incarnation

Le personnage doit réussir une opposition d'incarnation contre une résistance de 20 ; Plus le degré de réussite obtenu est élevé, plus le héros est incarné complètement. La tentative peut être assistée par des rituels et par une participation collective. Même si les règles suivantes sont formulées en terme de métamorphose polythéiste, elles s'appliquent aussi pour l'induction animiste.

VICTOIRE MARGINALE

Le héros incarné est à peine présent dans son hôte. Le personnage gagne un bonus de +1 à tous les prodiges ou les capacités connues à la fois par le héros et par lui. Le personnage souffre d'un malus de -5 s'il est confronté à une crise d'identité.

VICTOIRE MINEURE

Le héros est incarné dans le corps de l'hôte, qui peut utiliser n'importe quelle capacité connue par le héros comme si elle était à lui. Si le personnage a déjà la capacité, il gagne un bonus de +3 à son score. S'il ne l'a pas, il peut l'utiliser avec un score de 12 tant que le héros est incarné. Le personnage n'a ni bonus ni malus en cas de crise d'identité.

VICTOIRE MAJEURE

Le héros est pleinement incarné dans le corps de son hôte. Le héros peut utiliser les capacités du héros pour augmenter les siennes, en suivant les règles d'augmentation. Le lien est si fort que le personnage a un bonus de +5 en cas de crise d'identité.

VICTOIRE COMPLÈTE

L'hôte devient le héros. Le personnage/héros peut se servir de n'importe quelle capacité, choisissant en général celle avec le plus haut score (celle du héros ou du personnage) et il peut utiliser la plus basse pour l'augmenter. Il gagne un bonus de +20 en cas de crise d'identité.

Les crises d'identité

Les crises d'identité sont uniquement liées aux métamorphoses héroïques. Les adversaires qui connaissent les légendes du héros incarné peuvent essayer de le dissocier de son hôte. C'est ce qu'on appelle provoquer une crise d'identité. L'hôte utilise sa capacité de métamorphose pour s'identifier au héros. Si l'adversaire est aussi un adepte du même héros, il peut se servir de son score Adepte pour provoquer la crise, sinon il utilise sa connaissance des mythes, des légendes ou des capacités similaires. Si l'adversaire a connu personnellement le héros incarné, il a un bonus de +20 à sa capacité.

Si l'adversaire réussit à déclencher la crise, le héros quitte immédiatement son hôte. Le personnage perd définitivement des points dans sa capacité Métamorphose selon les modificateurs de la table de conséquence. Si le personnage surmonte la crise avec succès, il garde la métamorphose héroïque. S'il obtient une réussite complète, il s'identifie un peu plus au héros et son degré de réussite de Métamorphose est décalé d'un cran.

Quand un joueur veut jouer un personnage avec la capacité d'incarnation, il doit travailler avec le Narrateur pour déterminer les capacités du héros ou de l'esprit qu'il peut incarner. Si le personnage le désire, il peut utiliser 25 mots pour décrire le héros, ou bien faire une liste de 3 capacités. Ces capacités ne peuvent pas être des mots-clés, mais peuvent être des références obscures. Nous suggérons les valeurs ci-dessous dans une série de niveau moyen mais le Narrateur est tout à fait libre de les modifier pour les adapter à la puissance de ses parties.

ample.

La mort lente d'une divinité

Quand une divinité n'est plus adorée par un nombre suffisant de personnes, elle décline. Elle ne peut plus apparaître aussi facilement pendant ces propres cérémonies religieuses, sa magie peut ne pas marcher et ses prières ne reçoivent plus de réponse. Finalement, elle dégénère du statut de divinité à celui de simple habitant d'outremonde. Une telle créature, sans adorateur mais avec un ensemble de capacités particulières, est un trophée de choix pour un chaman en chasse. Au bout d'un moment, les divinités déclinantes retournent dans le flot impersonnel de la magie.

L'évolution d'une divinité

Le culte et la popularité d'une divinité peuvent grandir, la rendant plus puissante. Une divinité ne peut pas créer ou gagner une nouvelle magie. Elle ne peut accomplir que ce qu'elle pouvait déjà faire quand elle est devenue un habitant d'outremonde. Ainsi, un petit dieu avec un seul prodige pourrait tout à fait répandre ce prodige parmi un grand nombre d'adorateurs, mais il n'apprendra ou ne fera rien de nouveau malgré tout.

En revanche, cette immuabilité apparente est souvent trompeuse. Quelques divinités furent dans le temps des êtres supérieurs mais ont décliné en pouvoir et en influence au travers des âges, comme décrit précédemment. Un fidèle peut contacter ce qui lui semble une divinité mineure qui, au travers d'un culte, peut regagner certains de ses anciens pouvoirs et donner des capacités plus puissantes à ses adorateurs. De plus, beaucoup d'entités sont devenues des habitants du Plan divin dans les plus anciens temps mythiques. Ils sont les membres d'une communauté divine, comme les Ancêtres, les Serviteurs de la Déesse Terre ou les Lanciers des Dieux. De telles créatures peuvent être adorées si leurs noms et au moins une de leurs capacités est apprise par des adorateurs mortels. Quand leur culte s'étend, leur capacité à révéler leurs pouvoirs auparavant inconnus grandit en même temps. Enfin, les grands dieux sont trop puissants et trop complets pour être totalement compris par leurs adorateurs mortels. Par contre, certains aspects peuvent individuellement être maîtrisés et de nouveaux aspects peuvent être découverts pendant les évolutions du culte. Ainsi un adepte d'Orlanth peut découvrir un nouvel aspect du grand dieu qui peut lui donner des pouvoirs qui n'étaient pas disponibles dans les autres aspects connus de sa religion.

Il n'est pas simple de découvrir les attributs cachés d'un dieu, et il n'est pas non plus toujours sûr de chercher à le faire. C'est à cela que sert la religion : établir un lien au dieu d'une manière définie et sûre.

LE CULTE INADAPTÉ

Le nom culte se réfère à toute interaction d'un mortel avec une entité d'Outremonde. Les différentes sortes d'entités d'outremonde exigent des types différents de cultes et en échange fournissent de la magie à leurs fidèles. Si un groupe d'adorateurs utilise le « mauvais » type de culte pour contacter une entité d'outremonde, il arrive qu'elle soit malgré tout capable d'accorder de la magie, mais cela peut impliquer un coût plus grand pour les fidèles, que ce soit en terme de temps, de dépenses physiques ou d'énergie spirituelle. Chaque type de culte est comme une clé qui ouvre la barrière séparant le Monde médian et l'Autre Côté. Le culte permet aux mortels de contacter l'entité d'outremonde de leur choix et recevoir sa magie.

L'inadaptation du culte

Il est possible, et en certains endroits communs, d'utiliser le « mauvais type » de culte pour une entité. Ainsi, beaucoup d'entités reçoivent un culte de gens qui, en fait, ne comprennent pas la vraie nature de l'objet de leur adoration. Parfois, cela se produit même si le « manque d'efficacité » du culte est connu des fidèles, qui utilisent le culte inadapté comme une forme de magie secondaire.

Porte-flamme est adoré comme un dieu, recevant des offrandes sous forme de bétails et de volailles brûlés, par une société guerrière de Tarsh. Il accorde des prodiges pour enflammer les armes et brûler les ennemis, et son temple se dresse sur le site d'une grande bataille qu'il a remporté en carbonisant une forêt entière. Mais le vrai objet de ce culte est Gerlant, un saint malkioni normalement vénéré par des congrégations et des chevaliers vivant en occident.

L'identification des deux entités a été longuement étudiée. D'abord, des archives occidentales des Guerres d'Arkat racontent la grande victoire de Saint Gerlant au lieu même du temple de Porte-flamme. Et de plus, les fidèles de Porte-flamme accèdent, depuis leur temple, à la Forêt infidèle, un lieu connu pour faire partie du Plan magiste et pas du Plan divin. La seule piste sortant de la Forêt infidèle conduit directement au nexus personnel de Gerlant sur le Plan des saints.

Le coût d'un culte inadapté

L'efficacité d'un culte inadapté est toujours amoindrie. Après tout, cela revient à utiliser une mauvaise clé pour ouvrir une serrure. La barrière peut être traversée, mais c'est beaucoup plus difficile. Cependant, le culte subsiste souvent car les avantages qu'il permet de gagner ne peuvent être obtenus d'aucune autre manière. Ainsi, les guerriers qui font des sacrifices à Porte-flamme le font parce qu'ils n'ont pas les moyens d'apprendre la sorcellerie (même s'ils le voulaient), mais qu'ils ont malgré tout besoin de la magie que leur « dieu » leur offre pour lutter contre leurs ennemis. Pour eux, le coût augmenté en terme de sacrifice est justifié.

Le coût augmenté est exprimé, en terme de système dans HW, comme une dépense plus importante de Points d'Héroïsme pour apprendre ou améliorer une capacité magique, une incapacité à apprendre le secret de l'entité et un malus pour voyager en outremonde.

Le sacrifice inadapté

Le sacrifice est normalement offert aux entités du Plan divin. Le culte sacrificiel est généralement exécuté en groupe, avec énormément de gestes cérémoniels et le sacrifice de choses de valeur. En échange, les fidèles reçoivent l'attention de leur dieu.

FAIRE DES SACRIFICES AUX ENTITÉS MAGISTES.

- Faire des sacrifices au Dieu Invisible ou aux autres entités majeures (Malkion, Zzabur) n'accorde aucune contrepartie.
- Faire des sacrifices à un prophète ou au fondateur d'une église (Hrestol, Rokar...) accorde une affinité, ou plusieurs, avec les prodiges correspondants, et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 3.
- Faire des sacrifices à un saint (Talar, Gerlant...) ou à un autre fondateur accorde une affinité avec les prodiges correspondant, ou même un seul prodige, et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 2.

Porte-flamme (qui est en fait Saint Gerlant) est adoré comme un dieu dans Tarsh et Saird. Cela coûte au fidèle 6 Points d'Héroïsme pour apprendre son affinité Épée enflammée avec un score de 12, avec un seul prodige pour débiter. Augmenter le score d'un point coûte 6 Points d'Héroïsme et apprendre un prodige supplémentaire nécessite une dépense de 2 Points d'Héroïsme.



Orlanth.

Le grand dieu Orlanth est le dieu rebelle et fougueux de l'orage et du temps.

FAIRE DES SACRIFICES AUX ENTITÉS SPIRITUELLES.

- Faire des sacrifices à un grand esprit accorde une affinité, ou plusieurs, avec les prodiges correspondants, et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 2.
- Faire des sacrifices à tout autre esprit accorde une affinité avec les prodiges correspondant, ou même un seul prodige, et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 3.

Le Seigneur de Neige est adoré par le chaman Koschei. En échange de son culte, l'esprit accorde l'affinité Neige (et ses prodiges) à Koschei et le prodige Appeler la neige aux autres fidèles. Koschei doit dépenser 9 Points d'Héroïsme pour apprendre l'affinité et les fidèles doivent dépenser 3 Points d'Héroïsme pour apprendre le prodige.

VOYAGER DE L'AUTRE CÔTÉ

L'Autre Côté dans lequel entrent les fidèles dans ce cas est un « faux temple » qui est situé sur le Plan magiste ou le Plan spirituel. De tels temples sont connus pour occuper des régions troublées de l'outremonde et les fidèles disent souvent que leur temple est situé près du moment où les Grandes Ténèbres étaient les pires. En fait, les habitants naturels des plans cherchent ces lieux et cherchent à les éliminer autant que possible. Bien qu'il soit possible de sortir de ces temples en Quête héroïque, c'est bien plus dangereux que d'habitude puisque le déplacement a lieu dans le Plan magiste ou spirituel, et donc en terrain inconnu pour un polythéiste, a priori.

LES DANGERS D'OUTREMONDE

Les fidèles d'un faux temple sont en général en sécurité, mais s'ils sortent du temple pour gagner l'outremonde, ils subissent le malus de monde inconnu.

La vénération inadaptée

La vénération est normalement donnée aux entités du Plan magiste. Le culte consiste généralement en des prières passives exécutées par des groupes sous la direction d'un liturgiste. Les sorciers non-religieux ne vénèrent pas directement les prophètes mais manipulent le monde physique par leur volonté et leurs interactions rationnelles avec leurs maîtres d'outremonde constituent une forme de vénération. Même ceux qui vénèrent des entités inadaptées connaissent généralement le Livre irréfutable si l'entité vénérée leur fournit un grimoire. Par contre, des sectes hors-la-loi qui ne font partie d'aucune église établie n'ont pas accès à cette forme de magie.

VÉNÉRER DES DIEUX.

- Vénérer un grand dieu n'accorde aucun avantage.
- Vénérer un dieu ou un aspect d'un grand dieu accorde un grimoire (avec les sorts correspondants) et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 3.

En Héort, une petite secte malkioni vénère Saint Æolus, un grand saint magiste de leur histoire. Son grimoire, Parcourir la spirale, enseigne des sorts pour contrôler et appeler les vents et les orages. Mais Saint Æolus est en fait Orlanth Tonnant, un aspect d'Orlanth. Apprendre son grimoire coûte donc 9 Points d'Héroïsme, et n'accorde qu'un seul sort. Chaque sort supplémentaire coûte 3 Points d'Héroïsme et chaque amélioration du score de grimoire coûte 9 Points d'Héroïsme.

- Vénérer un petit dieu ou un héros n'accorde qu'un seul sort et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 2.
- Vénérer n'importe quel dieu au sein d'un ordre mineur n'accorde que les bénédictions et les malédictions correspondantes et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 2.

VÉNÉRER DES ENTITÉS SPIRITUELLES

- Vénérer un grand esprit accorde un grimoire (avec les sorts correspondants) et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 4.
- Vénérer tout autre esprit peut parfois accorder qu'un seul sort et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 3, mais généralement, cela ne fournit aucun avantage.
- Vénérer n'importe quel esprit au sein d'un ordre mineur n'accorde aucun avantage.

Remarque que, avec la vénération, il est bien plus difficile d'atteindre les esprits que les dieux ou les entités magistes. La vénération des esprits est donc très rare et aucun exemple précis n'est donné ici.

VOYAGER DE L'AUTRE CÔTÉ

Ouvrir un portail de pouvoir vers le nexus d'une entité dans ce cas conduit en fait à un « faux nexus » qui est situé sur les Plans divin ou spirituel. De tels nexus sont réputés pour leur danger et leur étrangeté; ils sont constamment harcelés de démons et de monstres qui tentent de les détruire. Ces démons et ces monstres, bien sûr, sont les dieux ou les esprits natifs du plan, puisque les habitants naturels de ces mondes veulent généralement éliminer ces faux nexus.

LES DANGERS D'OUTREMONDE

Les mages ou les sorciers qui contactent un faux nexus n'affrontent aucun problème particulier, mais s'ils sortent du nexus pour gagner l'outremonde, ils subissent le malus de monde inconnu.

Le culte extatique inadapté

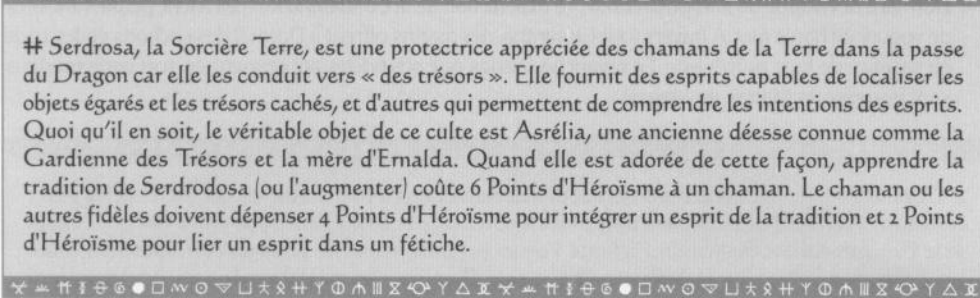
Le culte extatique est normalement adressé aux entités du Plan spirituel. Il consiste généralement à danser et chanter en transe, à prendre des hallucinogènes, à jeûner et à utiliser toute méthode capable d'attirer l'attention des esprits pour pouvoir les lier ou négocier avec eux. Les rites ont généralement dirigé par les chamans, mais quelques traditions ont d'autres saints hommes pour les mener.

Le culte extatique inadapté peut fournir quelques-uns des avantages normaux d'une tradition, ou bien aucun. Même si, en général, des esprits alliés sont toujours disponibles auprès de l'équivalent d'un grand esprit, on ne peut normalement gagner ni double ni d'autre esprit unique. Ainsi un chaman doit devenir chaman auprès d'une tradition normale avant qu'il puisse apprendre une « fausse » tradition.

Remarque que le culte extatique inadapté peut prendre toutes les formes de traditions chamaniques : culte des ancêtres, tradition locale, tradition fonctionnelle, ou tradition hsunchen. Les avantages obtenus grâce au culte seront similaires à ceux des « vraies » traditions du même type.

LE CULTE EXTATIQUE DE DIEUX

- Le culte extatique d'un grand dieu n'accorde aucun avantage.
- Le culte extatique d'un dieu ou d'un aspect d'un grand dieu accorde une tradition (avec les esprits correspondants) et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 2.
- Le culte extatique d'un petit dieu ou d'un héros ne donne accès qu'à un seul type d'esprit et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 3. Il peut être possible d'intégrer cet esprit, mais le plus souvent, on ne pourra l'utiliser qu'en fétiche.



- Le culte extatique du Dieu Invisible ou d'une entité magiste majeure (Mlakion, Zzabur) n'accorde aucun avantage.
- Le culte extatique d'un prophète ou du fondateur d'une église accorde une tradition (avec les esprits correspondants) et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 4.
- Le culte extatique d'un saint (Talor, Gerlant) ou d'un autre fondateur ne donne accès qu'à un seul type d'esprit et le coût en Points d'Héroïsme est multiplié par 3. Il peut être possible d'intégrer cet esprit, mais le plus souvent, on ne pourra l'utiliser qu'en fétiche.

VOYAGER DE L'AUTRE CÔTÉ

LES DANGERS D'OUTREMONDE

Le mysticisme inadapté

Les cultes combinés

Parfois, plusieurs cultes sont combinés. C'est un culte inadapté dans lequel les fidèles utilisent aussi le bon type de culte. C'est-à-dire que l'entité est adorée par les mêmes personnes de deux façons différentes ou que deux types différents d'entités sont adorés par les mêmes rites. Il y a plusieurs raisons à cela, mais c'est surtout parce que les gens font ce que leurs ancêtres, leurs prophètes ou leurs fondateurs leur ont dit de faire. Une telle situation se présente par exemple pour Dormal le marin, un héros de Kethaéla. Bien qu'il habite le Plan divin, ses découvertes et ses secrets proviennent du Plan magiste.

Dormal a développé un sort pour contrer la malédiction de la Condamnation des Mers, permettant ainsi de voguer en haute mer. À travers tout Glorantha, des marins offrent à Dormal des cochons et des coqs en sacrifice de type polythéiste. En revanche, il exige que ses fidèles apprennent un sort contenu dans son grimoire, la Manne de Magasta.

¶ Dormal le marin fournit des prodiges pour aider les marins à traiter avec les océanides et les dieux de la mer. Mais ses fidèles doivent apprendre le sort magiste qu'il a développé afin d'éviter les effets de la Condamnation. Apprendre l'affinité Voguer en haute mer et les prodiges correspondant coûte aux fidèles le nombre normal de Points d'Héroïsme. Par contre les capitaines de navire doivent aussi lire son grimoire et apprendre l'unique sort qu'il contient « Ouvrir les mers », pour un coût de 2 Points d'Héroïsme, chaque amélioration du score du sort coûte 2 Points d'Héroïsme supplémentaire. Plus loin dans l'Occident, en Seshnéla, il existe un ordre majeur qui adore Saint Dormal uniquement par vénération. Il a découvert, développé ou volé plusieurs sorts supplémentaires pour le grimoire. De leur point de vue, ces fidèles pensent que, s'ils doivent consacrer plus de temps et de prières que la normale pour obtenir leur sort, c'est une conséquence directe de la puissance du sort lancé par Zzabur pour causer la Condamnation des Mer et ce n'est certainement pas parce qu'ils adorent leur saint de manière « inadaptée ».

Les secrets et les sous-cultes

Une des conséquences du culte inadapté est que le secret de l'entité ne peut jamais être appris par des fidèles mal dirigés. Bien que l'entité adorée puisse avoir de « fausses maisons » de l'Autre Côté, il n'existe pas de « faux secret ». De même, même si l'entité a des sous-cultes, des chapitres ou des esprits inféodés, ces entités mineures ne peuvent pas être contactées par quelqu'un qui pratique un culte inadapté. Bien qu'Humakt ait plusieurs sous-cultes qui enseignent des affinités et des prodiges, les gens qui vénèrent Saint Humct en Ralios n'ont pas de chapitres, de grimoires ou de sorts qui correspondent à ces sous-cultes et ils ne peuvent donc jamais apprendre ce type de magie au travers de leur culte inadapté. Ils peuvent, par contre, avoir leurs propres chapitres qui enseignent d'autres types de magie.

Classifier les entités d'outremonde

C'est au Narrateur de déterminer comment classifier une entité d'outremonde particulière. Une fois qu'il a fixé sa nature, la manière dont l'entité est considérée en cas de culte inadapté doit en découler. Quoi qu'il en soit, le Narrateur décide en dernier lieu des avantages qui peuvent (ou non) être gagné quand des héros s'engagent dans des cultes inadaptés. N'oubliez pas que le culte inadapté est plus coûteux que le culte normal (bien que les Gloranthiens ne s'en rendent pas compte) et que les exemples de cultes inadaptés restent relativement rares et restreints.

Les charlatans et les fausses croyances

Pour finir, n'oubliez pas qu'un monde rempli de magie peut aussi être un monde plein de charlatans, d'escrocs et de profiteurs qui prétendent avoir des pouvoirs magiques qu'ils n'ont pas, embrassent des religions factices et répandent des techniques magiques inutiles. Puis il y a les cinglés et les âmes dans l'erreur qui croient à tort avoir la faveur de dieux, d'esprits, de formes pure ou d'entités nées de leur imagination délirante. Si les imposteurs ne manquent jamais, c'est aussi parce qu'il y a toujours des Gloranthiens trop crédules. La profusion d'informations erronées sur la magie explique en partie l'attitude très conservatrice de la plupart des cultures gloranthiennes ; les peuples qui ont prospéré sont ceux qui ont refusé les autres formes de magie.

LE LIVRE DU
NARRATEUR



Une initiée de la Compagnie Bélier-Lune.

Une initiée inscrit son insigne avertissant ainsi d'autre membre de sa compagnie que c'est un endroit sûr.



chapitre XIII

Mettre en scène les parties

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... le libre arbitre et la dictature.

Les êtres intelligents de Glorantha suivent les ordres des dieux, des esprits ou des saints, cependant, ils ont besoin de s'exprimer sans les contraintes de l'Outremonde. La plupart des gens continuent à obéir à leurs maîtres d'Outremonde mais quelques âmes solides s'affranchissent et empruntent des voies pleines de liberté et d'inconnu.

Décrire l'action

Bien que des descriptions colorées des actions tentées et de leurs résultats puissent améliorer le jeu en donnant une forte impression de l'histoire aux joueurs, ne laissez pas vos joueurs se sentir opprimés par le besoin de tout décrire. Quelques groupes et certains joueurs sont meilleurs que les autres pour improviser les descriptions des événements en cours de jeu. Quelques échanges, spécialement dans les oppositions abstraites comme contre la résistance magique, sont plus difficiles à décrire que d'autres. Si un joueur a des problèmes pour décrire quelque chose et que cela rend le jeu moins amusant, faites lui comprendre qu'il vaut mieux rester vague et avancer dans le jeu plutôt que d'être retardé par le besoin de composer des phrases brillantes et percutantes. Du point de vue des règles, le jeu fonc-

‡ Frédéric parle pour son personnage : « Je saute par-dessus de la haie et je le frappe au cou avec mon épée. »

Sans le corriger, Katya considère cette phrase comme si Frédéric avait dit « J'essaie de sauter par-dessus de la haie et de le frapper au cou avec mon épée. »

Frédéric place ses mises et l'échange est résolu. L'adversaire de Frédéric emporte l'échange. Katya décrit ce qui s'est vraiment passé : « Kallai est en plein saut par-dessus la haie quand le cou du monstre se déploie brusquement vers lui. La tête du monstre le percute en pleine poitrine et l'envoie valser dans le feuillage. »

Frédéric : Je mise 6 points.

Katya : D'accord, fais ton jet.

Frédéric : Je réussis avec un 9.

Katya : Qui est battu par la réussite du monstre avec un 7. Tu perds 6 points.

Frédéric : Je suppose que j'ai chargé et que j'ai été repoussé.

Katya : Oui, le cou du monstre se déploie vers toi et il te percute à la poitrine et tu es projeté en arrière dans la haie.

tionne parfaitement si vous négligez toutes les descriptions et que vous ne vous en tenez qu'aux chiffres. Si les joueurs sont intimidés, laissez-les se détendre ; avec le temps, ils prendront confiance et ils se débrouilleront mieux.

Les joueurs peuvent avoir un autre problème avec les demandes de description. Certains joueurs ont du mal à décrire ce que le personnage essaie de faire et préfèrent décrire seulement ce que leur personnage accomplit effectivement. Il y a deux manières de contourner ce blocage.

D'abord, vous pouvez juste considérer toutes les phrases comme s'il y avait un « J'essaie de... » implicite au début.

La deuxième approche est de régler d'abord l'aspect numérique et ensuite, rétroactivement, de construire les descriptions en fonction des résultats.

Nous recommandons plutôt la première méthode, parce que la deuxième pousse les joueurs à décrire les événements au passé, ce qui rompt avec la spontanéité des parties de jeu de rôle. Par contre, des gens différents pensent de manières différentes et peut-être que c'est la meilleure approche pour certains joueurs.

Choisir les mises

Les conseils tactiques pour choisir les mises pendant les oppositions dramatiques sont aussi justes pour les joueurs que pour le Narrateur. Par contre, en tant que Narrateur, vous avez la responsabilité supplémentaire de rendre le jeu amusant et intéressant. Quand l'intérêt en terme de jeu et de distraction entre en conflit avec une évaluation rigoureuse de la meilleure tactique pour un second rôle ou un facteur de résistance, choisissez toujours le parti de l'intérêt du jeu. Si une opposition dramatique semble durer un peu trop, parce que des participants trop prudents engagent de petites mises encore et encore pendant une succession interminable d'échange, jetez la prudence aux orties et faites miser à votre second rôle tous ses PA restants pour un échange final et culminant. Comparé aux systèmes équivalents dans les autres jeux de rôle, le système des oppositions donne au Narrateur plus de contrôle sur le temps passé en combat et dans les autres oppositions. N'ayez pas peur d'utiliser ce contrôle si nécessaire.

Choisir les difficultés

En tant que Narrateur, vous devrez souvent évaluer l'opposition ou la résistance auxquelles un Héros est confronté quand il entreprend une action. Les auteurs de fictions d'aventures ne mesurent pas la difficulté des obstacles rencontrés par les personnages sur une échelle absolue, mais plutôt en fonction des nécessités de l'intrigue. Si les conséquences d'une réussite ou d'un échec n'ont pas d'importance sur l'intrigue qu'il veut développer, alors même une tâche difficile peut être accomplie facilement. Si, d'un autre côté, un obstacle se produit dans une scène centrale ou essentielle, vous pouvez être certain qu'il sera le plus grand défi – et donc le plus distrayant et le plus passionnant – de l'aventure. Peu importe à quel point un Héros est doué en escalade, vous pouvez



parier qu'il n'aura aucun problème pour grimper la première montagne de l'épisode et qu'il aura de vraies difficultés pour escalader une pente pendant le temps fort de l'intrigue. Quelques fois, c'est l'inverse qui est vrai et la difficulté diminue au cours de l'intrigue alors que le Héros s'acharne pour résoudre un problème.

C'est seulement une fois que vous aurez déterminé l'importance dans l'intrigue de l'action tentée que vous pourrez décrire les facteurs qui la rendront plus facile ou plus difficile. Les scores de résistance doivent vous aider à visualiser la difficulté correspondant à des actes spécifiques mais ils ne doivent pas être des passages imposés de votre intrigue. Escalader Kéro Finn n'est pas à la portée du premier venu. D'abord, cela vous conduira sur le Plan des Héros et une fois là-bas, rien n'est joué.

Choisir les tests

Comme pour choisir la résistance, le Narrateur peut insister sur une activité difficile en en faisant une opposition dramatique ou en la traitant avec une opposition simple ou même un test de capacité. Vous ne devez pas passer toute la séance de jeu à faire des oppositions dramatiques : un ou deux à des moments cruciaux suffisent. Servez-vous du système d'opposition pour conduire votre groupe au rythme que vous voulez donner à l'intrigue.

Le temps

HW ne pose aucune règle ferme pour vous dire combien de temps a pris tel ou tel test en terme de jeu. Des actions différentes ne prennent pas autant de temps ; et le temps passé pour faire une action peut aussi varier en fonction des circonstances dans lesquelles on l'entreprend. Une de vos fonctions en tant que Narrateur est de déterminer combien de temps il a fallu pour accomplir une certaine tâche (en général, cela n'est pas très important). Cette approche vous donne un contrôle sur le rythme de l'histoire. Si vous voulez gérer des mois de négociations entre des chefs tribaux avec une seule opposition simple, les règles ne vous en empêchent pas. Si, d'un autre côté, vous voulez jouer chaque rencontre entre des délégués des tribus comme une scène à part entière, vous pouvez le faire aussi.

Pas d'oppositions emboîtées

N'emboîtez jamais les oppositions l'une dans l'autre. Quand une opposition dramatique est en cours, et si un personnage veut faire une action qui demande normalement une opposition dramatique, transformez cette dernière en opposition simple. Si nécessaire, vous pouvez le gérer comme une compétition, mais surtout évitez de laisser une opposition en suspens pour en faire une autre.

LES SECONDS RÔLES

Voici quelques conseils sur l'utilisation des seconds rôles dans vos séries.

Créer des seconds rôles

Il n'y a pas de règles pour créer des seconds rôles. Vous pouvez utiliser la méthode narrative, par liste ou rapide, si vous voulez, mais vous devez surtout donner seulement les noms et les scores des capacités qui vous semblent importantes pour l'intrigue en cours. Si vous voulez prendre plus de 100 mots pour décrire un second rôle, faites-le (plus souvent, vous aurez besoin de bien moins de mots, ou de faire en quelques notes une liste à peine lisible). Les seconds rôles n'ont pas besoin de suivre les mots-clés de personnages ; vous pouvez créer un chef auquel il manque certaines des capacités associées au mot-clé « chef » d'un des Guides du Joueur, ou qui, au contraire, en a d'autres en plus.

Par contre, vous devez vous assurer que les seconds rôles qui entrent en opposition avec les Héros ne sont ni trop faibles pour les défier, ni trop forts pour leur laisser une chance de vaincre. À titre d'indication, une personne avec une maîtrise supplémentaire peut habituellement faire face à 3 à 5 adversaires moins doués avec de bonnes chances de l'emporter grâce aux décalages. Une différence de deux maîtrises permet d'emporter des situations avec un rapport de l'ordre de 20 contre 1.

Les Points d'Héroïsme

Les seconds rôles les plus importants de votre histoire doivent, comme les Héros, avoir des Points d'Héroïsme qu'ils peuvent utiliser pour décaler le résultat de leurs actions. 3 Points d'Héroïsme est une

bonne base, mais vous pouvez augmenter ou diminuer ce nombre comme bon vous semble. Les seconds rôles mineurs ne sont pas censés avoir de Point d'Héroïsme. Les forces naturelles n'ont jamais de Point d'Héroïsme. Les Points d'Héroïsme sont une vraie monnaie dans le jeu, qui permet aux joueurs « d'acheter » des changements permanents de leur personnage, ou bien de « soudoyer le hasard » au moment opportun en achetant des décalages. En tant que Narrateur, vous contrôlez les dépenses de Points d'Héroïsme. Si les Héros détruisent tous leurs adversaires parce qu'ils ont des grandes réserves de Points d'Héroïsme, vous leur en avez certainement donné trop. Si, d'un autre côté, les Héros n'arrivent pas à gagner d'expérience, vous leur en donnez sûrement trop peu (ou bien ils les utilisent tous pour décaler leurs jets). En règle générale, il est plus facile de commencer par donner trop peu de Points d'Héroïsme plutôt que trop, parce que les joueurs seront toujours plus contents de recevoir un surplus inattendu mais par contre ils détestent d'avoir à en gagner moins s'ils ont pris l'habitude d'en recevoir beaucoup plus.

Les scores collectifs

Les scènes où un seul Héros triomphe d'une horde d'adversaires mineurs sont incontournables dans des aventures. Le meilleur moyen de simuler cela est de donner un seul score de capacité, appelé score collectif, pour un groupe entier de personnages ou de créatures. C'est surtout adapté si le groupe entier est à peu près aussi menaçant ou difficile à vaincre qu'un seul ennemi. Les scores collectifs fonctionnent de la même façon que les scores individuels. Dans certains cas, vous pouvez même tenir compte du nombre d'individus dans le groupe et diviser la base de PA par ce nombre afin d'avoir une idée du nombre de PA que chaque individu représente dans la masse. Chaque fois que le groupe perd des PA, vous pouvez ainsi décrire si un ou plusieurs membres du groupe tombent au tapis. Les personnages qui font face à un score collectif ne subissent pas le malus d'adversaires multiples. Si cela compte vraiment (dans les films d'aventure, les destins des adversaires si mineurs importent peu), l'état de chaque membre du groupe à la fin de l'opposition est le même et c'est la valeur finale des PA qui le détermine.

Rurik fait face à un groupe de trollinien bétail pendant l'attaque d'une grotte troll. Katya fixe un score de 10 et une base collective de 25 PA pour le groupe entier. Elle décide qu'il y a 5 trolliniens. Pendant le premier échange, le groupe perd 10 PA. Katya décrit le résultat : « Rurik saisit un des trolliniens par le bras et le jette sur un autre. Tous les deux s'écroulent sur le sol, et ne bougent plus. » Une fois que Rurik en a fini avec les trolliniens, leurs PA collectifs ont été réduits à -16. Ils sont tous blessés.

LES HÉROS

Les Héros sont des personnes très puissantes, du moins du point de vue de petites communautés. Imaginez que vos parties sont une série télé. Les Héros sont les personnages principaux de la série. Ils sont ceux que les créateurs de la série ont choisis pour être les personnages les plus intéressants de l'histoire. Ce sont eux qui résolvent les crises. Leurs collègues et leurs alliés qui n'apparaissent pas aussi régulièrement dans la série ne sont vraiment pas aussi doués pour régler les problèmes, quels que soient leur rang ou leur niveau d'expérience supposé.

Bien que cette convention adoptée par les séries puisse sonner faux si vous vous attachez à la logique du « monde réel », elle est toujours employée parce que c'est ce qui marche d'un point de vue émotionnel ; nous voulons nous attacher à un petit nombre de personnages et nous concentrer sur leurs histoires. Donc, du point de vue du récit, il faut que ce soient ces personnages principaux qui résolvent les problèmes.

De nouveaux Héros

Quand un Héros meurt ou est (pour une autre raison) remplacé par un autre, un nouveau personnage différent mais tout aussi compétent apparaît soudain sur le devant de la scène. Concevez cela comme l'équivalent de l'ajout d'un nouveau personnage dans une série télé après le départ d'un ancien personnage principal. Le nouveau personnage peut être un nouvel arrivant dans l'histoire ou bien cela peut être un personnage mineur, déjà présent parmi la foule des seconds rôles ou des figurants, et qui est « promu » au rang de Héros.

La signification des mots-clés

Les joueurs doivent réaliser que les mots-clés ne sont pas là pour exprimer un ensemble figé de capacités pour un type donné de personnage ou un rôle précis dans la société. Les mots-clés sont seulement des raccourcis qui visent à simplifier le jeu. En tant que Narrateur, vous pouvez encourager vos joueurs à créer leurs propres mots-clés ou à modifier ceux qui existent. Si un mot-clé « Chef de village » est décrit dans un Guide du Joueur, les capacités mentionnées décrivent un Héros chef de village intéressant et cohérent. Cela ne signifie pas que tous les seconds rôles chefs de village doivent avoir exactement le même profil, avec les mêmes capacités. Il ne faut pas non plus en conclure qu'un Héros doit absolument gagner toutes ces capacités en cours de jeu pour parvenir à devenir chef de village.

LES ÉPISODES

Ce sont les histoires que vos joueurs et vous créez ensemble qui feront la richesse de vos parties de jeu de rôle. Voici quelques conseils qui vous aideront à animer ces histoires.

Gagner en confiance

Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle, vous pouvez être un peu intimidé par ce que cela implique. Comme pour tout savoir-faire, la capacité à animer de bonnes parties et à raconter des histoires intéressantes se développe par l'expérience. Quand vous voulez apprendre et progresser, n'hésitez pas à faire des essais, à vous tromper ou à mettre au point vos propres méthodes ; tout cela vous donnera plus de confiance en vous. Vous ne le réalisez peut-être pas, mais cela fait des années que vous vous entraînez pour être un Narrateur ! En grandissant dans la société moderne, saturée par les médias, vous avez été confronté à une masse étourdissante de récits et d'aventures. Il y a toutes les chances pour



Deux Tritons.

De nombreuses espèces aquatiques habitent les océans de Glorantha. Apparaissant apparemment unies aux terriens, ces espèces sont aussi divisées que les humains le sont face aux Trolls, aux elfes et aux nains.



que les outils et les structures classiques de la narration soient stockés au fond de votre esprit et il suffit que vous en ayez besoin pour pouvoir les utiliser. Quand vous êtes confronté à une décision importante en cours de jeu, et que vous ne savez pas quoi faire, arrêtez-vous un moment et demandez-vous ce qui se passerait dans votre roman, votre série ou votre film favori.

La qualité la plus importante pour animer une séance de jeu de rôle est sans doute la flexibilité, la capacité de s'adapter : essayez de travailler votre capacité à réagir de manière créative aux décisions de vos joueurs. Le but du Narrateur n'est pas de contraindre les Héros à suivre un scénario rigide – un scénario qu'ils n'ont pas lu et qu'ils ne peuvent que deviner – mais plutôt de créer une histoire qui est autant le fruit de l'imagination des joueurs que de la vôtre. Si les joueurs vous surprennent et vous forcent à improviser un nouveau développement dans le récit, c'est que votre partie se passe bien.

Le meilleur moyen de débiter en tant que Narrateur est de se servir des épisodes tout prêts que vous trouverez dans les suppléments HW. Ils vous donneront une idée de la structure de base d'un épisode et vous permettront d'apprendre comment mettre en scène vos parties sans avoir à vous soucier tout de suite de la création des personnages, des scènes et des intrigues.

Le format d'un épisode

Vous n'êtes bien sûr pas obligé d'utiliser le format que nous utilisons pour les épisodes publiés dans les suppléments HW, mais peut-être pourra-t-il vous aider à mieux construire vos propres épisodes.

LES RÉFÉRENCES

Chaque épisode publié vous donne un score de référence. Si les meilleurs scores de Héros sont à peu près au niveau de la référence, vous pouvez jouer l'épisode tel quel. Si vous voulez jouer l'épisode avec des Héros ayant des scores significativement plus petits ou plus grands, faites la moyenne de leurs meilleurs scores et calculez la différence entre cette moyenne et la référence. Ensuite utilisez cette différence pour ajuster (vers le haut ou le bas) les scores de tous les seconds rôles du scénario qui sont plus grands que 17. Ces modifications liées à la référence ne doivent pas réduire des capacités en dessous de 12.

LE RÉSUMÉ

Chaque épisode publié commence par cette introduction, qui résume l'intrigue globale de l'épisode en une phrase ou deux. Si, quand vous créez vos aventures, vous constatez que le synopsis est beaucoup plus long que cela, votre idée est sans doute trop complexe. La règle numéro un quand vous créez des intrigues de jeu de rôle est : restez simple ! Puisque les joueurs ne savent pas ce qui se passe et peuvent agir en fonction d'hypothèses que vous n'aviez pas imaginées, les intrigues de jeu de rôle ont tendance à se compliquer toutes seules sans que vous ayez besoin de vous y mettre aussi. Plus le résumé est simple et vague, plus il vous sera facile d'improviser quand vos joueurs mèneront l'histoire dans une direction inattendue. Ainsi vous pouvez incorporer les idées des joueurs dans l'histoire au lieu de les forcer à ramener l'histoire vers l'idée originale que vous avez détaillée si précisément. Si les événements en cours de jeu s'enlisent ou s'égarent dans une direction inintéressante, reprenez le résumé et décidez si vous faites en sorte de revenir à cette intrigue ou si vous l'abandonnez au profit d'une histoire complètement différente plus en accord avec la situation actuelle des Héros. Ce dernier choix est souvent le meilleur.

LES SCÈNES

Un épisode est toujours composé de plusieurs scènes.

L'OUVERTURE

La scène d'ouverture décrit comment les Héros se retrouvent impliqués dans l'histoire. L'ouverture vous explique donc ce qu'ils savent au début, et pourquoi ils veulent participer aux événements de l'épisode. Les épisodes publiés seront souvent très vagues à cet égard ; nos auteurs n'ont pas l'avantage de sa-

Les suppléments HW sont disponibles en français et en anglais.

voir qui sont vos Héros et ce qui les incite à agir. Vous avez toute liberté pour adapter les ouvertures des épisodes publiés en fonction des buts et des caractères de vos Héros.

LA MONTÉE EN PUISSANCE

L'ouverture est suivie pas un certain nombre de scènes qui développent le résumé. Cette succession de scènes est appelée la montée en puissance car chaque scène s'appuie sur la précédente et les émotions et la tension grandissent au fur et à mesure que l'histoire se développe. Chaque scène présente un conflit ou un problème qui doit être résolu avant que les joueurs ne puissent vraiment passer à la scène suivante. Chaque conflit ou problème doit pouvoir être résolu de plusieurs manières. Ou, dit d'une autre façon, chaque scène doit proposer (ou en tout cas, permettre) d'emprunter plusieurs chemins possibles pour atteindre la scène suivante. Quelques scènes peuvent se produire seulement si les Héros n'ont pas réussi à surmonter les obstacles d'une scène précédente. Aucun épisode ne doit dépendre crucialement de la réussite d'un seul test de la montée en puissance ; sinon votre histoire risque de s'arrêter brusquement en plein milieu si les Héros échouent. Gardez les situations cruciales et les tests absolument déterminants pour le point culminant.

LE POINT CULMINANT

Le point culminant est la vraie scène finale, dans laquelle le conflit sur lequel tout l'épisode reposait est résolu d'une manière ou d'une autre. Cela doit être la scène la plus passionnante de l'épisode, et chaque échec peut avoir des conséquences immédiates et dramatiques pour l'histoire.

LE DÉNOUEMENT

Le dénouement est une scène courte, ou un petit ensemble de scènes, qui mettent en scène les conséquences du point culminant de l'épisode, en bien et en mal. Le dénouement peut poser les bases d'une suite, surtout si les Héros ont essuyé un revers et n'ont plus qu'à réfléchir à ce qu'ils vont faire ensuite.

L'ENJEU

La description de chaque scène (à part le dénouement) d'un épisode publié de HW commence avec un paragraphe « Enjeu ». Ce principe vous aide à trouver la flexibilité nécessaire pour bien animer le jeu. L'enjeu vous dit ce qui doit se passer dans la scène pour que vous puissiez vous servir sans trop de difficulté du reste de l'épisode tel qu'il est écrit. Tant que les conditions de l'enjeu sont remplies, vous pouvez changer les détails du reste de la scène sans risquer de vous écarter trop de l'intrigue de base. Si vous écrivez vos propres épisodes au format des épisodes publiés, vous verrez qu'il est souvent utile de fixer les enjeux de chaque scène. Si vos enjeux prennent plus qu'une ou deux phrases, vous devrez sans doute simplifier la scène.

Nous essayons de rendre les descriptions des scènes des épisodes publiés intéressantes pour vous en y incluant des éléments visuels et d'autres détails particuliers. Vous pouvez faire la même chose avec vos joueurs. Ne lisez pas des passages entiers du texte ; il vaut mieux dire les choses avec vos propres mots et imaginer vos propres détails. Plus le récit sera spontané, plus vos joueurs sentiront qu'ils participent à une histoire improvisée que leurs actions peuvent modifier, et non pas à un scénario tout prêt dans lequel ils sont entièrement dirigés.

LES NOTATIONS DE TEST

Pour gagner de la place, les aventures publiées utilisent les notations suivantes pour décrire les tests. Nous tentons de vous donner assez d'informations pour gérer le test de la manière qui convient à votre récit, que ce soit un test de capacité, une opposition simple, ou dramatique, ou de groupe, une compétition. Vous trouverez peut-être ce format pratique. Voici le principe des notations :

Objectif du test (résistance) : capacités appropriées avec modificateur, (optionnel : résultat particulier selon le degré de réussite) ; autres modificateurs, selon le cas.

Tout modificateur supplémentaire est mentionné à la fin de la description. Si la mention « risque physique » est aussi ajoutée, alors les personnages qui échouent peuvent se retrouver blessés, estropiés, mourants ou même morts.

Résister au venin du serpent [18] : résister au poison, robuste [-1], connaissance des serpents [-3].
Convaincre le roi {3M} : politique, humilité, vantardise [-3]; malus : -3 pour les étrangers, -7 pour les
Lunaires.
Sortir du ravin : grimper, escalade, agile [-1]; (risque physique).

Les aventures publiées ne sont pas sacrées. Elles sont conçues pour que vous puissiez les adapter à vos propres besoins. Quelques Narrateurs préfèrent modifier le déroulement des épisodes publiés, et improvisent une autre conclusion tout à fait adaptée à leur groupe. Si vous vous sentez inspiré et que vous imaginez une variante intéressante d'un épisode publié, fiez-vous à votre intuition et amusez-vous à votre manière.

LES SÉRIES

Chaque *Livret source* contient une esquisse de série basée dans cette région. Les épisodes de ces séries peuvent être de trois types : personnalisés, déclenchés ou historiques. Nous vous suggérons d'utiliser ces catégories pour concevoir vos propres séries.

Les épisodes personnalisés

Les épisodes personnalisés sont centrés sur les Héros de votre série. Au moins la moitié des épisodes d'une série doit être personnalisée. Vous devez imaginer les résumés de ces épisodes vous-même, mais si vous prêtez attention aux indices que les joueurs vous donnent, cela ne devrait pas être trop difficile. Regardez les fiches de personnages et devinez quelle sorte d'aventure les joueurs ont l'air de vouloir jouer. Voici quelques idées générales pour concevoir des épisodes personnalisés.

- **La vengeance d'un ennemi** : l'ennemi d'un Héros l'attaque directement ou au travers de sa communauté.
- **Un allié en danger** : l'allié d'un Héros a besoin d'aide.
- **Les souhaits déçus** : le Héros obtient ce qu'il désirait le plus dans la vie, mais il découvre que ce n'est pas aussi formidable qu'il le croyait.
- **Un conflit d'intérêt** : un des buts les plus importants d'un Héros s'oppose directement aux besoins immédiats du reste du groupe.
- **Un duo étrange** : un Héros doit coopérer avec un second rôle qui est tout son contraire.
- **Un imposteur** : un allié, un protecteur ou un partisan est remplacé par un imposteur ; seul le Héros est au courant et il doit révéler la supercherie.
- **Les tourments de l'amour** : le Héros doit choisir entre son amour et son devoir.
- **Une crise morale** : une situation force le Héros à choisir entre deux de ses valeurs les plus chères.
- **À contre-emploi** : le Héros se retrouve dans une situation qui ne lui correspond pas. Par exemple, un guerrier uroxi doit négocier un traité de paix, ou un érudit doit organiser la défense de sa bibliothèque contre un assaut militaire.
- **Un rival** : la place du Héros dans la communauté est remise en cause par un rival qu'il ne peut pas combattre directement. Au lieu de cela, il doit prouver qu'il est plus capable que son concurrent.

Les épisodes déclenchés

Ces épisodes sont des crises survenant par hasard qui frappent les Héros ou leur communauté. Chaque série publiée fournit un certain nombre de résumés pour ces épisodes, et vous donne des règles pour les déclencher.

Pour une série de votre création, vous devez choisir trois ou quatre facteurs qui affectent la vie des Héros et qui ne dépendent que partiellement d'eux. Ce choix est beaucoup plus simple si les Héros font partie d'une communauté ou d'une organisation qu'ils sont prêts à défendre. Les facteurs classiques sont la richesse de la communauté, sa vulnérabilité aux menaces extérieures, son moral et

Table des crises normales

Test raté	Type de crise
Richesse	Économique
Moral	Politique intérieure
Défense	Attaque ennemie
Magie	Supernaturelle
Facteur spécifique	Autre

Table des crises spéciales

Nature du groupe de Héros	Facteur spécifique possible
Aldryami	État de la forêt
Artistes	Popularité
Chevaliers	Réputation
Courtisans	Faveur du roi
Mostali	Avancement du programme
Officiers militaires	Officiers supérieurs
Pirates	État du navire
Uz	Réserve de nourriture

sa relation avec l'Outremonde, mais nous vous encourageons à remplacer ces facteurs par d'autres si ceux-ci conviennent mieux à l'esprit de votre série. Vous trouverez ci-dessous une liste des facteurs possibles.

Donner un score à chaque facteur, selon les forces et les faiblesses de la communauté des Héros (vous pourrez utiliser pour se faire un questionnaire de communauté, comme indiqué dans les *Livrets sources*, pour calculer les valeurs dont vous avez besoin, en plus des détails supplémentaires sur la base d'opération des Héros).

Les épisodes déclenchés se produisent quand certaines conditions sont réunies. À chaque pause naturelle dans le fil de votre intrigue, procédez à des oppositions simples pour chacun des quatre facteurs contre une résistance de 10. Si la communauté rate un de ces tests, un épisode déclenché a lieu et la crise qu'il décrit est liée au test raté. Si la communauté échoue plus d'un test, une seule crise survient, basée sur le résultat le pire.

La communauté subit une crise liée au test raté et cette crise doit être résolue par les Héros. S'ils échouent dans cet épisode, le score du facteur associé baisse d'un point. S'ils réussissent bien, le score augmente d'un point.

Les épisodes historiques

Ce sont des épisodes de votre cru, qui assurent une continuité à long terme dans votre série. Mis bout à bout, ils forment une intrigue supérieure qui donne un souffle épique à toute la série. Tout comme chaque épisode a une ouverture, une montée en puissance et un point culminant, chaque épisode historique fonctionne comme un morceau d'une histoire plus grande qui atteindra finalement son propre point culminant. Quelques épisodes historiques se produisent à des dates précises, en même temps que des événements déterminants de Glorantha. Parfois, le lien entre le microcosme de vos Héros et le macrocosme de la Guerre des Héros marchera dans l'autre sens : au lieu de subir les événements de l'histoire gloranthienne, ce seront vos Héros et leurs proches qui écriront des pages d'histoire que personne n'avait prévu. Vos épisodes historiques peuvent relater la rébellion de Sartar, le combat contre les trolls descendus des déserts gelés du Glacier de Valind, ou la résistance contre les assauts du Royaume de la Guerre.

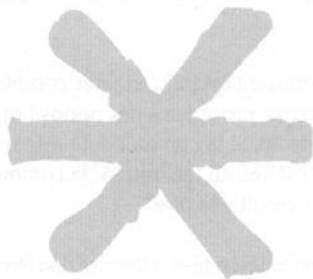
LES LANGAGES

Le langage est un des éléments qui entretient l'isolement entre les différentes cultures de Glorantha. La plupart des cultures parlent leurs propres langues et dialectes. Ce qui ressemble le plus à une « langue commune » dans Glorantha est la Langue des Marchands, un sabir rudimentaire qui permet à ceux qui le parlent de faire du commerce et des négociations simples, mais pas de tenir de conversations élaborées.

En revanche, si les seconds rôles de culture étrangère ne peuvent parler que dans cette langue limitée, il vous sera impossible de vraiment jouer ces personnages de manière vivante. Tous auront l'air semblables, vous ne pourrez pas transmettre les subtilités des émotions. Les personnages qui voulaient être menaçants, majestueux ou tragiques auront l'air comiques ou ridicules. Nous suggérons donc que vous favorisiez l'intérêt du jeu plutôt que le réalisme linguistique et que vous permettiez à des personnages de cultures différentes de discuter en Langue des Marchands avec toute l'éloquence et la nuance que vos joueurs et vous pouvez employer.

Tout personnage avec un score dans un langage réussit automatiquement à comprendre et à parler cette langue pour des conversations simples. Seules les utilisations particulièrement difficiles ou sophistiquées d'une langue nécessitent des tests.

La plupart des Gloranthiens sont analphabètes. La faculté de parler une langue est différente de celle de lire ou d'écrire. La lecture et l'écriture sont même des capacités séparées l'une de l'autre, en général. Dans beaucoup de cultures, ce qui concerne l'écrit est lié à la magie et est enseigné par les dieux à quelques élus. Quelques dieux enseignent même à lire et à écrire en une seule capacité !





chapitre XIV

La magie d'Outremonde

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... les êtres du monde physique et de l'Outremonde

Les divinités de l'Autre Côté - qu'elles soient dieu, esprit ou saint - ont leurs propres objectifs et leurs propres plans et elles attendent que les mortels les accomplissent pour eux. La plupart des mortels n'ont pas leur mot à dire quant à leur destin, mais les héros peuvent résister aux machinations des divinités d'Outremonde et choisir leur propre avenir, voyageant même de l'Autre Côté pour affronter directement ses habitants.

LES QUÊTES HÉROÏQUES : DES AVENTURES DE L'AUTRE CÔTÉ

Les quatre types de magiciens voyagent de l'Autre Côté et interagissent avec ses habitants surnaturels. Les chamans y vont pour chercher des esprits et pour négocier avec eux, ou pour les vaincre. Les sorciers cherchent à établir des liens avec des forces archétypales pour alimenter leur propre magie. Les adeptes rejouent les mythes de leurs dieux pour augmenter leur propre puissance ou pour modifier le Monde médian. Les mystiques mettent à l'épreuve leurs progrès physiques et spirituels sur la route vers la lumière.

Les Quêtes héroïques commencent par le passage physique vers l'Autre Côté. Il y a trois Outremondes qui sont normalement parcourus : le Monde divin, le Monde magiste et le Monde psychique. Les différentes cultures ont parfois des noms différents pour ces mondes. Chaque monde est divisé en plusieurs zones, mais pour s'orienter de l'Autre Côté, il faut avoir un guide adapté.

Le Monde divin ressemble à notre monde, mais en plus extrême - les terres des dieux des Tempêtes sont toujours battues par le vent, le royaume des dieux solaires est toujours éclairé par un temps radieux. Le Monde divin est l'Outremonde le plus parcouru. Les panthéons, les dieux et les héros ont souvent une maison ici, tout comme les monstres et les démons. Le guide du Monde divin est la mythologie de la religion du Héros. En s'inspirant des voyages et des exploits de son dieu, le Héros peut aller d'un endroit à un autre. Les Quêtes héroïques sur le Plan divin sont des expéditions dans le passé mythique des dieux et ont lieu aux Âges qui précéderent le Temps. Le passé historique (après l'Aurore) ne peut normalement pas être atteint pendant une Quête héroïque. Mais quelques rares événements mythiques d'importance (comme les batailles qui firent de la Lune Rouge une déesse) peuvent être visités depuis le Plan Divin même s'ils se sont produits après le début du Temps.

Le Monde psychique est un endroit changeant et amorphe aux yeux du profane. Quelques repères peuvent être trouvés, mais ils bougent et fondent comme neige au soleil. Le Monde psychique est comme un rêve fiévreux ou un délire hallucinatoire. Le guide du Monde psychique est la tradition de la culture animiste du Héros. Mais même armé de cette connaissance, le Héros ne peut pas voyager dans le Monde psychique sans la capacité Voyage psychique. Les Quêtes héroïques sur le Plan spirituel sont généralement des recherches d'un certain esprit. Le Monde psychique n'a pas « d'âges » comme le Plan divin et, au lieu de cela, tous les événements sont mélangés dans une sorte de « non-temps » nébuleux. Même s'il y a des remous et des contre-courants de temps dans le Monde psychique, personne ne peut les utiliser pour voyager de manière fiable vers un autre endroit ou une autre époque. Les chamans évitent ces courants car ils sont extrêmement dangereux et imprévisibles.

Le Monde magiste est un lieu de nexus et de liens, avec aucun habitant actif. Les nexus sont les structures mentales des saints, des prophètes et de Dieu. Les sorts peuvent être trouvés dans leur propre nexus. Les grimoires contiennent les instructions pour se déplacer de nexus en nexus, ou pour se lier directement à un nexus grâce à la structure de puissance du Héros. Le temps s'écoule régulièrement sur le Plan magiste et on ne peut pas y accélérer, ralentir ou inverser le Temps.

Les sorciers et les chamans qui veulent aller voir le passé mythique doivent passer par le Plan divin, ce qui peut s'avérer dangereux. D'abord, ils ont peu de cartes à leur disposition (encore que quelques ordres magistes peuvent en avoir) et ensuite ils affrontent une résistance supérieure du fait de leur style de magie.

Chaque Outremonde a sa propre logique et ses propres règles, du fait de la nature des systèmes magiques et des interactions entre les mondes. Nous détaillons d'abord précisément le Monde divin parce qu'il ressemble le plus à notre monde et que la majorité des Quêtes héroïques s'y déroulent.

LE MONDE DIVIN

Deux types de barrières de résistance existent entre le Monde divin et le Monde physique. La résistance dépend de savoir si le dieu est un grand dieu ou non. Les grands dieux nécessitent de franchir une barrière de 10M6. Les aspects, les dieux mineurs et les héros sont plus proches et la barrière à franchir n'est que de 10M3. Le franchissement doit être initié du côté humain. Les fidèles font des rites et des sacrifices pour s'approcher du dieu. Le prêtre reçoit normalement le soutien extraordinaire de sa communauté, accomplit les rituels pendant les jours sacrés et dans des lieux saints et a sa propre capacité pour invoquer le dieu. Tous ces éléments assemblés suffisent généralement à vaincre la barrière entre les mondes et à activer le temple du dieu sur le plan mortel.

Le temple devient ce qu'il est en essence. Son intérieur est désormais la demeure enchantée du dieu, bien plus qu'un simple lieu du Monde physique. À l'intérieur du temple, les fidèles sont maintenant sur le Plan divin, dans le temple parfait de leur propre dieu. Dans ce lieu divin, les adorateurs peuvent acquérir des prodiges, communiquer avec leur dieu, recevoir des récompenses et prendre part à des réjouissances ou des horreurs surnaturelles. Si une personne quitte l'intérieur du temple pendant l'office, il disparaît complètement du monde matériel et passe physiquement sur le Plan divin. Il peut voyager dans le Monde divin, allant voir les mythes, les dieux et les événements préhistoriques.

Un étranger verra toujours le bâtiment physique du temple rempli par la congrégation qui peut être agenouillée, assise, qui chante ou danse et qui réagit à des événements invisibles. Mais il s'avérera difficile, voire impossible, d'attaquer ou d'interagir avec les adorateurs. Même si la structure matérielle du temple est enflammée, la congrégation sera saine et sauve jusqu'à son retour du Plan divin. C'est une des conséquences de la barrière qu'ils ont traversée pour aller de l'Autre Côté.

LE PLAN DES HÉROS

Le Plan des héros est la partie la plus grande et la plus communément parcourue du Monde divin. Le domaine de chaque religion est en grande partie compris dans le Plan des héros. Les frontières entre les domaines et au bord de Gloranthà font partie du Plan des héros.

Le Plan des héros se caractérise par :

- Accessible au travers d'une barrière de 10M3
- Habité par des entités d'Outremonde ayant pour la plupart un niveau inférieur à 10M3
- Supervisé par des entités de niveau 10M3
- Dirigé par des dieux, dont les domaines sont des points forts du Plan des héros

LES TERRES DES DIEUX

Quelques endroits du Plan divin sont séparés du reste du domaine du panthéon par des forces sumaturelles dont la résistance est 10M6. Il n'y a habituellement pas de barrières invisibles comme celle qui sépare les hommes du Plan divin, mais elles peuvent prendre la forme d'un gardien en armes, d'une rivière tumultueuse ou d'un feu terrible. D'une manière ou d'une autre, par contre, certaines zones sont isolées dans le domaine.

Là se trouvent les demeures des dieux. Les gardiens sont leurs adorateurs les plus dévots, leurs dieux serveurs et leur héros. Dans cette zone se trouve la région propre du dieu, où seuls les élus peuvent entrer. Cela peut être par exemple la Cour de Yelm, le Solarium de Dendara, la Salle des Fêtes d'Orlanth, l'Étude de Lankhor Mhy, la Crèche de Kyger Litor et ainsi de suite. Seuls les dieux ont ce genre de forteresse.

Les grands dieux ont chacun une autre région secrète au sein de leurs propres maisons. Derrière une autre barrière de 10M9 se trouve un lieu qui est l'équivalent du Plan des grands dieux. C'est l'essence et l'être de la réalité cosmique permanente des grands dieux. De telles choses sont loin au-delà des connaissances et des capacités des gens normaux, qui seraient détruits s'ils y étaient exposés. La plupart des gens l'évitent, très sagement.

LE VOYAGE ENTRE LES DOMAINES

Les personnes audacieuses et téméraires peuvent parfois quitter le domaine de leur propre religion pour s'aventurer dans celui d'une autre. C'est risqué et certains dieux, certains cultes et certaines sociétés ne pardonnent pas ce genre d'attitudes. Ce voyage nécessite toujours d'entrer dans un terrain contesté qui est sauvage et qui contient des horreurs et des dangers des deux domaines et peut-être même d'autres. L'intensité de votre culte (simple adorateur, initié ou adepte) mesure à quel point vous êtes en sécurité sur le Plan divin, comme mentionné dans la section parlant des dangers de l'Outremonde. Les polythéistes, même dans un autre domaine divin, ne subissent pas le malus de monde inconnu sur le Plan divin.

Des conflits entre religion se produisent, bien sûr. Ces affrontements ont lieu simultanément sur le Plan divin et dans le Monde médian, avec des armées humaines et des héros surhumains aidant chaque camp. Par contre, l'attaque et l'invasion des domaines divins sont connues et de plus en plus fréquemment utilisées, surtout depuis que les prêtresses lunaires ont maîtrisé ces techniques.

L'au-delà, le paradis et l'enfer

L'au-delà est le terme général utilisé pour décrire tout lieu dans lequel un esprit va après la mort de son corps physique. Chaque religion explique à ses fidèles ce qui leur arrive dans l'au-delà.

Le paradis est ce qu'on en fait, et c'est généralement la chance de vivre près de son dieu préféré et de profiter des avantages qu'apporte une vie entière passée à son service. Gloranthà n'a pas un seul paradis ; chaque religion a le sien.

L'enfer est un lieu de punition. Il est semblable au paradis dans la mesure où chaque religion a ses propres endroits où les gens mauvais sont punis. Certains enfers sont dirigés par des dieux mauvais, qui font souvent partie du panthéon. Ainsi on trouve des dieux ennemis comme Deshkorgos dans le panthéon

céleste ou Daga dans le panthéon orlanthi. Quelques enfers font partie d'un autre domaine - l'enfer céleste est le Pays Merveilleux des Uz, alors que les Uz méchants sont envoyés dans un lieu particulier du domaine céleste.

La plupart des régions qui sont une terre des morts ne sont ni le paradis, ni l'enfer, mais sont plutôt des cavernes lugubres pleines d'esprits anonymes, stupides et insensibles.

Le Monde inférieur

Le Monde inférieur du Plan divin est une exception de la séparation habituellement nette des domaines de chaque religion. Toute religion a une manière d'expliquer les grandes ténèbres qui ont précédé la création et qui se terrent toujours sous la terre et les mers. Les panthéons ont des entités avec qui interagir pour traiter avec ces ténèbres. Mais en dépit de la séparation naturelle des dieux et des panthéons, les divinités du Monde inférieur sont moins divisées. Le monde inférieur de Deshkorgos est certainement séparé de celui d'Asrélia ; chacun commande son propre domaine. Mais les créatures infernales mineures sont très communes dans ces mondes. Les monstruosité majeures infestent beaucoup de terres mortes et ravagées et les créatures démoniaques rôdent dans tous les Plans héroïques stygiens. En fait, les créatures mineures et insignifiantes du Monde inférieur sont aussi variées et nombreuses que certains croient qu'elles viennent non seulement des lieux ténébreux des polythéistes mais aussi que les créatures infernales des Mondes psychique et magiste s'y déversent aussi. Ce fait n'est pas prouvé bien que plusieurs détails semblent indiquer que c'est exact. Par exemple Kyger Litor est la déesse tentaculaire du Monde inférieur et elle reçoit des sacrifices de quelques adorateurs (qui reçoivent des prodiges). Pour les chamans uz, elle est aussi la Grande Ancêtre des Uz (qui protègent les esprits) et d'autres voient en elle la Créatrice qui fit les Lois de la sorcellerie uz.

L'écoulement du temps

Le temps s'écoule sur le Monde physique pendant que le héros est en quête sur le Plan divin. La durée varie, habituellement avec un degré de 1 à 5 – en d'autres mots, pendant qu'un quêteur passe une semaine dans le Monde divin, il s'écoule sur le Plan physique 1 à 5 semaines. En quelques très rares occasions, un quêteur passera sur le Monde spirituel plus de temps que ce qui s'est effectivement écoulé sur le Monde médian. La vitesse à laquelle le temps passe n'est pas toujours arbitraire. Parfois les actions du quêteur déterminent combien de temps s'écoule, même si ce genre de détail n'est pas connu par la religion. Le Narrateur doit fixer la variation temporelle avant que les quêteurs commencent, mais il ne doit pas révéler son choix.

Il n'y a pas de moyen de calculer le rapport exact entre le temps du Monde divin et celui du Monde physique, mais une fois que s'est écoulé 5 fois la durée espérée de la quête, la plupart des polythéistes estiment que les héros sont désormais perdus.

Quitter le Monde divin

Un héros rentre généralement au temple de son dieu sur le Plan divin puis sort par la porte qui conduit au Monde physique. Il réapparaît dans le temple où il a commencé son voyage. Il est normalement impossible d'apparaître dans un lieu différent sur le Plan physique par cette méthode. Même si deux personnes se tiennent la main en passant la porte vers le Monde physique, elles se retrouveront chacune dans leur temple d'origine. La barrière de sortie fait aussi en sorte que la personne revienne à son époque et pas dans son passé ou son futur.

Un quêteur n'a pas besoin de quitter le Monde divin par le temple par lequel il est entré. La plupart des dieux amis permettront à un quêteur de passer par leur temple pour regagner le monde physique. Le dieu peut ne pas faire partie du panthéon du quêteur, mais des accords magnanimes de cette sorte sont

rare. Dans la plupart des cas, le quêteur retournera dans le temple physique par lequel il est entré dans le Monde divin, mais par occasion, il apparaîtra dans le temple du dieu qui lui a permis de sortir du Plan divin. Quelques parcours de Quête héroïque nécessitent spécifiquement d'entrer et de sortir dans le Monde physique par des endroits différents. Les quêteurs peuvent les utiliser comme des « raccourcis » magiques.

LE MONDE PSYCHIQUE ❖

Une simple barrière de 10M3 existe entre le Monde médian et le Monde psychique. Il n'y a pas d'autre barrière entre les chamans et les esprits. Quelques grands esprits peuvent avoir leur propre zone délimitée par une autre barrière mais en général une fois qu'un chaman est sur le Plan spirituel, il peut aller partout où il veut (même si ce n'est pas toujours très malin de le faire).

Les chamans commencent normalement dans un lieu de pouvoir où les esprits l'aident d'une certaine façon. Il délimite un endroit sacré avec son cercle chamanique et commence ses rites, éveillant les esprits qui peuvent l'aider. Les fidèles dansent, jouent du tambour et chantent pour assister le chaman et courent le danger d'être emportés s'ils quittent la zone sécurisée.

Comme la cérémonie continue, les adorateurs dans le cercle peuvent voir les esprits qui s'assemblent à l'extérieur. Ils sont souvent à peine formés ou sans forme, bien que certains puissent être clairement distingués comme les arbres, les animaux ou les êtres conscients. Quand la cérémonie s'achève, le Monde psychique est visible en dehors du cercle. Tout à l'intérieur ressemble à ce qu'est le monde humain si ce n'est que les esprits sont désormais tous animés et visibles.

À partir de là, le chaman appelle ses esprits traditionnels pour l'aider, pour être mis en fétiche ou simplement pour communiquer. Normalement seuls les esprits traditionnels participent à de tels rites, bien que tout soit possible dans le Monde psychique qui peut changer d'ambiance très brusquement.

Les observateurs à l'extérieur du cercle chamanique verront les corps des fidèles s'effacer, comme au travers d'un nuage de poussière, un halo de chaleur ou vu de loin. En revanche, tant que les fidèles ne quittent pas le cercle, ils peuvent être vus de l'extérieur. Quand ils reviennent dans le monde physique, le processus s'inverse jusqu'à ce qu'ils soient complètement solides. Perturber le cercle chamanique a des conséquences terribles pour les adorateurs – ils peuvent être bloqués sur le Monde psychique ou être renvoyés abruptement sur le Plan physique à des kilomètres du cercle. Les tribus animistes postent habituellement des gardes autour du cercle chamanique pour se protéger de ce genre d'interférence.

Sortir du cercle chamanique fait passer dans le Monde psychique. Si une personne le fait, son corps disparaît du Monde physique et entre sur le Plan spirituel. Voyager dans le Monde psychique nécessite la capacité Voyage psychique ou au moins être en présence d'une personne qui la possède. Sans la capacité, il est impossible de se déplacer volontairement bien que le personnage puisse être pris par un courant ou un vent spirituel et emporté loin de son point de départ.

La tradition chamanique permet au chaman de voir des repères dans le paysage toujours changeant du Monde psychique. Avec de l'entraînement, le chaman peut utiliser le Monde psychique pour se déplacer sur le Monde physique. Il peut tracer son cercle chamanique pour entrer dans le Monde psychique en un endroit et en sortir à quelques kilomètres. La tradition donne aussi au chaman les informations au sujet des esprits qu'il rencontre – leurs habitudes, leurs besoins, leurs désirs et leurs capacités. Cela donne au chaman des indices pour trouver des esprits ou des lieux spécifiques dans le Monde psychique. Le Plan spirituel semble vague et indéterminé aux autres gens, comme s'ils flottaient dans un rêve. Ils n'y voient aucun ordre ni aucune logique. Le paysage peut bouger et changer sous leur pied. De vastes choses amorphes flottent aux alentours apparemment au hasard, parfois coagulant ou se divisant.



Les esprits

Les esprits composent un large éventail d'entités. D'un côté, il y a des êtres aux pouvoirs faibles et ayant peu d'effet sur le monde alors que de l'autre il y a des êtres cosmiques dont la substance est une partie de la nature et dont les fonctions définissent de grandes sections de l'univers. La différence entre les esprits et les dieux est le monde dont ils viennent et la méthode par laquelle ils sont adorés.

Les esprits ont généralement leur propre lieu dans le Monde psychique. Plus l'esprit est puissant, plus il a de chance d'être rencontré dans un endroit précis, comme le château glacé du Roi de l'Hiver ou le château souterrain de Kyger Litor. Ces grands esprits sont entourés par des esprits d'un type similaire, donc Kyger Litor a toute une cour de ténèbres, de faim ou d'esprits trolls (y compris les ancêtres des différentes familles trolls) et le Roi de l'Hiver règne sur les esprits du vent houleux, de la neige, de la glace et du gel. Les esprits mineurs sont généralement trouvés soit au service des grands esprits, soit loin d'eux. Quelques esprits sont liés à des endroits précis à cause de leurs attributs du plan mortel, comme les esprits des arbres et des ruisseaux qu'on trouve incarné dans leur arbre ou dans leur ruisseau. D'autres esprits rôdent sur le Plan spirituel évitant les esprits majeurs.

Le temps et l'espace

Le temps s'écoule à une vitesse très variable sur le Monde psychique. Personne ne peut prédire si un voyage sur le Plan spirituel prendra un jour, une semaine, un an ou même plus longtemps. Le temps ne s'écoule quasiment jamais à l'envers donc il s'écoule toujours un moment sur le Monde physique entre le moment où le chaman quitte le cercle et le moment où il revient.

L'espace est aussi extrêmement variable sur le Monde psychique. Il n'y a peut-être que quelques « kilomètres » entre le cercle chamanique et le palais du Roi de l'Hiver, même s'il y a plusieurs centaines ou milliers de kilomètres entre le cercle du chaman et le Glacier de Valind. Comme mentionné ci-dessus, le chaman peut voyager dans le Monde psychique et en ressortir sur le Plan physique loin de son point de départ. Sa tradition lui permet de reconnaître les repères du Monde psychique qui correspondent aux lieux du Monde physique. En plus des dangers encourus, le temps nécessaire pour aller d'un point à un autre dans le Monde psychique varie énormément et donc cette méthode de déplacement n'est pas utilisée couramment.

Quitter le Monde psychique

Les chamans ont la capacité de quitter le Monde psychique à n'importe quel moment grâce à leur capacité Fuite chamanique. Cette capacité ne demande qu'une victoire dans un test de capacité pour permettre au chaman de quitter le Plan spirituel. Elle n'est accessible qu'aux vrais chamans, en tout cas. D'autres voyageurs du Monde psychique ne sont normalement pas capables de le quitter si facilement. Cela nécessite de tracer un autre cercle chamanique sur le Plan spirituel pour retraverser la barrière vers le Monde physique.

LE MONDE MAGISTE



L'Outremonde des sorciers est différent car ils n'emmènent pas leur corps physique avec eux de l'Autre Côté. Au lieu de cela, ils créent des portails qui permettent à leur conscience de quitter le corps physique pour gagner leur corps essentiel qui est toujours sur le Plan des disciples ou leur psyché qui est toujours sur le Plan des saints.

Ces portails sont contenus dans un motif spécifique à l'ordre. Ils peuvent être de toute sorte de forme : triangulaire, rond, pentagonal ou n'importe quelle autre forme. Des runes et des symboles décrivant

le nexus sont gravés, dessinés, peints ou inscrits sur le motif. Ils servent à concentrer le dessin et à l'accorder au bon nexus de l'Autre Côté. Les grimoires d'un ordre contiennent les runes précises qui permettent d'établir le lien vers les nexus de sorts appropriés, mais aussi d'autres instructions pour créer le portail, pour les objets rituels qui sont nécessaires et les dangers qu'il faut s'attendre à rencontrer. Les écoles et les chapitres ont des salles spéciales pour créer des portails, qu'on appelle en général des salles de magie. Elles sont souvent bien protégées par des sorts, des gardes et des défenses physiques à cause du danger que peut représenter un portail s'il est dérangé en pleine utilisation. Quelques-unes des écoles les plus anciennes croulent littéralement sous le poids de sorts de garde poussiéreux et plusieurs fois centenaires. Les portails sont créés sur le sol de la salle de magie et la plupart des salles de magie ont des portails permanents, liés à leurs fondateurs ou à des nexus particuliers, gravés sur le sol mais elles ont aussi suffisamment d'espace libre pour créer les portails les plus grands décrits par leurs grimoires.

Les sorciers savent qu'il y a trois niveaux différents dans le Monde magiste. Les barrières sont de 10M3, 10M6 et 10M9 et définissent respectivement le Plan des disciples, le Plan des saints et le Plan des lois. La plupart des travaux se font au plus bas niveau, sur le Plan des disciples. Les niveaux plus élevés sont plus difficiles à atteindre, plus difficile à maîtriser et beaucoup plus dangereux. Quelques religions interdisent à leurs membres d'aller dans les plans supérieurs.

La Mesure Invisible

Les sorciers appellent l'Autre Côté la Mesure Invisible. Tous les sorciers doivent s'ouvrir à ce Plan et apprendre à le percevoir : ils gagnent ainsi le pouvoir spécial de sentir l'énergie du monde. Le Monde magiste est un monde presque figé formé par des hiérarchies d'énergies et il peut apparaître aux humains d'une manière parmi deux possibles, selon leur méthode d'interaction. La plupart des gens vénèrent et interagissent surtout passivement, dirigés par le clergé. Ces gens ressentent la Joie pendant les offices religieux, mais n'ont pas d'autre rapport avec les plans. Les sorciers et les mages interagissent activement avec les Plans des disciples et des saints utilisant les lois de la logique et la volonté de pratiquer la sorcellerie.

Les sorciers reconnaissent l'existence de sept « plans » de réalité, ce qui est exact pour le Monde magiste, mais qui est faux pour les Mondes psychique ou divin. Dans l'ordre décroissant, ces plans sont :

- Le Dieu Invisible
- Le Plan infini, ou la Joie
- Le Plan des lois, ou la Consolation
- Le Plan des saints
- Le Plan des disciples
- Le Plan des mortels
- Le Plan des enfers

LE DIEU INVISIBLE

Ce plan global comprend et unit toute chose. Personne, pas même Malkion, ne peut le comprendre complètement. Le Dieu Invisible est ineffable et indescriptible ;

LE PLAN INFINI

La Joie, le Plan Unique

De là est issue la Création, l'Action première. Ce plan est au-delà de la compréhension de la plupart des gens mais peut être atteint par la transcendance religieuse. La Joie du Cœur de Hrestol est une méthode pour atteindre ce niveau.

LE PLAN DES LOIS

La Consolation, le Ciel, le Plan des Dualités

Les magistères perçoivent ce niveau comme de l'énergie pure (visible en tant que mouvement) et de la matière en vibration (visible en tant que structures). Dans la mythologie malkioni, c'est le domaine créé par l'Action première, qui fut la Création. L'Intellect de Dieu réside ici. Il n'y a là qu'un seul repère, un point fixe et immuable où se trouve l'atome de Matière, en perpétuelle expansion. Ce plan est séparé du Monde physique par une barrière de 10M9.

LE PLAN DES SAINTS

Le Plans des philosophes, le Plan idéal, les Pensées de Dieu

C'est le domaine créé par l'Action seconde (la Manifestation). Les premières formes, parfaites et idéales, furent créées en tant que manifestation. C'est le plan où existent les runes primales, où les premiers êtres virent le jour et où existent les nexus de philosophie. Le Plan des saints est séparé du Monde physique par une barrière de 10M6.

Les saints sont des êtres formidables qui ont influencé le monde de manière significative au nom du Dieu Invisible. Aussi prestigieux, même s'ils n'ont pas été canonisés par l'église, les fondateurs des grandes philosophies sont aussi sur ce plan. Ces philosophes et les saints ont modelé et transmis les pensées de Dieu et sa magie, en fondant des ordres.

Le Plan des saints est le domaine des runes primales ; des êtres, des formes et des principes véritables. Les pensées résiduelles et les pouvoirs des saints et des fondateurs sont là ; et tous les ordres connaissent le portail de pouvoir adapté pour contacter leur propre fondateur. Bien peu de sorciers sont capables d'atteindre un autre fondateur à moins d'avoir dérobé l'information d'une manière ou d'une autre. Les nexus de ces fondateurs ont des liens avec les nexus de disciple et de sort du Plan des disciples.

LE PLAN DES DISCIPLES

Le Plan des magistères, le Plan symbolique, le Plan des essences

C'est le point de départ habituel de sorciers dans le Monde magiste. Les concentrations de puissance à ce niveau sont appelées des nexus ou des runes secondaires. Des courants d'énergie se déplacent entre eux. Les sorts dans les grimoires sont principalement des instructions pour créer le portail de pouvoir permettant d'atteindre le nexus voulu. Chaque sort est lié à un ou plusieurs nexus de disciple, qui rassemble les pensées résiduelles du disciple qui a créé ou découvert le sort. Un nexus de disciple est l'équivalent d'Outremonde d'un grimoire. Les instructions pour créer un portail de pouvoir qui permet d'atteindre un nexus de disciple font partie des secrets les mieux gardés d'un ordre.

L'apparence précise du Plan symbolique dépend grandement de la formation du sorcier. Il verra les structures d'énergie selon les formes qu'on lui a appris à voir. C'est une manière d'identifier les énergies qui permet de voir les types élémentaux, les morts-vivants, les pouvoirs runiques... Ce type de faculté, appelée Vision symbolique, apparaît à force d'interagir avec les formes abstraites. Les sorciers utilisent cette vision symbolique pour trouver les concentrations de puissance, ce qui leur permet de s'orienter et de se déplacer dans le Plan symbolique. En traversant ces concentrations, les nexus, on peut aller de nexus en nexus ou bien revenir sur le Monde mortel.

Les sorts existent sur ce plan. Quand un sorcier sur le Monde médian lance un sort, l'énergie vient de ce plan et passe par le talisman du sorcier. Les sorts de cette nature qui ont une action précise et des résultats spécifiques (ceux qui sont basés sur le grimoire d'un ordre) peuvent être conçus par des Héros.

CONTACTER UN NEXUS DE SORT

Pour se lier à un sort, les sorciers réunis exécutent les rites qui créent le portail de pouvoir et le candidat pénètre dans la zone enchantée. L'endroit s'emplit habituellement de feu, d'ombre, de lumière ou de fumée magiques et la vision est donc bloquée d'une manière ou d'une autre. Depuis le portail, le sorcier peut voir le Plan symbolique et le nexus du sort qu'il recherche. Il accomplit les rites précis qui

établissent un lien entre le nexus de sort et un talisman spécialement préparé : en général, une baguette, un bâton ou une amulette. Les talismans peuvent être liés à plus d'un sort. Cela signifie qu'un sorcier peut avoir plusieurs talismans pour lancer ses sorts, mais si l'un d'entre eux est brisé ou perdu, il perd accès aux sorts qui y étaient liés jusqu'à ce qu'il retisse les liens avec un nouveau talisman. Il n'y a pas de limite au nombre de sorts qui peuvent être liés à un talisman. Par contre, un mage ne peut avoir qu'une seule liaison vers chaque sort.

Les portails de pouvoir peuvent aussi conduire les sorciers au nexus de leur saint ou de leur fondateur. Depuis ce nexus, ils peuvent suivre les courants de puissance pour atteindre les nexus de pouvoir magique du saint et donc tous chaque nexus de sort. La plupart des ordres se lient au nexus de leur fondateur de manière régulière, pour le vénérer, pour initier de nouveaux membres et pour gagner de la magie.

Les observateurs voient le sorcier dans le portail voilé par les flammes ou l'ombre qui couvrent la zone. Le corps physique du sorcier peut être affecté par les forces extérieures. Si le portail est détruit, le passage au travers de la barrière se referme brusquement, enfermant la conscience du sorcier de l'Autre Côté. Si quelqu'un sortait du cercle du portail par le mauvais côté, il disparaîtrait du Monde physique et se retrouverait sur le Monde magiste, un univers de nexus, de courant et de matrices vibratoires. Il n'y a d'êtres intelligents dans le Monde magiste si ce n'est les sorciers. Si un tel être était pourtant rencontré, ce serait certainement un envahisseur d'un autre monde, ce qui signifierait que la structure fragile du Monde magiste est menacée de destruction.

LE PLAN DES MORTELS

Le Monde physique, le Monde humain
C'est le monde normal dans lequel vivent les hommes, les races aînées, les monstres... C'est là que se trouve le corps physique du sorcier.

LE PLAN DES ENFERS

Cette région n'a pas d'énergie, ou alors une énergie que les sorciers sont incapables d'utiliser normalement. Des créatures habitent cette région malsaine et parfois elles se répandent sur le Monde physique où elles se manifestent comme des êtres chaotiques, des démons ou des enfants du Diable. Si un sorcier est projeté dans ce monde, il est maudit car ses énergies et ses pensées résiduelles s'évanouiront dans le néant. L'ordre de Saint Gérôme, appelé l'Exorciste du Chaos, rassemble des experts de l'art de détruire cette énergie particulièrement malfélique et d'extraire des âmes des enfers. La personne reste morte mais elle n'est plus menacée d'anéantissement. L'ordre géromique a sans doute des cartes de ce plan, mais il ne les partage pas.



Selar Darom.

De nombreuses monstruosités du Chaos existent. Chacune d'entre-elles est unique et dédiée à détruire le monde qu'elle hait. La Guerre des Héros va en créer de nombreuses.

Le temps s'écoule normalement sur le Monde magiste, comme sur le Monde physique. Le rapport est constant et les sorciers peuvent estimer précisément quand un voyageur du Monde magiste doit revenir de son parcours.

La seule manière sûre pour quitter le Monde magiste est de passer par le portail par lequel on est entré. Cela signifie que le sorcier doit faire très attention aux nexus qu'il emprunte, car tous les nexus ne sont pas liés entre eux. Certains nexus de sort peuvent être liés à deux nexus de fondateurs ou de grimoire (ou même plus) et suivre le mauvais lien peut bloquer le sorcier sur le Plan magiste. Il n'y a pas de corde vitale liant le sorcier à son portail, bien que certains sorts, jalousement gardés par leurs possesseurs, puissent fonctionner ainsi.

Quitter le Monde magiste par un autre moyen que son portail d'entrée est extrêmement dangereux et la plupart des sorciers qui le tentent meurent ou connaissent un destin bien pire. La conscience du sorcier ne rentrera pas dans son corps physique et il passera l'éternité à hurler dans les interstices entre les nexus du Monde magiste ou comme fantôme désincarné sur le Plan physique. La destruction du portail enferme le sorcier dans le Monde magiste bien que d'autres magiciens puissent tenter de le sauver en construisant une réplique exacte du portail original.

Franchir les barrières

Quiconque possédant la capacité adaptée pour franchir les barrières peut diriger la cérémonie. On procède à une opposition avec les résultats suivants :

- Victoire complète ou majeure : l'Autre Côté se matérialise.
- Victoire mineure, marginale ou Défaite : l'Autre Côté ne se matérialise pas.
- Défaite complète ou majeure : Une partie différente et apparemment aléatoire de l'Autre Côté apparaît, toujours en causant des problèmes à l'assemblée des fidèles. Cela peut être des monstres, une malédiction, une maladie, ou même quelque chose qui traverse la communauté et lui dérobe entièrement quelque chose, par exemple des objets de valeur (comme toutes les réserves de céréales ou tous les enfants) ou bien des choses anodines (comme toutes les portes). En tout cas, cette manifestation a toujours des conséquences. Par contre, le lieu qui apparaît fait toujours partie du Monde contacté. Un cercle chamanique ne peut pas s'ouvrir soudain sur les Mondes divin ou magiste (sauf en cas de culte inadapté).

L'accès à un autre plan est possible sans cérémonie et sans adorateurs, et même parfois sans la volonté de traverser de l'Autre Côté.

Les lieux de pouvoir sont des portes entre les dimensions. Certains endroits existent simultanément dans plusieurs plans, comme les profondeurs souterraines de certains réseaux de cavernes trolls. Les sites où des mythes puissants se sont déroulés sont souvent des portails naturels vers l'Autre Côté, donnant accès à ces événements mythiques précis. Ces lieux sont souvent protégés par des temples qui célèbrent et protègent le mythe en question. Par contre, il existe des lieux de pouvoir « sauvages » que personne n'a encore découverts ou qui furent le cœur de temples détruits et oubliés. Ces passages magiques

peuvent parfois piéger les imprudents et les expédier de l'Autre Côté sans que ceux-ci s'y attendent. Le passage accidentel d'un monde à un autre peut effectivement se produire dans un lieu de pouvoir. Les gens peuvent traverser de l'Autre Côté soit parce qu'ils ont été manipulés, soit par pur hasard ; Tout le monde le sait et tout le monde sait qu'être détruit dans le « mauvais » monde met en péril l'âme immortelle. Donc tout le monde craint ces accidents. Le mécanisme exact de tels passages est laissé à la discrétion du Narrateur, car beaucoup de causes peuvent autoriser ou forcer les Héros à franchir la barrière : d'une simple déchirure entre mondes jusqu'à une magie ancienne invoquée par erreur, en passant par un « coup de pouce » d'une puissante créature magique. À la base, il n'y a aucune résistance (quelle qu'en soit la raison) pour traverser les barrières dans les lieux de pouvoir si le Narrateur le désire.

Est-ce que quelque chose peut sortir ?

Oui, des choses et des êtres peuvent sortir des temples, des portails ou des points de transfert. Y parvenir sans aide demande généralement de la magie et du pouvoir, mais aussi une vraie volonté donc la plupart des choses de l'Autre Côté restent où elles sont car elles n'ont simplement aucun désir de venir sur le Monde physique. Parfois des créatures peuvent invoquer de ces mondes et libérer dans le nôtre. La plupart des entités n'aiment pas cela car elles doivent subir un état qui ne leur est pas naturel. La gêne subie est représentée par le modificateur de monde inconnu, qui s'applique à tous les êtres de l'Autre Côté qui passent dans le monde matériel de Glorantha.

LES DANGERS DE L'AUTRE CÔTÉ

L'Autre Côté est un lieu dangereux, même si vous savez où vous allez en quête. Un être d'un monde subit un modificateur à tous ses scores quand il est dans un des autres mondes. Les tables suivantes font la liste des modificateurs typique liés à l'Outremonde et leurs effets sur le Héros.

Les modificateurs de monde inconnu

Quand un Héros voyage dans un Outremonde différent du sien, il affronte une résistance supplémentaire à ses capacités. Ce modificateur de danger s'applique à toutes les capacités d'un héros et peut prendre quatre valeurs selon le niveau de danger de l'Outremonde pour le Héro : -20 (Monde Inconnu), (-10) (Terrain dangereux), 0 (lieu sûr), +5 (Zone favorable).

LES POLYTHÉISTES

Les polythéistes subissent un modificateur de monde inconnu sur les Plans magiste et spirituel. De plus, les simples adorateurs subissent sont en « Terrain dangereux » quand ils sont sur le domaine d'un autre panthéon sur le Plan divin. Les adeptes n'ont aucune pénalités sur le Plan Divin, quel que soit le domaine et ils sont même en zone favorable dans la région dominée par leur dieu.

LES ANIMISTES

Les animistes subissent un modificateur de monde inconnu sur les Plans magiste et divin. Quelques régions du Plan spirituel peuvent être hostiles à certaines traditions chamaniques, ce qui peut impliquer des malus aux capacités.

LES SORCIERS

Les sorciers subissent un modificateur de monde inconnu sur les Plans spirituel et divin. Ils peuvent subir des modificateurs sur le Plan magiste quand ils essaient de se lier à des nexus qui dérivent d'autres églises ou d'autres philosophies.

Table des modificateurs typique liés à l'Outremonde		
Statut	Niveau de danger	Modificateurs
Polythéiste dans le domaine de son panthéon sur le Plan divin	Lieu sûr	Aucun
Adorateur ou initié polythéiste dans le domaine d'un autre panthéon	Terrain dangereux	-10
Adeptes polythéistes dans la région de son dieu	Lieu sûr	Aucun
Adeptes polythéistes dans le domaine d'un autre panthéon	Zone favorable	+5
Polythéiste dans le Monde psychique ou magiste	Monde inconnu	-20
Chaman dans le Monde psychique	Zone favorable, lieu sûr ou terrain dangereux selon la région du Monde psychique	+5, 0 ou -10 selon le niveau de danger
Chaman dans le Monde divin ou magiste	Monde inconnu	-20
Sorcier contactant le nexus de son saint de son fondateur (ou des nexus liés)	Zone favorable	+5
Sorcier dans le Monde magiste	Lieu sûr	Aucun
Sorcier dans le Monde divin ou psychique	Monde inconnu	-20
Entité d'Outremonde dans le Monde physique	Monde inconnu	-20
Entité d'Outremonde dans un Outremonde différent de sa nature	Monde inconnu	-20

LES MYSTIQUES

Les mystiques subissent un modificateur de monde inconnu dans tous les Outremondes.

LES ENTITÉS D'OUTREMONDE

Les entités d'Outremonde, que ce soit les dieux ou les esprits, subissent le modificateur de monde inconnu quand ils sont dans le mauvais Outremonde ou sur le Plan physique. Du point de vue des modificateurs, les dieux sont considérés comme des adeptes sur le Plan divin.

LES QUÊTES HÉROÏQUES CONNUES

Il est possible, mais dangereux, de voyager au travers de l'Autre Côté sans connaissance préalable de ses habitants, de ses lieux et de ses forces. La plupart des voyageurs de l'Autre Côté y vont avec un ensemble d'instructions pour les guider de rencontre en rencontre. Pour un initié ou un adepte, ces instructions prennent la forme de mythes qu'il doit imiter. Les chamans sont guidés par les instructions verbales de leurs esprits gardiens qui vivent de l'Autre Côté. Les sorciers lisent leurs cartes soigneusement annotées du domaine des énergies et les résultats expérimentaux détaillés des sorciers et des mages du passé; ils cherchent à répéter précisément ces résultats. Les mystiques tentent de répéter les expériences de formation qui ont été transmises à leurs maîtres par les fondateurs et les héros passés de leurs écoles mystiques.

La plupart des Quêtes héroïques peuvent être utilisés pour accomplir un ou deux objectifs parmi plusieurs. Les mythes racontent souvent comment un dieu ou un héros s'est fait des amis, a gagné des capacités ou des trésors en chemin pour accomplir les principaux objectifs de la Quête. Les gens en-

treprennent souvent ces Quêtes pour gagner ces trésors plutôt que pour le « vrai » résultat final. Quelques Quêtes héroïques peuvent être interrompues après certaines stations, permettant au quêteur de revenir au Monde physique avec des trésors qu'il a gagné jusqu'ici. D'autres exigent que le mythe complet soit revécu pour pouvoir en tirer un avantage.

✠ La Quête héroïque du Heaume d'Hervald est un rituel orlanthi du clan du Chêne Tonnerre qui est entrepris pour gagner le heaume magique d'Hervald - un casque enchanté qui permet à son porteur de voir au travers de la fumée, du brouillard et de toute manifestation atmosphérique. Le quêteur suit les traces de Korol Kendoros dans ses rencontres des dieux sur la route de la conquête du Heaume d'Hervald. Le quêteur peut gagner ou perdre beaucoup d'objets ou de capacité, pourtant elle n'est considérée que comme une Quête héroïque mineure.

Les stations

Afin de recevoir un avantage connu, le magicien doit se conformer rigoureusement aux instructions. Chaque rencontre dans une de ces séries d'étapes préétablies est appelée une station. Chaque station est un défi pour le héros ; il doit surmonter une épreuve pour passer à la station suivante. Triompher de l'épreuve d'une manière non décrite dans les instructions peut conduire le Héros hors des parcours connus, aussi certainement qu'une défaite.

Pour se préparer à un voyage de l'Autre Côté, le Héros doit chercher les instructions nécessaires dans sa tradition. Cela peut être aussi simple que se remémorer un mythe sacré connu par tous les membres de la communauté ou aussi complexe que de fouiller l'intégralité d'une bibliothèque gigantesque à la recherche des carnets décomposés d'un sorcier mort depuis longtemps.

Le Narrateur doit décomposer ces instructions en stations et décide précisément quelles épreuves les personnages vont affronter s'ils suivent les stations. Faites en sorte que quelques surprises attendent vos Héros. Des tests de traits de caractère et de résolution doivent être aussi fréquents que des occasions de prouver leurs grandes capacités de magie et de combat. Bien que le mythe puisse raconter l'histoire d'un monstre vaincu, ce « monstre » peut tout aussi bien être un acte monstrueux que le héros doit accomplir, une émotion monstrueuse qu'il doit surmonter ou un allié supposé qui trahit le héros à un moment critique.

À l'occasion il est nécessaire d'échouer dans une station - parce que c'est ce qui s'est passé dans l'histoire qui est rejouée. Un dieu peut avoir été vaincu dans une station et emmené en tant que prisonnier dans une autre. Donc il peut être utile de fixer une valeur négative dans la table de report si les Héros gagnent l'opposition et une valeur positive s'ils échouent. C'est au Narrateur de décider quand cela doit se produire.

Quelques stations sont des stations critiques. Elles sont si importantes dans l'accomplissement de la Quête que le héros doit les réussir ou bien il sera incapable de progresser, quel que soit le montant des reports accumulés. Si la station n'est pas franchie, le Héros doit retourner vaincu sur le Monde physique (souvent il est expulsé sans cérémonie du Monde divin et il doit affronter un voyage long et pénible pour rentrer à son village).

La première station est toujours un test pour entrer de l'Autre Côté que n'importe quel héros peut tenter. Les moyens par lesquels le Héros le fait varient d'un ensemble d'instructions à un autre, garantissant que le Héros n'aboutit pas seulement de l'Autre Côté mais au bon endroit de l'Autre Côté. Si les personnages ne réussissent pas à passer de l'Autre Côté, le voyage s'achève avant même d'avoir commencé. S'ils réussissent, les résultats de ce test sont déjà pris en compte dans le report. Le dernier test est toujours le retour vers le Monde physique. Le héros a le même modificateur à ce test que pour le premier passage, plus les bonus ou malus qu'il peut avoir gagné de l'Autre Côté, plus son report.

LE REPORT

Alors que les personnages progressent de station en station, ils emportent avec eux une valeur appelée le report. Cela peut être un atout ou un handicap appliqué à tous les personnages participant à la Quête. À chaque fois qu'un personnage réussit ou échoue dans un test important pour franchir une des stations, consultez la table des reports ci-dessous et ajouter le modificateur inscrit au report actuel. Quand les personnages affrontent une épreuve pendant la Quête, les succès collectés les aideront et les échecs passés les gêneront pour surmonter cette station. Si le report actuel est positif, c'est un atout pour toutes les oppositions dramatiques ou de groupe impliquant les Héros; s'il est négatif, c'est un handicap. Les actions d'un seul personnage peuvent affecter le report du groupe entier et le groupe au complet tire des avantages (ou des inconvénients) du report. Pour calculer le report à la fin d'une opposition de groupe, faites la moyenne des degrés de réussite du groupe des Héros.

Table des reports	
Degré de réussite	Report
Victoire complète	+4
Victoire majeure	+3
Victoire mineure	+2
Victoire marginale	+1
Défaite marginale	-1
Défaite mineure	-2
Défaite majeure	-3
Défaite complète	-4

Kallai, Rurik et Rollo sont sur le Plan divin à la recherche du Heaume d'Hervald. Ils rencontrent Zorak Zoran (Ufnag, le troll qu'ils ont vaincu, tente sa propre Quête). À la fin de la rencontre, Rollo est réduit à une défaite mineure, mais Kallai et Rurik ont chacun obtenu une victoire complète. En consultant la table de report, Katya voit que le report de Rollo est -2 alors que Kallai et Rurik ont tous les deux +4. La moyenne donne un report de +2. Dans la prochaine épreuve, chaque Héros aura un atout de +2.

Quelques stations peuvent avoir plus de report que les autres ou peuvent avoir un report inversé selon si les Héros échouent ou réussissent. Le montant du report possible mesure l'importance de la station dans la Quête. Si une station est très importante, elle vaudra un report plus important (positif ou négatif). Si c'est un simple jeu d'enfant, elle aura sans doute peu de report si le Héros réussit, mais en cas d'échec, elle entraînera généralement un fort report négatif. Et de même, une station très difficile pourrait donner de grands reports positifs en cas de succès et des reports négatifs minimes en cas d'échec. Si les Héros font des préparatifs rituels avant de s'embarquer pour l'Autre Côté, ils peuvent commencer la quête avec un report positif. En général les préparatifs en eux-mêmes prennent la forme d'un rituel mineur jouant un mythe précis. Ainsi, beaucoup de quêteurs orlanthi accomplissent le Départ d'Orlanth en arme avant une Quête car c'est le commencement classique de beaucoup de contes sur Orlanth. Le Narrateur doit déterminer la forme exacte que ces préparatifs peuvent prendre et si, oui ou non, le soutien de la communauté intervient. On peut utiliser un simple test de capacité avec leur piété, auquel cas ils gagnent un report indiqué simplement par la table de report en fonction de leur réussite. Si les préparatifs sont plus complexes et implique de rejouer une Quête complète sur le Plan physique, avec des ennemis à affronter et des obstacles à surmonter, le narrateur peut autoriser que le report soit influencé par le résultat de plusieurs tests (avec des capacités différentes) et même de certaines oppositions contre des ennemis.

Ce processus n'est pas sans danger, par contre, car si la préparation rituelle n'est pas accomplie convenablement, les Héros peuvent commencer avec un report négatif. Ce n'est pas courant si les seuls tests

impliqués sont des tests de capacité, mais pendant des préparations plus longues, impliquant la résistance active de certains ennemis, des Héros mal préparés peuvent se causer plus de tort que de bien. En dépit des mauvais résultats d'une préparation ratée, il est dangereux pour les Héros d'annuler la Quête car le report négatif continuera à les affecter. Selon l'ampleur des préparatifs, le report négatif restera comme handicap pour une durée déterminée par le Narrateur, généralement pour moins d'une saison et au plus jusqu'à la fin de l'année.

Dans les sociétés polythéistes, les temples sont les passages normaux vers l'Autre Côté, menant dans la maison du dieu et de là dans les différents âges du Monde divin. Les sorciers créent des portails de pouvoir qui les mènent aux nexus du Monde magiste, alors que les chamans tracent des cercles qui transportent les gens dans le Monde psychique. Une fois que les personnages quittent la sécurité de leur temple, de leur portail ou de leur cercle, ils sont dans l'Outremonde. La participation de la communauté sert en général à donner aux Héros la capacité de franchir la barrière et leur donne donc souvent un report pour commencer.

Bien que les résultats des tests de capacités et des oppositions simples contribuent au report, n'oubliez pas que ni les atouts ni les handicaps n'influencent les chances de succès de ces types de test.

LES RÉSULTATS DE LA QUÊTE

Les récompenses gagnées par les participants à une Quête correspondent à la valeur finale du report. D'abord, calculez le report que les Héros auraient obtenu s'il avait eu le même type de degré de réussite à chaque station. Cela vous définit les différents niveaux de réussite de la Quête. Puis soustrayez du report final le montant que les Héros ont reçu avant d'entrer dans l'Outremonde. Comparer ce total au niveau de réussite de la Quête. Si les Héros ont un report de 0 exactement, alors ils n'ont ni réussi ni échoué.

La communauté, le soutien et les avantages

Avant de partir, les voyageurs doivent décider quels avantages ils veulent tirer de leur Quête et s'ils ont l'intention de garder ses avantages pour eux ou de les donner à leur communauté. Les membres d'une communauté ont particulièrement difficiles à convaincre de soutenir un rituel dangereux pour une Quête dont ils ne tireront aucun avantage. La plupart des Héros peuvent compter sur un soutien ordinaire de leur communauté; obtenir un soutien plus élevé nécessite des négociations ou des incantations pour la communauté. Pour que la communauté puisse tirer un avantage direct de la quête, elle doit donner un soutien extraordinaire aux quêteurs. Tout autre niveau de soutien peut aider (ou gêner) les quêteurs mais mettra a priori la communauté à l'abri de toute conséquence néfaste directe en cas d'échec. Le soutien de la communauté peut servir aux Héros dans leurs préparatifs rituels comme modificateur pour franchir la barrière d'Outremonde ou comme modificateur pendant la Quête elle-même. La plupart utilisent le soutien collectif pour franchir la barrière et gagnent ainsi un report positif pour commencer la Quête.

Table des avantages

Report final	Durée
Victoire complète	Un siècle
Victoire majeure	Une génération
Victoire mineure	5 ans
Victoire marginale	Une saison
Pas de report final	Aucun effet
Défaite marginale	Une saison
Défaite mineure	5 ans
Défaite majeure	Une génération
Défaite complète	Communauté détruite

Si la quête vise à servir la communauté et a son soutien extraordinaire, la communauté gagnera un avantage ou bien subira des conséquences qui seront liées aux événements de la Quête. La durée de ces avantages (ou des conséquences néfastes) dépend de la valeur du report final, conformément à la table ci-dessous. Les effets dont la communauté profite sont liés au succès de la Quête, et sont généralement connus avant que la Quête ne soit entreprise, bien que certaines Quêtes aient des résultats inattendus. Certains Héros peuvent gagner des avantages (comme mentionné dans la section Les avantages individuels) même si la Quête principale était au service de la communauté.

Les avantages individuels

Si les Héros ont entrepris la Quête pour leur propre intérêt, ils gagneront généralement les avantages connus de la Quête. C'est souvent un progrès direct ou le résultat de l'épreuve de la Quête. La plupart des résultats d'une Quête héroïque sont connus, bien que l'avantage exact obtenu dépende du report final.

LES PROGRÈS DIRECTS

Comme récompense de la réussite d'une Quête, le Narrateur peut améliorer un score du héros dans une capacité qui semble adéquate vue la nature de l'épreuve. Il peut aussi donner au Héros une nouvelle capacité avec un score de 12 ou plus. Ces capacités ne sont pas forcément des compétences, mais peuvent aussi être des relations, des objets ou des traits de caractère. Les progrès directs de ce type sont surtout adaptés comme récompenses (ou punitions) des actions entreprises de l'Autre Côté. Ce sont habituellement des effets secondaires de la Quête, en plus du résultat attendu. Cela peut être des objets magiques, des amis, des compétences ou des connaissances, trouvés au cours de la Quête. La nature exacte des progrès directs dépend des activités des Héros pendant la Quête et des gens et des choses qu'ils y ont rencontrés.

Les défis héroïques

La plupart des voyages de l'Autre Côté sont entrepris exprès pour gagner ou améliorer des capacités. Un défi héroïque est une opposition pendant laquelle les participants s'arment d'une partie de leur identité profonde en une bataille magique contre un ennemi prenant le même risque. Beaucoup de cultes et de religion ont des défis particuliers que leurs fidèles peuvent réussir avec de bonnes chances de réussite si les préparatifs et les enseignements sont bien suivis.

Les défis héroïques se passent normalement sur le Plan divin. Les sorciers et les animistes qui veulent faire un défi héroïque doivent aller sur le Plan divin et souffrent du modificateur de monde inconnu. Les mystiques sont capables de faire des défis héroïques sur le Plan mortel. Les défis sont toujours délibérés. Il est presque impossible de forcer une personne à entrer dans un défi héroïque sans qu'elle s'en rende compte. Des gens moins innocents peuvent n'être impliqués uniquement à cause d'adversaires personnels et même dans ce cas, la victime en est avertie d'une manière ou d'une autre. Si elle est détectée à l'avance, un tel défi peut être évité par une personne qui résiste activement à l'appel.

L'histoire est toujours le point de départ. Un mythe ou une légende raconte comment un héros ou un dieu a obtenu un pouvoir terrible et immense. Un individu peut entreprendre ensuite de rejouer cette histoire en allant sur le Plan divin, à l'âge auquel elle s'est déroulée et en suivant les mêmes étapes. En général le quêteur rencontrera les mêmes obstacles que dans la légende. Parfois il devra même échouer là où le héros a échoué, bien que ce ne soit pas toujours le cas.

À la station la plus critique, chaque participant met une portion de son essence même en jeu dans le défi. Pour cela, il suffit de mentionner une capacité (compétence, prodige, objet...) de sa feuille de personnage. Vous ne pouvez pas miser une partie d'une capacité ou d'une magie : vous devez mettre en jeu la capacité entière. Des prodiges peuvent être misés, et pas forcément l'affinité entière (quoique ce soit possible). Des talismans magiques peuvent être misés, bien que dans ce cas, les sorts liés au talis-

man sont gagnés par le vainqueur. Certaines exigences minimales de PA doivent être satisfaites. La plupart du temps, il s'agit de 100 PA au moins. Les points supplémentaires viennent souvent de ceux qui soutiennent le Héros : leurs PA sont ajoutés au PA de la capacité risquée.

Peu importe le score des capacités mises, le score d'enjeu sera égal à celui de la plus basse capacité mise. Le perdant perd sa mise, égale à l'enjeu. S'il avait la capacité la plus haute, alors elle est réduite de ce montant. Le vainqueur reçoit un nombre de points égal à l'enjeu. La capacité devient normalement un talent – donc un sorcier ou un chaman peuvent gagner un prodige ou un polythéiste peut gagner un esprit lié. Les objets misés deviennent la propriété du vainqueur mais il faut parfois un peu d'études pour savoir s'en servir convenablement.

Si le pouvoir nouvellement gagné est le même (ou presque) qu'un autre déjà possédé par le vainqueur, il peut ajouter l'enjeu à son ancien score. Si c'est un pouvoir totalement différent, il est ajouté à sa feuille de personnage. Il n'a pas besoin de dépenser de Points d'Héroïsme pour consolider cet avantage, la Quête est déjà une épreuve suffisante !

LES LIMITES

Il n'est pas possible d'obtenir n'importe quelle capacité de cette façon. Beaucoup de sorts ou de compétences ne peuvent jamais être échangés au cours d'un défi. D'un autre côté, quelques défis sont célèbres, comme l'obtention par Zorak Zoran de pouvoirs de feu sur la Colline d'Or.

Les Quêtes héroïques inconnues

Il est possible de dévier des Quêtes connues et de s'embarquer en territoire inconnu. Cette méthode de Quête est extrêmement dangereuse car il n'y a aucun repère pour marquer le chemin. De grandes puissances peuvent être obtenues ainsi, mais la probabilité d'y parvenir est très mince. Comme il n'y a pas de repère, il n'y a pas de station et les adversaires peuvent être de n'importe quelle nature.

LE HEAUME D'HERVALD

Un exemple de Quête Héroïque

La légende

Korol Kandoros était le troisième fils de Vingkot le victorieux. Il était un des chefs du peuple des Tempêtes pendant les Ténèbres. Il fut le fondateur de la tribu des Koroltes. Hervald était le petit-fils de Lankhor Mhy qui s'était pendant longtemps vanté de sa faculté de voir à travers la fumée, la brume et la poussière. Korol voulait obtenir ce pouvoir pour son peuple afin qu'ils puissent plus facilement trouver du gibier et voir les ennemis approcher.

Le Heaume d'Hervald est une Quête héroïque mineure qui doit être commencée au Chêne tonnerre. Bien qu'on puisse penser que le premier Chêne tonnerre se dressait dans une zone maintenant occupée par les Hautes Herbes, il a été détruit il y a longtemps et le Narrateur est libre de placer un nouveau Chêne tonnerre là où bon lui semble. Cette quête n'a été conservée en mémoire que par le clan du Chêne tonnerre. En revanche, aucune tribu n'est mentionnée ici pour permettre au Narrateur de l'intégrer dans sa série.

LES CONDITIONS POUR COMMENCER

– Le quêteur doit connaître le mythe de Korol et Hervald. La plupart des Orlanthi ont un malus



Un soldat du Lendemain.

Prêt à défendre son peuple et à détruire ses ennemis, ce membre de l'Armée du lendemain est une force formidable, une de celle évitée par l'ennemi.

de -10 en Mythologie d'Orlanth (si le quêteur ne vénère pas Orlanth, alors il peut utiliser son score en Panthéon des Tempêtes avec un malus total de -15) afin de tenir compte de la rareté de ce mythe obscur. Les membres du clan du Chêne tonnerre n'ont pas ce malus.

– Il doit avoir au moins une capacité avec un score de 10M2 (qui sera mise pendant la rencontre avec Hervald)

– Il doit avoir au moins 90 PA de par ses propres capacités et ses soutiens pour faire la mise.

– Pour cette quête, le Héros doit emmener des compagnons avec lui car une bataille contre des trolls fait partie de la quête. Le nombre normal de 3 à 5 partisans ou amis. Ceux qui suivent le quêteur peuvent partir après la station 2 (l'attaque des trolls) ou ils peuvent continuer la Quête avec le Héros pour le soutenir. S'ils le font, ils peuvent être sujets aux conséquences de la défaite, comme décrit plus bas.

LE PROFIL DE LA QUÊTE

La Quête du Heaume d'Hervald a neuf stations :

- 1 : le Chêne tonnerre
- 2 : l'embuscade de Zorak Zoran
- 3 : les avances d'Uléria
- 4 : la rencontre au croisement
- 5 : franchir la rivière
- 6 : la grande bibliothèque
- 7 : la maison d'Hervald
- 8 : le sentier d'or
- 9 : le retour

STATION 1 : LE CHÊNE TONNERRE

Passer dans l'Outremonde

Korol appela ses thanes et prit ses armes. Il quitta son domaine (qui était situé près du Chêne tonnerre) et commença son voyage vers la maison d'Hervald pour s'emparer du pouvoir de claire vue, parce que le sage trop avare refusait de partager sa magie avec les siens.

¶ Rurik décide qu'il va tenter la Quête du Heaume d'Hervald. Rollo et Kallai (et leurs partisans) vont l'accompagner, au moins jusqu'à l'embuscade des trolls. Rurik a le soutien extraordinaire de sa famille et du prêtre d'Orlanth (20 personnes, bonus de +8) et un soutien ordinaire du reste du clan (bonus de +1) mais la prêtresse de Chalana Arroy et ses partisans s'opposent à lui (10 personnes, malus de -1). Au final, Rurik a un bonus total de +8. Rurik exécute le Départ d'Orlanth en arme et gagne +15. Il procède au pied du Chêne tonnerre (+3 à cause du lieu sacré) un jour du Vent de la semaine du Mouvement, un jour très saint d'Orlanth (+20). Rurik a donc un bonus total de +46. Sa capacité Mythologie d'Orlanth est à 17 et il doit franchir une barrière de 10M2 pour entrer dans le Plan divin. Il utilise 40 points de bonus pour augmenter sa Mythologie, lui donnant un score 17M2 pour percer la barrière. Les 6 points restant deviennent un report de +1 (5 points) et un bonus de +1 à la compétence Épée pour la durée de la Quête (pour lui et ses compagnons).

Le groupe traverse la barrière et se retrouve sur une colline sombre sous un chêne qui semble gronder perpétuellement comme le tonnerre. Un cheval magnifique passe juste à ce moment et Rurik (un cavalier émérite) le poursuit et le capture. Il le soumet facilement et gagne ainsi une monture pour le reste de la Quête.

Le Chêne tonnerre est lieu de pouvoir, où la barrière entre les mondes est naturellement faible, avec une résistance de 10M2 seulement. Il est situé sur les terres du clan du Chêne tonnerre et est un point de départ classique pour de nombreuses Quêtes héroïques. Le quêteur utilise sa capacité Mythologie d'Orlanth pour ouvrir un passage dans la barrière et atteindre le Chêne tonnerre de l'Âge des Tempêtes, situé sur le Plan divin à la frontière des royaumes des Tempêtes et de la Terre.

STATION 2 : L'EMBUSCADE DE ZORAK ZORAN

Combattre les trolls

Korol et ses thanes d'arme furent attaqués par une bande de brigands trolls dirigés par Zorak Zoran qui portait la Mort dans ses mains. Korol était prêt à faire face à une telle attaque et il mit les hommes-sombres en déroute. Dans leur hâte, ils firent tomber la Pierre du Courage. En tant que chef, le devoir de Korol était de récompenser ses compagnons et il donna la Pierre à un de ses thanes d'arme qui s'était particulièrement distingué au combat. La pierre servit plus tard à vaincre les trolls dans la Bataille de Drascht.

Cette station de la quête n'intervient pas nécessaire à un moment fixe, malgré son emplacement dans le parcours. Parfois, avant de traverser la rivière (station 5), le quêteur et ses compagnons sont attaqués par des trolls (qui, eux-mêmes jouent une Quête héroïque de Zorak Zoran). C'est la principale raison pour emmener des compagnons dans cette Quête, car sinon le Héros serait sûrement submergé par le nombre. Si les trolls perdent, le quêteur peut acquérir un objet magique des trolls. Ce n'est pas forcément une pierre - mais cela peut être un fétiche contenant un esprit, ou une arme enchantée, par exemple. Si les trolls gagnent le combat, le quêteur peut continuer sa Quête mais les brigands lui dérobent un objet, généralement une arme.

Après la fin du combat, que ce soit les trolls ou le quêteur qui fuient le champ de bataille, les compagnons du quêteur peuvent choisir de rentrer au Chêne Tonnerre, puis sur le Plan physique. Ils peuvent aussi rester avec le quêteur bien qu'un combat ne soit prévu, à moins d'un retour inattendu des trolls.

STATION 3 : LES AVANCES D'ULÉRIA

Résister à la Déesse de l'Amour

Pendant son voyage dans le royaume d'Ernalda, Korol rencontre Uléria, la Déesse de l'Amour. Elle prétendit être la sœur d'Humakt et chercha à prouver que la Vie est plus forte que la Mort. Elle demanda à Korol de s'attarder en sa compagnie mais il resta ferme et résolu et refusa de perdre du temps en répondant à ses avances. Elle le maudit en lui disant qu'il ne connaîtrait jamais l'amour mais il ne fit que rire car ses malédictions n'avaient pas de prise dans le royaume des Tempêtes.

Le Héros (et ses compagnons s'ils sont toujours avec lui) rencontre un représentant du sexe opposé qui tente de le séduire. Ces êtres sont des tilntae, une sorte de petits dieux appelées les nymphes de l'amour et qui apparaissent sous la forme la plus susceptible de

Degré de défaite	Score obtenu
Défaite marginale	12
Défaite mineure	15
Défaite majeure	20
Défaite complète	5M

plaire à leur victime. Chaque Héros doit affronter sa séductrice (ou son séducteur) dans une opposition séparée. Si un joueur ne tente même pas de résister, il subit automatiquement une Défaite complète. Il n'y a aucun avantage à gagner l'opposition, à part le report obtenu. Si un Héros perd l'opposition, la nymphe de l'amour le quittera après une journée de plaisir, apparemment sans autre conséquence. Par contre, le Héros découvrira qu'il a développé un trait de caractère Luxurieux avec un score dépendant de son degré de défaite :

Ce trait est un défaut et peut être racheté dans l'avenir. La malédiction de la nymphe de l'amour est sans effet. Les joueurs peuvent avoir des réactions hostiles des tilntae et des fideles d'Uléria dans l'avenir, selon le souhait du Narrateur ; mais comme Uléria est la Déesse de l'Amour, il est tout aussi probable qu'il n'y ait aucune conséquence.

STATION 4 : LA RENCONTRE AU CROISEMENT

L'épreuve de courage d'Humakt

Alors qu'il voyageait le long de la route vers la maison d'Hervald, Korol arriva à un carrefour. Là, devant le signe de la rune de la mort, il rencontra son oncle Humakt. Korol ne savait pas par où aller et, après avoir démontré son grand courage et sa détermination à continuer, Humakt pointa son épée dans la bonne direction. Ainsi la Mort aida-t-elle la Vie.

Le quêteur arrive à un croisement qui est marqué par une statue d'Humakt. La tête du dieu s'anime et parle et elle donnera une épreuve de courage au quêteur ; si ces compagnons sont avec lui, ils ne subissent pas l'épreuve, mais ils ne peuvent pas aider leur chef. Chaque épreuve de courage doit être unique, conçue par le Narrateur pour le quêteur. Humakt testera les plus grandes peurs du Héros, que ce soit la solitude, la défaite au combat, la lâcheté ou la perte d'un objet ou d'un être cher. Les défauts du Héros doivent fournir les idées de base de cette épreuve, bien que le Narrateur puisse aussi tenir compte des actions passées du Héros. Si le quêteur rate l'épreuve, il peut continuer mais il sera pénalisé par Humakt pour sa couardise. En plus du report négatif, le quêteur (et les compagnons qui sont restés avec lui) subira un handicap égal au report lié à cette défaite pour toutes leurs capacités de combat. Ce handicap durera, même après la Quête, tant que le quêteur n'aura pas fait une offrande convenable à Humakt (au choix du Narrateur). Ceux qui donnent un soutien extraordinaire au Héros souffrent d'un handicap égal à la moitié de celui du Héros pendant la même période.

Si le quêteur est un Humakti, il reçoit aussi un interdit (choisi par le Narrateur) qu'il doit suivre jusqu'à ce qu'Humakt estime que le moment est venu de le libérer. Le joueur ne reçoit pas le don qui correspond normalement à cet interdit, même si, en général, Humakt finit par accorder le don quand il est satisfait de la foi de son adorateur. Si un temple d'Humakt accordait un soutien extraordinaire, chaque fidèle souffre d'un malus de -5 à ses affinités jusqu'à ce qu'Humakt ait été apaisé.

STATION 5 : FRANCHIR LA RIVIÈRE

Korol parvint à la rivière qui séparait le royaume de son père et le domaine de Lankhor Mhy. Korol devait traverser mais la rivière était trop large, trop profonde et trop rapide. Il rencontra un passeur sur la rivière et lui demanda de le faire traverser. Après de longues négociations, il se lasse de marchander et il paya le prix que le passeur demandait, comme chacun doit le faire.

2017年12月27日

L'épreuve de loi de Lankhor Mhy

Le quêteur arrive devant une grande maison en pierre. Des hommes barbus vêtus de gris marchent à l'ombre de ses jardins. À la porte de la grande bibliothèque se dresse un vieil homme de grande taille, ayant une longue barbe blanche. Il semble écrire des noms dans un livre et il demande au quêteur pourquoi il vient armé dans un lieu de vérité. Une fois que le but de la quête est révélé, le dieu (qui est Lankhor Mhy) questionnera le quêteur sur sa connaissance de la Loi. Ceci est résolu par une opposition entre la capacité Lois héortiennes du quêteur contre une résistance de 10M (la capacité Loi de Lankhor Mhy est bien plus élevée mais il se montre favorable envers le quêteur du fait de la cupidité de son petit-fils). Si le quêteur ne connaît pas cette compétence, il peut utiliser ses scores en Initié ou Adepté de Lankhor Mhy ou Orlanth Rex ou Orlanth Gardien des Lois sans malus. Sinon, il peut utiliser ses capacités Mythologie d'Orlanth (à -5) ou Mythes héortiens (à -10). Cette station est critique - si le Héros échoue, Lankhor Mhy lui refuse le droit d'entrée et les quêteurs sont éjectés du Plan divin sur le Monde médian. À ce moment, il sera sans doute loin de chez lui, certainement quelque part en Occident et il fera face à des difficultés et des dangers gigantesques pour rentrer dans son pays.

267

Commandement de sa tribu. Après une longue bataille, Korol l'emporta sur le dieu qui fut forcé de lui donner le Heaume qui lui donnait son pouvoir. Korol s'empara du Heaume et partit et Hervald resta ensuite dans la maison de son grand-père où il servit du mieux de ses capacités de sage aveugle.

Le quêteur rencontre Hervald, un habitant mineur du Monde divin qui a la capacité de voir au travers de l'air, quel que soit ce qui obscurcit la vision (poussière, fumée, brouillard). Le petit dieu apparaît avec un heaume qui couvre toute sa tête. Il a un score de 15M3 en Voir à travers la brume; La capacité mise en jeu par le quêteur doit être d'au moins 10M2 et le quêteur doit avoir au moins 90 PA. Si le Héros perd l'opposition, il soustrait 10M2 à son score de la capacité mise en jeu. S'il gagne, il emporte le Heaume d'Hervald.

Le Heaume d'Hervald

Le Heaume d'Hervald est en fer, avec des ornements d'argent. Il couvre toute la tête mais a des yeux gravés là où il devrait y avoir une visière. Le porteur peut voir normalement, même s'il n'y a pas de trou dans le Heaume, mais de plus sa vision peut percer même le brouillard, la fumée, la pluie ou les nuages les plus denses. En revanche, il ne peut pas voir à travers des objets solides, ni dans l'obscurité (en tout cas, pas avec les pouvoirs du casque).

STATION 8 : LE SENTIER D'OR

Négocier avec Issaries

Quand Korol quitta la maison d'Hervald et la Grande Bibliothèque, il prit le Sentier d'Or pour rentrer dans le Royaume des Tempêtes. Sur le chemin, il rencontra Issaries le marchand. Issaries était très intéressé par le Heaume. Il prévint Korol que Zorak Zoran pourrait revenir et il offrit à Korol de lui échanger le casque contre des pouvoirs magiques particuliers pour lutter contre les trolls. Mais Korol était fier de son trophée et dit à Issaries de retourner à sa mule et à ses pots.

Après avoir quitté la grande bibliothèque, le Héros se retrouve sur le sentier d'or. Après un moment passé à voyager, il rencontre Issaries, le dieu du commerce. C'est l'occasion d'échanger le Heaume (et seulement le Heaume) contre autre chose. À moins que le Héros ne soit un fin marchandeur (Issaries a une capacité de 15M3 en Marchander), le nouvel objet sera bien moins puissant que le Heaume, même s'il peut avoir des pouvoirs plus pratiques. Issaries peut échanger n'importe quoi : des objets magiques, des capacités et même des affinités d'autres dieux !

Si le quêteur échange le Heaume, quoi qu'il obtienne en échange, toute communauté qui lui donnait un soutien extraordinaire ne recevra aucun avantage de la Quête (mais elle peut toujours subir des conséquences néfastes !). Les avantages individuels sont accordés normalement.

STATION 9 : LE RETOUR

Rentrer dans le Monde médian

Korol rentra dans son village et il fut acclamé par sa tribu quand il leur montra son trophée. Il porta son Heaume à chaque fois qu'il partait en

✠ Rurik et ses compagnons traversent les différentes stations de la Quête avec un certain succès. Ses amis font face à Uléria et aux trolls avant de rentrer sur le Plan physique. Katya décide que Rurik doit affronter l'embuscade troll après les avances d'Uléria mais avant son épreuve de courage, qui consiste à affronter le Monstre Dévorant qui menace de manger sa capacité d'équitation et son amour des chevaux. Rurik se sort très mal du combat et, à cause de sa peur de la créature terrifiante, la magnifique monture qu'il avait gagnée au début de la quête est dévorée.

Avant de faire jouer la Quête, Katya a fixé les reports de chaque station en fonction de chaque degré de réussite. Pour gagner du temps, elle a aussi calculé les scores finaux afin de déterminer le degré de réussite de Rurik à la fin de la Quête. X indique que la Quête est terminée, - indique aucun effet sur le report :

S = Station ; Vc = Victoire complète ; Vmaj = Victoire majeure ; Vmin = Victoire mineure ;
Vmar = Victoire marginale ; E = Égalité ; Dmar = Défaite marginale ; Dmin = Défaite mineure ;
Dmaj = Défaite majeure ; Dc = Défaite complète

Station	Vc	Vmaj	Vmin	Vmar	E	Dmar	Dmin	Dmaj	Dc
Le Chêne tonnerre (critique)	4	3	2	1	0	X	X	X	X
Les avances d'Uléria	6	5	4	3	2	1	-1	-2	-3
L'embuscade de Zorak Zoran	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
La rencontre au croisement	4	3	2	1	0	-1	-3	-5	-7
Franchir la rivière	-	-	-	-	-	-	-	-	-
La grande bibliothèque (critique)	4	3	2	1	0	X	X	X	X
La maison d'Hervald	12	9	6	3	0	-3	-6	-9	-12
Le sentier d'or	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Le retour	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
Report final	38	29	20	11	2	-5	-14	-22	-30

Au début de la Quête, Rurik avait un report de +1 dû à son rituel. Il a une victoire mineure pour le passage (report +2 = +3) ; il subit une défaite marginale face à Uléria (report +1 = +4 mais il gagne aussi le trait de caractère Luxurieux à 12) ; il affronte l'embuscade troll avec un atout de +4 (dû au report) et obtient une victoire mineure (report +2 = +6) ; Kallai et Rollo le quittent à ce moment. Rurik subit une défaite mineure (report -3 = +3 et il subira un handicap de -3 à toutes ces compétences d'armes jusqu'à ce qu'il ait expié auprès d'Humakt ; ceux qui lui donnent un soutien extraordinaire subiront un handicap de -2 d'ici là). Rurik bat le passeur en une victoire majeure (aucun report, mais il sera mal vu par les fidèles des cultes de l'Eau dans l'avenir) ; à la grande bibliothèque, il impressionne Lankhor Mhy par sa connaissance de la Mythologie d'Orlanth avec une victoire majeure (report +3 = +6) ; et en misant son excellente capacité Vantardise, il obtient une victoire complète contre

guerre et cela aida grandement son peuple pendant les Ténèbres, quand la lumière d'Elmal était faible, que l'air était sale et que les ombres couvraient les étoiles. Après l'Aurore, en revanche, le Heaume fut perdu, volé à ses descendants par le dieu cupide.

Le Héros doit revenir au Chêne tonnerre. De là, il rentre sur le Plan physique en se servant sa capacité Mythologie d'Orlanth avec le même score qu'il avait à l'aller, plus les effets du report.

Si le quêteur a réussi, il peut se servir du Heaume aussi longtemps qu'il peut le garder. En revanche, il disparaîtra à nouveau, que ce soit volé par un ennemi, perdu dans une catastrophe ou disparaissant quand un garde sera distrait de sa tâche. C'est souvent le sort des cadeaux des dieux car ils sont trop jaloux pour laisser leur trésor trop longtemps aux mains des mortels.

Hervald (report +12 = +18). Sur le sentier d'or, il décide de ne rien échanger avec Issaries pour imiter Korol et il a une victoire majeure pour revenir sur le Plan physique (report +3 = +21). Son report final est +21, mais il doit soustraire le +1 qu'il avait obtenu grâce à ses préparatifs, ce qui lui donne un total de +20. En consultant la table précédente, Katya constate qu'il a atteint une victoire mineure de la Quête.

Globalement, Rurik a donc obtenu une victoire mineure. Par contre, il a gagné l'inimitié des cultes de l'Eau, est devenu luxurieux et a fait preuve de manque de courage devant Humakt. Et il a gagné le Heaume d'Hervald. Il subira un handicap de -3 à ses capacités d'armes et sa famille et le prêtre d'Orlanth auront un handicap de -2 jusqu'à ce qu'il apaise le dieu sombre.

Si la quête avait été entreprise pour apporter un avantage à ceux qui le soutenait extraordinairement, Rurik aurait offert le Heaume à sa famille (ou au prêtre) comme objet rituel familial. À cause de sa Victoire mineure générale, ils auraient gagné les avantages du Heaume d'Hervald (voir au travers de la poussière, de la fumée et du brouillard) pendant 5 ans (voir la table des reports) avant qu'il ne soit repris par le dieu.



chapitre XV

Les relations

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... nos coutumes et leurs coutumes.

Chaque personne dans Glorantha a besoin de compagnons, de protection et de soutien. Chaque culture considère que son mode de vie est le meilleur et chacune résiste aux efforts que les autres font pour lui imposer des coutumes étrangères. Un conflit de ce type a lieu dans le microcosme de la passe du Dragon, où les Héortiens résistent aux méthodes séduisantes des Lunaires.

TOUT LE MONDE EN A

Les héros qui font cavalier seul sont extrêmement rares sur Glorantha. Le monde est trop dangereux pour rester longtemps sans ami et seuls ceux qui sont perdus et abandonnés restent seuls dans Glorantha. Être abandonné de tous est universellement considéré comme le pire désastre qui puisse arriver à quelqu'un. Les gens sont censés faire partie de la société, en général en tant que membre d'une ou plusieurs organisations qui la compose. En échange, l'individu est en droit d'attendre une certaine assistance de ces organisations.

Les liens des Héros sont une ressource précieuse que HW met à la disposition des joueurs. Les Héros ne sont pas obligés de s'en servir, mais leurs vies seront plus simples et plus sûres s'ils le font. En tout cas, il est certain que les seconds rôles, eux, ne se priveront pas d'utiliser leurs relations.

Les organisations dont peuvent partie les Héros sont un des pôles du jeu. Elles doivent être utilisées pour mettre en scène la dimension épique de la Guerre des Héros. Vos Héros peuvent ignorer leurs liens ou bien choisir quels liens ils vont privilégier, mais les grandes forces qui composent la société qui les entoure vont se mettre en mouvement et parfois accomplir des actes exceptionnels, avec ou sans la participation des joueurs.

Les relations courantes

Les relations peuvent être personnelles ou sociales, religieuses ou professionnelles. Tout le monde est supposé avoir des contacts personnels et faire partie de certaines organisations, même si ce n'est pas écrit sur la feuille de personnage, à un niveau normal pour quelqu'un dans sa position sociale. Par contre, quelques personnes ont des relations plus proches ou plus lointaines, qui doivent être notées car elles jouent un rôle significatif dans l'intrigue.

Les figurants

La catégorie Relation est particulière car elle inclut tous les figurants et les communautés qui sont liées à votre Héros. Comme les autres capacités, les relations ont un score par défaut de 6. Par contre, ces capacités se réfèrent en fait à des personnes et votre score évalue la loyauté et l'amitié (ou la haine, dans le cas d'un ennemi) qui lie votre Héros à ces personnes. De plus, les figurants ont des scores qui leur sont propres.

Pour chaque figurant, indiquez d'abord la nature de la relation. Un figurant peut être un ennemi, un allié, un contact, une personne à charge, un partisan ou un protecteur.

Les personnages secondaires

Si le jeu est considéré comme une série télé, alors les figurants sont les personnages secondaires qui apparaissent de temps en temps. Certains sont oubliés ou meurent dans un épisode inoubliable; d'autres peuvent prendre une place de plus en plus importante dans la série.

Votre ennemi serait l'adversaire récurrent que le public aime détester.

Votre allié serait un soutien récurrent.

Votre personnage aura des contacts dans sa profession, sa communauté ou sa religion. Ce sont des amis utiles dans l'armée, le gamin qui traîne dans la rue ou le prêtre que vous appelez pour avoir un renseignement.

Les personnes à charge sont les amis et les parents du personnage qui semblent n'exister que pour être secourus ou pour occuper le Héros au moment où il faut vraiment qu'il parte pour aller sauver le monde : le ou la petit(e) ami(e), les vieilles tantes impotentes ou les petits frères malades.

Les suivants sont les renforts - les thanes d'arme du clan ou les initiés du culte qui peuvent être appelés pour prêter main forte au Héros.

Votre protecteur serait un personnage vénérable qui vient au début de l'épisode pour donner aux Héros leur mission ou qui fait une brève apparition pour leur fournir du matériel ou des informations.

Les communautés d'un personnage comprennent en général tous les figurants précédents. Un temple ou un culte peut être une communauté, avec son protecteur (le grand prêtre), des alliés et des ennemis, des partisans (les initiés) et même des personnes à charge (certains fidèles). Une unité militaire ou une troupe de guerre peut aussi être une communauté, regroupant son propre protecteur (le chef militaire), ses alliés et ses ennemis, ses partisans et ses personnes à charge. Un seul

LES ENNEMIS

Vous pouvez vouloir choisir comme défaut un figurant qui s'interpose toujours devant vous. Ce personnage peut être un méchant ignoble, mais peut aussi bien être un concurrent ou une personne honnête avec des buts opposés aux vôtres.

Les scores de votre ennemi commencent au même niveau que les vôtres (ou un peu plus haut, s'il est l'ennemi de plusieurs Héros). Un ennemi augmente ses capacités au même rythme que vous. Il doit rester un adversaire à part entière pour les Héros pendant tout le jeu. Le Narrateur décide quand l'ennemi apparaît pour vous causer des ennuis et décide, comme pour tous les seconds rôles, de ses capacités accessoires (pour les capacités principales, c'est vous qui les déterminez en choisissant qui est votre ennemi).

LES ALLIÉS

Un allié est un personnage qui est presque aussi expérimenté que votre Héros et qui a un statut à peu près équivalent. Un allié viendra à votre aide quand vous avez besoin de lui, à condition qu'il ne soit pas occupé ailleurs. Il a une vie et des buts qui lui sont propres et il n'est pas à votre entière disposition. Il fera appel à vous pour vous aider à peu près aussi souvent que vous avez besoin de lui. Parfois,

il vous sauvera la peau ; parfois il s'attirera des ennuis et vous devrez risquer la vie de votre personnage pour le protéger. Vous pouvez perdre votre allié si vous le maltraitez ou si vous refusez d'honorer vos obligations vis-à-vis de lui ou bien parfois par des développements de l'intrigue qui sont au-delà de tout contrôle. Les scores de votre allié commencent au même niveau que ceux de votre personnage, avec en plus les capacités secondaires que le Narrateur veut ajouter.

LES CONTACTS

Une des meilleures manières pour résoudre des problèmes, à la fois dans la vie réelle et dans les aventures imaginaires, est de rechercher de l'aide et des informations auprès des divers collègues et connaissances que vous vous êtes fait au fil des ans. Au lieu de préciser un personnage particulier avec lequel votre Héros a une relation, vous pouvez choisir une catégorie large de gens que votre personnage a des chances de connaître. Le score associé à un contact (qui pourrait être « amis chez les trolls », « contacts commerciaux », « admiré par les sorciers »...) représente votre chance de trouver un de vos contacts et d'obtenir de lui des informations utiles ou des services mineurs. Les contacts sont moins dévoués au Héros que les alliés ou les partisans ; ils n'offrent leur aide que si cela ne leur coûte pas grand-chose ou s'il est de leur propre intérêt de le faire. Ils demanderont parfois d'être rétribués, que ce soit avec de l'argent ou des faveurs.

Beaucoup de capacités impliquent l'utilisation d'un contact ou un réseau de contact qui n'ont pas besoin d'être précisés à part. Les contacts doivent être décrits pendant le jeu ; quand vous voulez utiliser un contact, votre narrateur vous demandera de faire un test pour savoir si vous trouvez quelqu'un, puis il lui donnera un nom, des capacités et des traits de caractère conforme à son identité. Ce test utilisera en général une relation, mais d'autres capacités peuvent aussi intervenir – mais alors avec un modificateur d'adéquation, en général.

† Kallai est un membre de l'Alliance Souffle d'Ombre et peut s'en servir comme contact en faisant un test avec son score de relation. C'est aussi un ancien mercenaire, donc il est raisonnable de penser qu'il a encore des contacts parmi plusieurs unités militaires. Il peut tester sa relation Vétérans pour voir si certains de ces vieux compagnons de guerre peuvent l'aider. S'il ne parvient à gagner l'aide d'aucun des deux groupes, il peut essayer de convaincre d'autres soldats de l'assister en utilisant une capacité autre qu'une relation, par exemple Combat au contact (avec un gros malus) pour impressionner des guerriers en rappelant ses exploits et sa maîtrise des armes. personnage peut faire partie de plusieurs communautés à la fois.

LES PERSONNES À CHARGE

Une personne à charge est un figurant à qui vous devez une certaine protection mais qui ne peut pas vraiment vous aider en retour. Les membres de la famille sont les personnes à charge les plus courantes. Avoir une personne à charge est un type de défaut parce que vos ennemis peuvent l'attaquer pour vous atteindre et parfois vos options seront réduites parce que vous devez vous occuper d'elle. En revanche, c'est un défaut qui rend votre personnage sympathique : qui peut détester un personnage qui sacrifie ses propres intérêts pour ceux qu'il aime ?

LES PARTISANS

Un partisan est un personnage ayant un statut et des capacités inférieures à votre personnage, qui vous sert d'une manière ou d'une autre. Un partisan vous est loyal tant que vous le respectez. Il peut même sacrifier sa vie pour vous s'il a une assez bonne raison de le faire. Alors que votre personnage avance dans sa carrière, il peut attirer de nombreux partisans, son escorte où sa suite. Plus votre personnage devient puissant, plus il a de chance de se mettre dans des situations où ses partisans tomberont comme

des mouches. Si vous mentionnez un partisan sur votre feuille de personnage, vous avez implicitement la capacité de recruter de nouveaux partisans quand les anciens mourront. Les partisans peuvent en général être remplacés entre deux épisodes sans dépense de Points d'Héroïsme, en supposant qu'une réserve adaptée de partisans potentiels existe.

Naturellement, des remplaçants seront bien plus difficiles à trouver si votre personnage les sacrifie et agit d'une manière qui n'encourage pas la loyauté des autres. Si le personnage a abandonné ou sacrifié ses partisans, le Narrateur peut lui demander de faire un test de sa relation pour recruter un nouveau partisan. Le Narrateur peut même donner un malus au test si le Héros perd son partisan d'une manière particulièrement cruelle ou atroce.

Un joueur peut investir autant d'efforts qu'il désire à décrire les partisans de son personnage mais il ne doit pas oublier que les partisans peuvent être remplacés et qu'ils ont plus fragiles que le Héros lui-même. Si le Héros est blessé en combat alors que ses partisans le soutiennent, les partisans seront estropiés et seront hors-jeu pour une durée de temps indéterminée. Un nouveau partisan peut être recruté pour remplacer le blessé et tous les efforts mis à décrire l'ancien partisan devront être refaits pour le nouveau.

LES PROTECTEURS

Un protecteur est un individu ayant une expérience, une richesse et/ou une importance sociale plus grande que votre personnage. Le protecteur peut vous rendre des faveurs à l'occasion mais attendra des services en échange. En d'autres termes, un protecteur peut aider votre personnage pendant les aventures, mais pourra aussi servir au Narrateur comme un instrument pour vous impliquer dans certaines intrigues. La capacité principale d'un protecteur est en général plus élevée que celle du héros, mais est en général une relation ou la richesse, plutôt qu'une capacité magique ou de combat. En l'occurrence, vous êtes les partisans du protecteur.

Les Héros comme protecteurs

Si vous voulez jouer un personnage qui dirige une grande organisation avec beaucoup de ressources (c'est-à-dire, être un protecteur), vous devez d'abord avoir la permission de votre Narrateur. Les séries de jeu de rôle se déroulent généralement mieux quand les Héros ont des buts communs et un statut à peu près égal. Le Narrateur doit être prudent quand le concept du personnage d'un joueur menace de réduire tous les autres dans un rôle de figurants. Bien que ce soit difficile, il est possible de diriger une série intéressante dans laquelle un personnage est le chef et les autres sont des membres de sa suite. Par contre, le joueur ayant le personnage central doit être capable d'être toujours présent aux séances de jeu ; si toute l'intrigue de la série ne repose que sur un seul personnage, elle peut s'écrouler si son joueur est absent. Bien sûr, la prochaine fois que le joueur vient, il ne devrait pas être surpris de voir que son Héros n'est plus sous le feu des projecteurs ou que le Narrateur a pris des décisions arbitraires concernant la santé ou la situation du Héros pour que le jeu puisse continuer sans lui. Tout joueur qui veut jouer un tel rôle doit être sûr d'avoir les capacités de relation correspondant à la loyauté de son organisation et de ses partisans.

LES COMMUNAUTÉS

Il y a de grands avantages à faire partie d'une communauté. Votre communauté peut vous fournir des soins, de l'équipement et un refuge entre les aventures. Les gens peuvent vous soutenir magiquement, particulièrement si vous allez au-delà du monde mortel dans le royaume des dieux et des esprits. Votre



Narrateur peut décider que tous les Héros doivent appartenir à une même communauté de son choix. S'il ne le fait pas, les autres joueurs et vous pouvez préférer choisir la même communauté, en accord avec le Narrateur. Autrement, il peut être difficile d'expliquer pourquoi des Héros si différents sont amis. Les troupes de héros donnent souvent un but commun et permettent d'évacuer ces problèmes. Vos liens à une communauté ont un score qui sert à déterminer si elle peut vous aider pour un problème donné.

L'appartenance à une communauté

Les communautés peuvent être des villages ou des villes, mais elles peuvent aussi être des organisations plus petites, comme le Régiment des sanguinaires, l'Ordre du Vent Froid ou le culte héroïque de Makla Mann. Le Héros peut rejoindre facilement certaines communautés, alors que d'autres ont des épreuves et des tests d'entrée sévères pour évaluer la foi ou la loyauté des prétendants ou bien se restreignent à choisir des membres d'une tribu, d'une race ou d'un sexe spécifique. Le Héros fait automatiquement partie de certaines communautés ; sa famille (à moins qu'il ait été renié) ; son village, son clan ou sa ville ; et son temple ou son église. Il peut quitter ces communautés ou en rejoindre d'autres s'il le veut, en fonction des règles de chaque communauté. Les communautés sont très différentes en termes de pouvoir, de capacité et de disponibilité. Les exemples les plus courants sont :

- La famille
- La religion
- Les guildes
- Les gouvernements
- Les ligues
- Les troupes de héros

LA FAMILLE

Les liens du sang sont la base de tout ordre social. La famille rassemble le père et la mère d'une personne, ses frères et sœurs, ses enfants et son conjoint. On peut aussi ajouter la belle-famille. Une famille a souvent des ressources limitées à prêter, mais en général, elle accorde facilement son soutien. Les parents peuvent servir à créer des figurants de tout type, des personnes à charge jusqu'aux ennemis.

Un clan est un groupe de parents organisé, bien que la définition précise d'un clan diffère d'une culture à une autre. Les clans ont en général une centaine ou plus de membres adultes. Ils sont souvent assez grands pour avoir des ressources significantes, mais ils ont la prudence de ne les prêter à personne d'autre qu'aux individus auxquels ils font entièrement confiance. Les clans ont des chefs ou des conseils dirigeants qui doivent être convaincus pour obtenir un soutien. Il y a des noms différents pour ce niveau de famille, variant selon les cultures.

LA RELIGION

Tout le monde dans Glorantha naît dans une religion ou un système de croyances qui est noté sur la feuille de personnage comme une relation « Adorateur du panthéon des tempêtes », « Membre de l'église rokari » ou quelque chose de similaire. Cette capacité est nécessaire pour faire de la magie.

Les individus peuvent changer de religions ou même devenir athées mais de tels efforts nécessiteront souvent de nombreuses séances de jeu pour devenir des faits établis. Une religion ne soutient que rarement ses membres, bien que les institutions en son sein le fassent. Ainsi le temple local où un personnage rend son culte a plus de chance de lui accorder son aide que l'église entière ou le dieu lui-même.

Les cultes sont des organisations religieuses qui sont centrées sur un seul dieu ou une seule entité. Ainsi une religion comporte le culte de plusieurs divinités (à part pour celles qui sont monothéistes) mais un culte seulement un.

Un ordre religieux est une organisation formelle des religions monothéistes dont les membres sont dévoués à la vénération d'une seule entité ou qui suivent le mode de vie d'un disciple célèbre ou d'un saint. Tous les mages et les sorciers sont les membres d'ordres, tout comme le clergé régulier. Les gens ordinaires peuvent eux aussi se dévouer à un saint, formant une congrégation de l'ordre et en tirant des bénédictions. Les ordres sorciers sont des rassemblements de sorciers érudits, marchant plus dans les traces de Zzabur que dans celles de Malkion.

Les confréries, les ordres et les écoles mystiques, les monastères et les dojos (et beaucoup d'autres noms encore) désignent les lieux de formation des mystiques, chacun enseignant une certaine voie vers la lumière. Quelques-unes sont des dojos d'arts martiaux alors que d'autres sont des groupes de moines contemplatifs.

LES GUILDES

Une guilde est organisée autour d'une occupation, d'un métier ou d'une activité similaire. La plupart de ces organisations ne s'appellent pas elles-mêmes des guildes mais ce terme est utilisé dans HW pour désigner ces groupes. Des guildes typiques sont les dockers, les forgerons, les unités militaires... Une guilde se montre en général sélective quand il s'agit d'engager de nouveaux membres et prudente quand il s'agit de leur permettre de progresser dans ses rangs. Une guilde accorde habituellement un grand soutien à ceux qui sont bien placés en son sein. Bien sûr, les ressources matérielles qu'une guilde peut fournir sont très variables et dépendent tout à fait de la nature de la guilde. La confrérie des dockers peut fournir une dizaine de gars comme partisans temporaires, alors que l'Armée du lendemain peut fournir des chevaux, des armes, des armures de la magie et des guerriers expérimentés.

Une guilde existe souvent pour l'argent, que ce soit une entreprise de transport maritime ou une troupe de mercenaires. Quelques employeurs font preuve d'une grande loyauté envers leurs employés et peuvent les considérer comme leur « famille » tandis que d'autres peuvent les considérer comme des pièces interchangeables qui n'ont pas besoin d'attentions autre qu'un paiement en temps et en heure (et certains patrons ne se montrent même pas aussi consciencieux !).

LES GOUVERNEMENTS

Les gouvernements rassemblent les dirigeants politiques et les partisans d'importance moyenne qui font respecter leur décision. Les gouvernements surveillent normalement une grande variété d'autres organisations, ayant en général chacune des relations différentes avec l'autorité centrale. Ainsi la hiérarchie impériale de l'Empire dara happien et les rois tribaux des Héortiens coordonnent les relations entre les cultes, les ordres, les guildes, les corporations et les ligues, mais ils opèrent chacun avec des méthodes différentes. Les charges politiques donnent à un individu un haut statut et un grand pouvoir personnel. Par contre, ce statut nécessite un énorme engagement en terme de temps et d'attention aux affaires quotidiennes de la vie politique. Normalement un chef politique peut sans trop de difficulté demander à ses partisans d'accomplir plus que leurs simples devoirs mais s'il est cruel ou tyrannique, il trouvera souvent une certaine résistance ou des rivaux à son pouvoir.

LES LIGUES

Une ligue est un groupe de gens qui travaillent ensemble d'une manière organisée pour quelque chose qui n'est ni familial, ni religieux, ni professionnel, ni politique. Les ligues sont différentes des guildes car elles ne sont habituellement pas de nature économique, mais sont plus des fraternités, des sororités ou des groupes de loisir que des corporations. Des exemples typiques de ligues sont la ligue draconique, la ligue de la tempérance et la ligue d'étude de l'art brithini.

LES TROUPES DE HÉROS

Beaucoup de troupes de héros dépassent les limites de race, de religion et de culture, n'exigeant de leurs membres qu'un dévouement à la cause et une loyauté à la troupe. Quatre exemples de troupes de héros peuvent être trouvés dans ce chapitre.



Ce qu'un membre obtient

Les communautés fournissent au héros des chefs et des partisans, des soutiens magiques, financiers ou d'une autre nature, et un sens d'appartenance.

LES CHEFS

Les chefs sont importants parce qu'ils sont les principaux contacts supérieurs d'un individu. Les chefs ont des aspects positifs et négatifs :

Positif :

- Les chefs donnent des choses aux Héros sous leurs ordres. Les chefs ont un stock d'objets ou d'individus inhabituels qu'ils peuvent confier à leurs partisans.
- Les chefs aident leurs partisans. Ils peuvent envoyer des gardes supplémentaires, leur donner des entraînements spéciaux, leur fournir un abri, une protection ou des renforts, ou parler en leur nom devant des instances politiques ou sociales supérieures. Ils peuvent sortir les Héros du pétrin.

Négatif :

- Les chefs prennent des choses à leurs partisans. Ils exigent souvent au moins la moitié de tous les trésors emmenés par leurs partisans et veulent toujours récupérer les objets magiques les plus puissants. Tout objet que le Héros trouve devra sans doute être confié à son chef. Le Héros pourra en général demander l'objet et un Point d'Héroïsme peut être utilisé pour consolider le fait que le chef redonne l'objet au Héros.
- Les chefs exigent l'aide de leurs partisans. Leurs partisans doivent monter la garde, combattre dans les rangs d'une unité militaire, suivre les ordres et la morale de leur chef, et plus globalement respecter son autorité.

LES PARTISANS

Les partisans sont un type spécial de relation car ils sont sous le contrôle du joueur et non du Narrateur. Les partisans sont en général un groupe sans visage et sans nom de gens qui servent le Héros. Les règles concernant les partisans sont données plus loin. Les partisans peuvent être confiés temporairement à un joueur, ou bien acquis grâce à une promotion ou bien engagés par des Héros influents.

Le pouvoir social se traduit souvent en termes de partisans et un Héros important a toujours une suite, souvent sa propre troupe et parfois sa propre armée. Le degré d'engagement de ces partisans envers le héros varie d'une admiration distante à une loyauté sans réserve ou même une adoration complète.

Les partisans ne sont censés être des personnages complètement décrits : ils ne sont que des appendices du Héros. Ce sont des ressources jetables et ils font tout de manière à ce que le Héros ne s'occupe pas des détails. Quand ils deviennent nombreux, choisissez quelques individus qui les représentent auprès du Héros.

Les avantages des partisans sont :

- **Entretien** : que ce soit en campement ou à la maison, ces gens cuisinent, préparent tout et contribuent en général à rendre plus agréable la vie du Héros et de ses amis.
- **Protection et sécurité** : les gardes, les sentinelles magiques et les officiers fournissent des moyens de défense habituels.
- **Revenus** : les clans, les villages et les industries familiales fournissent de quoi vivre aux Héros sans qu'ils aient besoin de travailler.
- **Équipage de navire** : les Héros navigateurs peuvent avoir leur propre navire, avec son fidèle capitaine.
- **Tâches spécialisées** : la construction de bâtiments ou de bateaux, les engins de siège ou toute autre activité de spécialistes peut s'avérer utile pour vos Héros.
- **Aide magique** : selon leur dévouement, les partisans peuvent augmenter les chances de manifestation miraculeuse pour les Héros.

Les joueurs doivent penser les partisans comme des fragments de l'histoire qu'ils contrôlent et comme des extensions de leurs Héros.

LES SOUTIENS

Un chef prudent s'assurera que ces partisans ont le meilleur équipement possible (raisonnablement) et sont bien nourris, logés et pris en compte. Si un membre d'une communauté a des problèmes avec un groupe étranger, la communauté a toutes les chances de s'unir pour aider son camarade ; elle peut chercher à payer une rançon ou organiser un sauvetage. Les Héros qui rencontrent des difficultés peuvent trouver un certain secours auprès de leur communauté, au moins pour un moment.

Une communauté peut aussi soutenir les actions magiques d'un Héros. Plus la communauté soutient le Héros, plus le bénéfice qu'elle en retirera sera grand si le Héros réussit, et plus elle en souffrira s'il échoue. La table de participation collective indique quel bonus une communauté peut apporter à un Héros et la section Résultat de la quête explique quelle récompense la communauté peut recevoir de son soutien.

Ces ressources et ces appartenances existent pour que le Héros puisse venir leur demander de l'aide, des informations, de l'équipement... Toute organisation sociale conservera ses ressources et évitera de les risquer inutilement. Elle peut choisir de soutenir ou non une demande d'aide. En général, vous devez vous attendre à ce que les gens très impliqués dans l'organisation aient plus de chance d'obtenir de l'aide que ceux qui rechignent à collaborer.

LE SENS DE LA COMMUNAUTÉ

Les individus d'une communauté se font confiance et ne craignent pas d'être détournés, dupés, abandonnés, blessés ou tués par leurs compagnons. Tous ceux qui sont de même rang dans une communauté forment en général le plus proche groupe social de chacun. Ils travaillent et vivent ensemble. Ils font les mêmes rituels, connaissent les mêmes chansons et les mêmes histoires et sont à l'aise ensemble, beaucoup plus que quand ils se rendent dans une communauté qui n'est pas la leur. Beaucoup de communautés sont fermées – elles n'autorisent que certaines personnes dans leurs rangs (choisis par leur naissance, leur expérience ou d'autres critères). Quelques autres sont ouvertes, surtout chez les Lunaires. Le credo lunaire du « Nous ne faisons qu'un » est à la base de leur société unifiante.

L'engagement

Les organisations peuvent soutenir des individus avec plus ou moins de force. Les types d'engagement sont quantifiés avec les sept niveaux de soutien ci-dessous. Naturellement, puisque chaque organisation a des ressources différentes, elles ne répondent pas de la même manière aux demandes. En général, une communauté fournira une aide normale (les fermiers donnent des récoltes et de la nourriture, les guerriers fournissent un soutien militaire, les marins s'occupent d'un navire) sans avoir besoin de faire un test de relation. Les demandes exceptionnelles nécessitent un jet et plus la requête sort de l'ordinaire des activités des partisans, plus le malus que le Narrateur choisira sera élevé. Si un personnage demande une aide personnelle au moment où la communauté traverse une crise, alors le Narrateur peut choisir de donner une résistance à la requête du Héros et de procéder à une opposition simple ou dramatique pour déterminer si le personnage parvient à convaincre la communauté du bien fondé de sa demande.

LES SEPT NIVEAUX DE SOUTIEN

Voici les sources normales d'aide que votre personnage a appris à utiliser dans le monde. La personne qui a besoin d'aide est le demandeur. La chose dont il fait la requête est l'enjeu.



Le soutien extraordinaire

La communauté a engagé son existence même sur l'enjeu et le soutien au demandeur. Cet engagement va bien au-delà de la normale et atteint un degré surnaturel. Il peut servir uniquement si le personnage est une incarnation de la communauté, que ce soit de l'Autre Côté ou dans ce monde. Une communauté qui atteint ce niveau de soutien a engagé une part de son essence même afin d'aider le demandeur. Quand une communauté a ce degré d'engagement, elle est, pour le meilleur ou pour le pire, inexorablement liée à l'individu, de sorte que les faveurs rejailliront sur tous, tout autant que les dommages. Le demandeur gagne :

- L'engagement de l'âme de la communauté (soutien extraordinaire dans la table de participation collective)
- Des dons magiques uniques. Ce sont des objets ou des sorts à usage unique, qui sont offerts (et donc perdus par la communauté).
- Un culte (potentiellement)
- Les avantages du soutien total

Le soutien total

Une communauté peut s'engager complètement à soutenir le demandeur. Dans ce cas, elle met toutes ses ressources à sa disposition, sans réserve. Par contre, elle ne joue pas son âme pour l'enjeu et elle n'est donc pas directement affectée par le succès ou l'échec du demandeur. Elle peut, par contre, en subir des conséquences indirectes, causées par les créatures ou les événements que le demandeur aura pu rencontrer pendant sa quête. Le demandeur gagne :

- Le soutien des prières de la communauté (soutien total dans la table de participation collective)
- Le prêt d'objets magiques, d'esprits ou d'autres sortes de magie.
- Les avantages du soutien ordinaire

Le soutien ordinaire

Bien qu'il ne soit pas total, ce soutien est sans doute possible favorable au demandeur. La communauté n'est que rarement affectée par les actions du demandeur, que ce soit en bien ou en mal. Le demandeur gagne :

- La bénédiction de la communauté (soutien ordinaire dans la table de participation collective)
- Des partisans temporaires, pour des tâches précises
- Les avantages du soutien quotidien

Le soutien neutre et quotidien

La communauté ne donne aucun soutien direct au demandeur et ne lui oppose aucune résistance et seuls des avantages ordinaires sont fournis. Les membres admis au sein d'une organisation peuvent au moins en attendre les choses suivantes :

- La nourriture et le logement, certainement minimaux
- L'invitation à s'intégrer aux fonctions sociales
- La protection contre les étrangers
- L'invitation à participer aux rites religieux

La désapprobation

L'organisation fait preuve de crainte ou d'hostilité vis-à-vis de l'enjeu et/ou du demandeur. Le Narrateur peut donner des malus mineurs à tous les scores pour représenter l'image négative qui persiste dans la communauté si le demandeur continue ses projets malgré le refus de la communauté.

L'interdiction

Non seulement l'organisation n'apprécie pas l'enjeu, mais elle l'interdit même ouvertement. C'est l'équivalent d'une malédiction. La communauté oppose activement son refus au demandeur. Le Narrateur peut donner des malus encore plus grands aux scores du demandeur, ou bien faire en sorte que la communauté organise une résistance active à ses projets.

La condamnation

Non seulement l'organisation interdit l'enjeu, mais elle condamne aussi le demandeur pour avoir seulement suggéré une telle chose. Si le demandeur persiste malgré tout, le Narrateur peut lui donner des malus très importants, lui retirer des avantages que lui accordait la communauté ou même utiliser des membres de la communauté comme adversaires.

LES TROUPES DE HÉROS

Le cadre épique de HW fixe le niveau de puissance dans le monde. De grands chefs et des champions puissants existent, que vos Héros en fassent partie ou non. Les Héros de HW peuvent les égaler et gagner une puissance personnelle et sociale fantastique. Votre campagne décidera si vos Héros atteignent ou non ce niveau, mais des individus surhumains existeront toujours. Les valeurs personnelles des Héros se reflètent dans celles de sa troupe et rayonnent ainsi dans le monde entier. HW dépeint les sociétés traditionnelles contre des forces de fracture sociale.

La troupe de héros est l'unité de base de HW. C'est un terme large qui inclut tout groupe important dans lequel des Héros coopèrent. Les troupes de guerre sont courantes mais beaucoup de gens, surtout ceux qui sont pacifiques, ont d'autres noms pour leur troupe. Une troupe de héros est un groupe d'individus qui se sont unis pour combattre dans la Guerre des Héros. La troupe peut être de toute taille, de

La Guerre des Héros

La Guerre des Héros oppose... Nous et Eux.

Tu peux nous faire confiance à nous, les membres de ton groupe, mais peux-tu avoir confiance en quelqu'un qui ne suit pas nos règles, rend un culte différent et ne parle pas notre langue ? Même s'ils ont les mêmes buts que nous, comment pouvons-nous être certains qu'ils ne nous veulent pas du mal ?

☞ Votre groupe de joueurs

Le groupe des Héros de vos joueurs est, effectivement, une troupe de héros. Ils peuvent la concrétiser, peut-être en découvrant une divinité qu'ils puissent tous vénérer. Ils peuvent, s'ils y parviennent, devenir plus puissants et avoir leurs propres disciples, et même une organisation étendue.

Vos personnages sont au centre de votre récit. Ne craignez pas d'imaginer une troupe de héros qui leur convienne et une divinité mineure qui puisse les aider à obtenir ce qu'ils veulent, accordant ainsi une place centrale dans l'intrigue à leurs envies collectives et aux vôtres.



trois ou quatre Héros à des centaines voire des milliers de membres. Une troupe de Héros-joueurs est petite. Ajoutez-y quelques partisans et la troupe sera prise plus au sérieux. Ajoutez encore quelques centaines de partisans guerriers et vous aurez une petite armée. Nous vous présentons quatre exemples de troupes de héros.

La troupe de héros est l'unité de base de HW. C'est un terme large qui inclut tout groupe important dans lequel des Héros coopèrent. Les troupes de guerre sont courantes mais beaucoup de gens, surtout ceux qui sont pacifiques, ont d'autres noms pour leur troupe. Une troupe de héros est un groupe d'individus qui se sont unis pour combattre dans la Guerre des Héros. La troupe peut être de toute taille, de trois ou quatre Héros à des centaines voire des milliers de membres anonymes.

Nous décrivons ici quatre troupes typiques de la Guerre des Héros. Nous encourageons bien sûr le Narrateur à se servir de ces exemples pour sa série ou bien comme modèles pour créer ses propres troupes. Il est probable que de telles troupes originales se créent et nous encourageons le Narrateur comme les joueurs à créer des troupes qui conviennent à leur campagne et à leurs personnages. Notez bien que la plupart des troupes de héros, y compris les quatre suivantes, ne s'entendent en général pas très bien ; elles sont au mieux des rivales et au pire des ennemies acharnées.

Nous avons conçu ces troupes de sorte que votre groupe puisse entrer en bas de leur hiérarchie et tenter de travailler avec elles. Votre groupe pourrait être un escadron, une section, une cellule ou une équipe d'une telle troupe. L'avancement dans des troupes existantes demande un certain engagement et il est possible que des joueurs préfèrent garder leur énergie pour fonder plutôt leurs propres troupes ou organisations comparables. Ainsi, vos joueurs peuvent tout à fait quitter ces troupes pour tenter leur chance ailleurs.

L'ARMÉE DU LENDEMAIN

« L'ancien monde est mort, et nous avançons vers l'avenir. »

Il y a environ dix ans, Sire Malaine l'assassin vogua jusqu'en Esrolie et il y fonda un nouvel avant-poste pour l'Armée du lendemain. Cet avant-poste s'est agrandi jusqu'à devenir le quartier général d'une vaste troupe mercenaire qui offre ses services aussi bien aux Héortiens qu'aux Lunaires. Bien qu'elle soit centrée sur une nouvelle religion et qu'elle recrute de nouveaux membres, l'Armée du lendemain n'est pas prosélyte ; et elle se contente de promouvoir ses capacités militaires.

Nom véritable : École du roc, Ordre de Saint Dadivic, Église du lendemain

Type : armée mercenaire neutre.

Contexte culturel : armée mercenaire étrangère.

Idéologie : « Se battre pour la justice »

Réputation : des opportunistes pleins de bonnes intentions ; un groupe international optimiste. Il accueille volontiers des non-humains.

But : servir une cause supérieure, appelée « le grand visionnaire ». Ils affirment « avancer vers l'avenir, se battre pour la justice. » Leur réputation d'intégrité est excellente. Les commandants sont censés être instruits dans la philosophie du grand visionnaire et donc être capables de déterminer ce qui est juste, mais aussi où et quand se battre.

Réactions : Mal considérée par les unités militaires classiques. Mal comprise par presque tous ceux qui n'ont pas vraiment eu l'occasion de les rencontrer. Malaine l'assassin encourage toujours ses membres à bien traiter les étrangers et à éviter de blesser sans raison les innocents. « Ce pauvre diable anonyme pourrait bien vous sauver la vie un jour »

Moyens

Chef : Sire Malaine l'assassin.

Membres connus : Sire Jaggart le requin, Seigneur Villam Quatremaïns, Lostar Sortileur le grand prêtre.

Nombre de membres : 1 000 membres en Génertéla centrale.

Quartier général : le monastère du roc, à Rhigos (en Kéthaela, au sud de la passe du Dragon).

Contacts et alliances : Des liens d'amitié avec le grand hôpital de Nochet. D'importants liens par la mer (hors du cadre de ce livre), principalement avec l'Occident.

Malaine est à la tête de dix postes de commandement régionaux dirigés par des colonels, qui commandent chacun une colonne. La première colonne est au monastère du roc. La seconde est la colonne navale, avec deux pentécotores dans la Baie des Miroirs. Les huit autres sont dans des villes : Nochet, Jorsch, Nouvelle Ville-Cristal (Esrolie) ; Citadelle Blanche, Refuge (Héort) ; Boldhome, Aldachur (Sartar) et Bout du Monde (Tarsh). Chaque emplacement sert de centre de recrutement et comporte une caserne, un mess, une infirmerie et d'autres installations pour environ 100 membres. Les colonels ont leur état-major personnel.

Organisation

Une colonne est composée d'à peu près cent hommes ; huit escadrons de douze hommes plus le personnel d'encadrement. Un escadron est soit régulier, formé par des fidèles du grand visionnaire, soit irrégulier, des étrangers engagés pour des tâches précises (souvent les plus difficiles et les plus mortelles). L'entrée dans les réguliers nécessite de s'engager dans la troupe et dans le culte du grand visionnaire. Les escadrons sont dirigés par des sous-officiers qui sont choisis parmi les meilleurs soldats réguliers.

Il y a trois officiers par colonne : un colonel et deux capitaines. Chaque capitaine a une équipe personnelle de trois ou quatre hommes et commande trois escadrons. Le colonel a un état-major d'un escadron entier, comprenant deux musiciens et le doyen des sous-officiers de la colonne. Le colonel dirige aussi les deux escadrons restants. Dans la colonne navale, chaque capitaine commande un navire alors que le colonel reste généralement avec son état-major sur le navire du plus jeune capitaine et joue le rôle d'amiral de la flotte.

Un aumônier est assigné à chaque colonne pour assurer le soutien spirituel et diriger les offices religieux au grand visionnaire. Ces aumôniers sont des liturgistes réguliers de l'ordre de Saint Dadivic. Les aumôniers sont considérés comme des officiers mais ils n'ont aucune responsabilité militaire. La plupart ont aussi un rôle administratif, comme intendant militaire, scribe, ou un emploi similaire, et ils font partie de l'état-major du colonel. Chaque colonne a au moins un mage qui assure le soutien magique. Les mages sont bien protégés en combat. Chacun a un rang équivalent à celui de capitaine et commande un escadron spécial de gardes du corps.

MOTS-CLÉS DES MEMBRES

« Un avenir, un capitaine. » Tous les membres doivent prêter allégeance et jurer fidélité à l'organisation pour la durée de leur engagement. Ils doivent écouter une conférence après laquelle ils obtiennent la capacité mentale « Doctrine du grand visionnaire ». Ils peuvent prendre cette compétence avec un score de départ de 2 à 12, au choix, selon leur adhésion au discours de l'Armée du lendemain.

L'Armée du lendemain a démontré qu'elle était un employeur fiable et qu'elle payait ces dettes. Les membres font attention à entretenir cette réputation. Ceux qui vont à son encontre par incompétence ne sont pas payés. Ceux qui le font intentionnellement sont pourchassés et détruits.

SOLDAT D'ESCADRON RÉGULIER

Conditions à remplir : Devenir un membre de l'église du grand visionnaire (ouverte à quiconque pratique une religion malkioni). Jurer d'obéir aux ordres et de ne pas faire honte à la réputation de l'Armée du lendemain.

Capacités physiques : Combat (lance et bouclier) ; ceux de la colonne navale apprennent Ramer.

Capacités mentales : Doctrine du grand visionnaire.

Traits de caractère : Dévoué.

Relations : Armée du lendemain, Escadron.

Magie : Fidèle de l'église du grand visionnaire.

Niveau de vie : Commun.

Équipement : Armure de cuir, grand bouclier, lance, une partie de l'équipement de campement de l'escadron (une demi-tente, chaudron et ustensiles de cuisine, pioche, pelle et masse).

SOLDAT D'ESCADRON IRRÉGULIER

Conditions à remplir : Assister à une conférence de recrutement. Jurer d'obéir aux ordres et de ne pas faire honte à la réputation de l'Armée du lendemain.

Capacités physiques : Combat (lance et bouclier) ; ceux de la colonne navale apprennent Ramer.

Capacités mentales : Doctrine du grand visionnaire.

Traits de caractère : Aucun.

Relations : Escadron.

Magie : Aucun.

Niveau de vie : Commun.

Équipement : Armure de cuir, grand bouclier, lance, une partie de l'équipement de campement de l'escadron (une demi-tente, chaudron et ustensiles de cuisine, pioche, pelle et masse).

SOUS-OFFICIER

Les sous-officiers dirigent des escadrons de dix hommes et doivent s'assurer qu'ils sont en état d'accomplir leur devoir, qu'ils suivent les ordres et qu'ils respectent l'armée et ses officiers. ils sont autorisés à infliger des punitions (jusqu'à vingt coups de fouet ou une semaine au mitard) pour un petit nombre d'infractions, comme s'endormir en service, être saoul en service ou hésitation face à l'ennemi.

Conditions à remplir : Être un membre régulier d'une colonne et un fidèle de l'église du grand visionnaire. Impressionner les officiers.

Capacités physiques : Gueuler des ordres, Combat (épée et bouclier), ceux de la colonne navale apprennent Navigation.

Capacités mentales : Doctrine du grand visionnaire.

Traits de caractère : Dévoué, Discipliné.

Relations : Armée du lendemain, Escadron.

Magie : Fidèle de l'église du grand visionnaire. Des sous-officiers exceptionnels peuvent recevoir des armes ou des armures magiques mineures.

Niveau de vie : Commun.

Équipement : Armure de cuir et de bronze, grand bouclier, lance, épée. Les autres sous-officiers partagent quelques mules qui portent leur équipement personnel pendant les déplacements.

CAPITAINE

Les capitaines sont en général des membres de la caste des chevaliers (ou l'équivalent dans leur culture), bien qu'un sous-officier qui se distingue particulièrement puisse être promu à ce grade.

Conditions à remplir : Faire partie de la caste des chevaliers, ou être un sous-officier et impressionner le colonel.

Capacités physiques : Combat (épée et bouclier), Équitation (pour ceux de l'infanterie) ou Navigation (pour ceux de la colonne navale).

Capacités mentales : Commander, Doctrine du grand visionnaire, Stratégie militaire (pour ceux de l'infanterie) ou Stratégie navale (pour ceux de la colonne navale).

Traits de caractère : Dévoué, Discipliné, Sévère.

Relations : Armée du lendemain, Partisans (équipe personnelle).

Magie : Fidèle de l'église du grand visionnaire. Les capitaines ont souvent un objet magique de puissance modérée et un à trois objets magiques mineurs.

Niveau de vie : Prospère.

Équipement : Armure de cuir et de bronze, bouclier, épée et objets magiques (voir ci-dessus).

Note : Les colonels ont des capacités similaires aux capitaines. Les colonels ont une armure et une épée enchantée, en plus de leurs propres objets magiques.

AUMÔNIER DE L'ORDRE DE SAINT DADIVIC

Un aumônier doit être un fidèle de Malkion (pas de barbares païens, merci !). Ni l'Armée ni l'ordre ne se soucient de l'église à laquelle le candidat appartenait avant d'adhérer à la foi du grand visionnaire. Comme pour les autres liturgistes, les aumôniers apprennent les sorts du Livre irréfutable et ne peuvent pas rechercher d'eux-mêmes de nouveaux sorts.

Conditions à remplir : Appartenir à une église malkioni et remplir les conditions nécessaires pour être un liturgiste.

Capacités physiques : Équitation.

Capacités mentales : Doctrine du grand visionnaire, Diriger les offices à Saint Dadivic, Lire l'écriture occidentale, Écrire l'écriture occidentale.

Traits de caractère : Pieux, Rassurant.

Relations : Ordre de Saint Dadivic, Colonne.

Magie : Liturgiste de l'ordre de Saint Dadivic.

Niveau de vie : Commun.

Équipement : Robes de cérémonie, une copie du Livre irréfutable, matériel d'écriture.

MAGE DE L'ORDRE DE SAINT DADIVIC

Les mages apprennent les symboles nécessaires pour tracer l'octogone dadivique, qui permet de contacter le nexus de Saint Dadivic. Ils ont accès à la fois au Livre irréfutable et le Livre visionnaire de Dadivic, l'unique grimoire de l'ordre. Comme pour les aumôniers, ni l'Armée ni l'ordre ne se préoccupent de l'église à laquelle le candidat appartenait avant de choisir la foi du grand visionnaire.

Conditions à remplir : Faire partie d'une église malkioni et remplir les conditions nécessaires pour être un mage.

Capacités physiques : Dessiner à la craie, Équitation.

Capacités mentales : Tracer l'octogone dadivique, Doctrine du grand visionnaire, Lire l'écriture occidentale, Écrire l'écriture occidentale.

Traits de caractère : Pieux, Préoccupé.

Relations : Ordre de Saint Dadivic, Colonne.

Magie : Mage de l'ordre de Saint Dadivic.

Niveau de vie : Prospère.

Équipement : Robes de cérémonie, une copie du Livre irréfutable, une copie du Livre visionnaire de Dadivic, matériel d'écriture, des craies et des poudres spéciales, un à trois objets magiques de puissance moyenne.

Moyens magiques : le grand visionnaire, Saint Dadivic

Ordre majeur malkioni

La grande partie de l'Armée du lendemain suit cette religion. Bien que les simples soldats n'y soient pas forcés, les dirigeants, par contre, doivent faire partie de ce culte.

MYTHE ET HISTOIRE

Dans le Danmalastan préhistorique, le prophète Malkion choisit les Gardiens secrets afin de préserver



la vérité et la sagesse quand il serait parti. C'est ce qui est révélé dans le Livre irréfutable. Le grand visionnaire était un de ceux qui furent choisis. Il se retira dans un lieu sûr pour prier le Dieu Invisible et attendre son heure.

Après des âges et des âges, il entendit enfin des prières et tourna son attention vers le monde. Il fut découvert par un de ceux qui le cherchait. Le grand visionnaire, comme Malkion le lui avait demandé, répondit au saint homme Dadivic.

Dadivic était un simple soldat ayant foi en Dieu et il priaît dévotement afin de comprendre le monde. Il venait d'un royaume appelé Loskalm. Ce royaume avait été frappé d'une catastrophe qui l'avait isolé magiquement du reste du monde. Le royaume était enfermé par un brouillard gris qui recouvrait les lieux où l'on trouvait autrefois des océans ou des pays. Les liturgistes dirigeaient les prières de leur congrégation en vain et quand les mages exploraient les barrières, ils n'en retiraient que des visions terribles et un peu plus de destruction. Dadivic envoyait sa prière en complet désespoir et il reçut du grand visionnaire le réconfort et une réponse.

Dadivic entendit le Créateur lui parler par la voix du grand visionnaire. Dadivic demandait si le terrible destin de Loskalm était inévitable et, qu'il le soit ou non, ce qui pouvait être fait. Le visionnaire lui donna ses instructions et Dadivic commença à prêcher. Après bien des tribulations et des difficultés, il gagna des fidèles et la vérité de sa vision fut révélée quand le Livre visionnaire permit d'ouvrir une voie vers un nouveau nexus saint. Après presque soixante ans de prêche, les premières prophéties du Livre visionnaire de Dadivic se réalisèrent quand Dormal débarqua en Loskalm. Après cela, les barrières qui isolaient le royaume tombèrent et Loskalm put à nouveau entrer en contact avec ses voisins. Le message du grand visionnaire était maintenant bien organisé et une vingtaine de missionnaires quittèrent Loskalm en bateau pour porter sa parole.

Aujourd'hui, un siècle plus tard, l'Armée du lendemain en est le résultat.

Conditions à remplir : Entrer dans l'Armée du lendemain ou l'ordre de Saint Dadivic.

Capacités mentales : Doctrine du grand visionnaire.

Grimoire :

Le Livre visionnaire de Dadivic (Coordonner un escadron, Protéger contre les armes, Aiguiser une épée, Enchanter une armure avec Protéger contre les armes, Enchanter une épée avec Aiguiser une épée, Combattre sur un navire, Soigner pendant le combat).

Talisman : Les mages ont souvent plusieurs talismans pour leurs sorts mais ils sont tous en bronze et en métal et ont la forme du symbole sacré de Saint Dadivic (un octogone gravé en son centre de la rune du saint). Ces talismans sont souvent fixés à des armes, des armures ou à l'étendard de bataille de la colonne.

Secret : Soigner un visionnaire (Agit comme une affinité de Soins, mais ne peut servir que sur les fidèles de l'église de Saint Dadivic).

Autre Côté : Consolation et Joie, l'au-delà des Malkioni, font partie de la foi visionnaire. Le nexus de Saint Dadivic est sur le Plan des disciples, dans le domaine de Talor, bien qu'il n'ait aucun lien direct avec le nexus de Talor.

Fidèles : Plusieurs milliers de fidèles de Saint Dadivic existent de par le monde, mais la plupart vivent en Occident. Environ un millier vit dans la passe du Dragon.

Autres liens : Bien qu'il n'appartienne officiellement à aucune église d'importance et qu'il soit même le rival de plusieurs sectes importantes, l'ordre de Saint Dadivic a néanmoins de bonnes relations avec la plupart des Malkioni.

Défauts : Aucun en particulier.

LA COMPAGNIE BÉLIER LUNE

« L'ancien monde est mort, nous allons vous le montrer. Bon voyage ! »

La Compagnie Bélier Lune est une entreprise commerciale risquée qui s'est établie récemment dans la passe du Dragon. C'est essentiellement une agence de voyage qui emmène, en toute sûreté, de riches Dara Happiens en excursion sur les terres barbares et draconiques. Elle offre des forfaits classiques, spéciaux ou aventureux dans la passe du Dragon (et aussi en d'autres endroits). Elle possède un réseau étendu d'experts, d'employés, d'homme de mains et de collaborateurs.

Nom véritable : Compagnie Bélier Lune.

Type : sous-culte lunaire.

Contexte culturel : Agence de voyage et guides. La Compagnie Bélier Lune fournit des voyages organisés pour ceux qui sont curieux ou avides d'aventure. Les citoyens impériaux qui veulent voir la passe du Dragon utilisent ses services pour voyager sans encombre jusqu'aux différents sites. « Laissez-nous vous conduire en toute sûreté vers les merveilles de cette société primitive. »

Idéologie : « Bon voyage ! » Le monde serait meilleur si tout le monde pouvait se rencontrer.

Réputation : De fervents partisans des voyages, avec l'arrière-pensée progressiste qu'il faut savoir devenir amis pour vivre ensemble en paix.

But : Fournir des voyages sûrs et éducatifs aux Lunaires qui veulent visiter les terres récemment pacifiées de Sartar, Prax et Héort. Répandre la philosophie que « La parole et l'écoute prouvent que nous ne faisons qu'un ».

Réactions : Les attitudes pro lunaires attirent toujours les foudres des extrémistes anti-lunaires. L'attitude ouverte de la Compagnie Bélier Lune lui permet d'être acceptée en de nombreux endroits où les sentiments anti-lunaires sont faibles.

Moyens

Chef : Analax le voyageur.

Membres connus : Drofats le chansonnier qui a composé toute une série d'airs très populaires qui circulent dans l'Empire, chacun chantant les merveilles d'un site de la passe du Dragon. Ces chansons sont plus réputées pour leur mélodie lyrique que pour leurs paroles.

Nombre de membres : varie selon les besoins : il faut engager et licencier au gré des demandes. Dans la région de la Passe du Dragon, le minimum est de 80 agents environ, un certain nombre d'entre eux sont seuls et habitent dans des endroits stratégiques à travers le pays, notamment un à Pavis.

Quartier général : Temple de Selven Hara à Gostolos, dans la Satrapie lunaire d'Arir (loin au nord de la passe du Dragon). Beaucoup de temples mineurs peuvent être trouvés par endroit. L'agence centrale de Sartar est le Temple de Selven Hara à Aldachur, qui a environ 20 employés et 30 gardes permanents et de nombreux guides (tous sont des initiés du culte).

Contacts et alliances : La Compagnie a de nombreux contacts informels partout dans les villes de la passe du Dragon, ce qui implique entre autre des tarifs négociés pour le logement, la nourriture, le matériel... Elle possède des cartes bien conçues qu'elle distribue à ses clients. La Compagnie a aussi des contacts informels un peu partout dans l'Empire, parmi tous ceux qu'elle a déjà escortés et qui sont rentrés chez eux à leur vie normale. Parce qu'elle vénère un héros d'un sous-culte d'Étyries, la Compagnie Bélier Lune est en excellents termes avec les autres adorateurs de la déesse lunaire du commerce.



Organisation

Le centre de commandement local dirige les opérations sur toute la zone, Analax et ses officiers supervisant les opérations à grande échelle. Le quartier général travaille avec des équipes, qui rassemblent d'une demi-douzaine à une centaine de membres.

MOTS-CLÉS DES MEMBRES

La Compagnie Bélier Lune engage tous ceux qui promettent de ne pas nuire à elle ou à ses clients, de ne pas dire du mal de la Déesse Rouge ou de ses coutumes et d'obéir au chef d'excursion. Ils ne font pas de prosélytisme, pensant que des contacts amicaux ne peuvent être maintenus sans une certaine pression. Dans la passe du Dragon, ils font partie des Lunaires les plus aimables.

La Compagnie Bélier Lune offre deux types de contrats. Les employés temporaires doivent simplement remplir les conditions minimales. La Compagnie engage sur cette base beaucoup d'Héortiens et d'agents locaux, avec un salaire quotidien fixé par engagement oral. Ces employés sont le plus souvent des porteurs, des propriétaires de pensions ou d'auberge, ou des confectionneurs de vêtements. Beaucoup d'employés temporaires sont des amis de longue date des guides locaux de la Compagnie. Les contrats fixes durent plus longtemps et nécessitent de passer le serment de protéger les voyageurs, d'obéir aux guides de la compagnie et d'accomplir les tâches pour lesquelles elles sont engagées. Les employés fixes deviennent en général des initiés de Selven Hara ; les autres employés ne reçoivent aucune magie de la Compagnie.

GUIDE BÉLIER LUNE

Conditions à remplir : Faire partie des employés fixes, parler couramment la langue locale, avoir démontré sa capacité à survivre dans la nature. Si le candidat connaît déjà des capacités enseignées par la société, cela est compté en sa faveur.

Capacités physiques : Tir à l'arc, Construire un abri, Premiers soins, Charger une bête de somme, Faire un feu, Combat (cimeterre et bouclier).

Capacités mentales : Trouver le chemin, Connaître la région, Lire une carte, Parler la langue locale, Parler le nouveau pélorien.

Traits de caractère : Confiance en soi, Sympathique.

Relations : Compagnie Bélier Lune, Culte d'Étyries.

Magie : Initié de Selven Hara. Les guides peuvent devenir des adeptes de Selven Hara s'ils le souhaitent.

Niveau de vie : Prospère.

Équipement : Armure de cuir, bouclier, cimeterre, équipement de campement et de survie.

Moyens magiques : Selven Hara

Culte héroïque d'Étyries

MYTHE ET HISTOIRE

Selven Hara était une femme, mais par la magie de Sédénia, elle devint une déesse. Elle est née dans le Cinquième Cycle (il y a environ 150 ans) et à l'âge adulte se fit marchand lunaire. Elle voyagea beaucoup et étudia les enseignements d'Étyries, la déesse du commerce. À Gostolos, elle écouta et assimila la Parole d'Étyries, et elle s'engagea dans le culte pendant trente ans. À sa mort, elle devint une déesse pour protéger l'organisation qu'elle avait fondée, la Compagnie Bélier Lune.

Conditions à remplir : Être un adorateur d'Étyries, de n'importe laquelle des Sept Mères et n'importe quel aspect de la grande déesse lunaire.

Capacités physiques : Charger une bête de somme, Monter un bélier.

Capacités mentales : Trouver le chemin, Mythes d'Étyries, Mythes de Selven Hara, Lire une carte.

Affinités : Voyage sans encombre (Se faire comprendre par n'importe qui, Calmer des étrangers, Détecter les ennemis, Trouver un abri, Courir, Accélérer un bélier).

Secret : Fuite sans encombre (le personnage réussit automatiquement une action ultime après une opposition dans laquelle il a utilisé l'affinité Voyages sans encombre, même si normalement rien ne lui permet de faire une action ultime).

Autre Côté : Selven Hara a sa demeure sur la Lune Rouge dans une des vallées nathiques. Après leur mort, ses adorateurs se reposent pendant un moment sur cet astre divin, comme c'est habituel pour la plupart des initiés lunaires.

Fidèles : Environ 800, répartis dans les étapes le long de la rivière Oslira. Et aussi beaucoup d'employés temporaires selon la saison.

Autres liens : Le culte de la déesse Étyries est le principal culte marchand de l'Empire lunaire. On trouve ses temples dans toutes les cités importantes, dans la plupart des petites villes et à de nombreuses frontières. Le culte aide la Compagnie, pour une somme modique.

Défauts : Selven Hara n'est pas toujours appréciée par les habitants locaux, principalement à cause de son affiliation lunaire plutôt qu'à cause de ses activités.

« Neige et éclair !
Grêle et tonnerre !
Le ciel tout rempli de colère
Dévoile un à un les mystères
De Kéro Finn, montagne mère. »

-- Drofats le chansonnier

LE VENT SECRET

« L'ancien monde se meurt, mais nous le sauverons. »

Gyffour Ulfsson mena ses hommes à la bataille mais ses terres furent brûlées derrière lui par un raid de la cavalerie lunaire. Depuis cette époque, il a gagné les montagnes et il dirige des attaques de guérilla contre les Lunaires. Il a emmené les survivants et le dieu de son clan avec lui et il a trouvé des partisans parmi tous les Héortiens qui détestent les Lunaires quelle qu'en soit la raison.

Nom véritable : le clan du Vent secret

Type : groupe de rebelles hors-la-lois.

Contexte culturel : Résistants héortiens armés.

Ideologie : « Nous nous battons jusqu'au bout. Mort aux Lunaires ! »

Réputation : des barbares extrémistes traditionalistes, ayant une confiance absolue dans leurs vieux usages conservateurs.

But : Libérer Sartar de l'Empire et tuer tous les adorateurs lunaires.

Réactions : La plupart des sartarites ont entendu parler du clan du Vent secret. Tandis que la plupart l'admirent en secret et espèrent qu'il réussira, d'autres craignent les répressions lunaires que ses actions peuvent entraîner et ne le soutiennent pas. Le Vent secret est officiellement proscrit par les Lunaires et ses membres sont pourchassés par les autorités lunaires et par leurs unités militaires.

Moyens

Chef : Gyffour Ulfsson, un seigneur de guerre orlanthi rusé.

Membres connus : Vandolan Barbegrise, Pola la vingane.

Nombre de membres : 50 guerriers environ avec Gyffour, plusieurs centaines d'autres dans le plus grand secret depuis la rébellion ratée de 1613.

Quartier général : Aucun temple fixe. Le Vent secret est invoqué par le chef quand nécessaire. Un noyau d'une cinquantaine de membres actifs est constamment au service du chef mais ils coordonnent les autres résistants sur une large zone, dirigeant parfois de grandes attaques qui rassemblent plusieurs centaines de membres temporaires.



Contacts et alliances : La plupart des gens de Sartar vénèrent Orlanth et sont des sympathisants de la cause du Vent secret. Ils lui fournissent de la nourriture, des cachettes et des informations, permettant ainsi au Vent secret d'agir à la manière des guérillas.

Organisation

Malgré le faible nombre de membres actifs, Gyffour dirige une troupe de guerre orlanthi traditionnelle, organisée comme les clans guerriers. Quand sonne l'heure de l'action, il accepte le serment de tout autre chef de guerre, devenant ainsi la tête d'un clan temporaire formé par l'union des troupes.

MOTS-CLÉS DES MEMBRES

Seuls les adorateurs du Panthéon des tempêtes peuvent prêter le serment du secret. Ces gens ordinaires forment le principal des membres, vivant et travaillant dans leur propre communauté mais aidant le Vent secret à leur manière. Les partisans actifs de Gyffour sont tous des thanes d'armes formés pour la guerre qui, avant d'être acceptés, ont été recommandés à Gyffour par un membre ayant prêté serment. Seuls ceux qui ont prêté les plus terribles serments de loyauté sont autorisés à entrer dans le culte de Barantaros et apprennent les mystères sacrés du Vent secret. Cet engagement n'est pas rémunéré, puisque les efforts du Vent secret sont tournés vers la libération de la patrie.

THANE D'ARME DU VENT SECRET

Conditions à remplir : la volonté de sacrifier sa vie pour le bien de la cause et la capacité de mener la dure vie d'un guerrier en fuite. Il faut aussi devenir initié de Barantaros et prêter des serments de loyauté et de discrétion.

Capacités physiques : Garde du corps, Équitation, Combat (épée).

Capacités mentales : Repérer une embuscade, Tactiques militaire.

Traits de caractère : Guerrier méthodique.

Relations : Vent secret.

Magie : initié (ou adepte) de Barantaros.

Niveau de vie : Commun.

Équipement : équipement supérieur en général. Principalement des armes et sinon, ce qui est disponible ou ce que le personnage peut se procurer seul.

Moyens magiques : Barantaros, le Vent secret

Culte héroïque d'Orlanth Aventureux

MYTHE ET HISTOIRE

Un jour, Orlanth mena tous les guerriers de la Tribu des Tempêtes dans un grand raid et il ne laissa que Barantaros pour garder ses terres. C'était l'un des Frères Tonnerre, brave et fort. Peu après le départ d'Orlanth, un dieu mineur vint trouver Barantaros en courant, lui disant que la grande armée du Chaos-Feu arrivait. Barantaros alla dans les collines où l'armée du Chaos devait passer et il s'y dissimula parmi les pierres et les buissons. Au moment où les viles créatures passèrent en grognant, Barantaros rassembla ses forces et se rua sur eux tel un tourbillon, frappant ici et là en toute impunité. Il repoussa l'armée embrasée et fut récompensé par Orlanth quand celui-ci revint de son raid.

Conditions à remplir : Entrer dans la troupe de combat du Vent secret.

Capacités physiques : Embuscade, Escalade, Courir dans les collines.

Capacités mentales : Connaître la région.

Prodige : Attaque tourbillon*. Ce prodige ne peut servir qu'à augmenter des capacités de combat et est une magie berserk.

Secret : Attaque du dernier souffle (L'âme de l'adepte mourant est libérée et attaque son tueur dans une nouvelle opposition. Son score est égal au nombre de PA négatif que le personnage avait au moment de mourir. L'âme du personnage, sous forme d'un vent, continue à se battre avec des branches, des graviers et tous les débris possibles, et aussi en vidant d'air les gorges de ses victimes. Le vent de l'âme cesse quand tous les ennemis sont morts ou, au plus tard, au coucher du soleil. L'attaque du dernier souffle rend toute résurrection impossible.)

Autre Côté : Le domaine de Barantaros est dans la région des Montagnes sauvages, près des vents d'hiver, sur les terres d'Orlanth dans le royaume des tempêtes. De là, on peut entrer soit dans l'Âge des tempêtes, soit dans les Grandes Ténèbres.

Fidèles : Les membres de la troupe de guerre du Vent secret.

Autres liens : Barantaros fait partie de la Tribu des Tempêtes. Ses adorateurs sont une troupe rebelle, bienvenue chez tout Héortien qui résiste à l'Empire.

Défauts : Les membres du Vent secret sont fanatiquement opposés à l'Empire, ce que toute détection magique adaptée pourra révéler. Ces membres ne peuvent pas être ressuscités.

LES SERVITEURS DE LA PURETÉ

« L'ancien monde est mort, et tout doit partir. »

Jammak était un chaman récemment initié de la tradition locale de Devderet, une région au pied des Monts du Ciel, dans l'est de la passe du Dragon. Sa curiosité et son manque de discipline le poussèrent à adorer un esprit des Ténèbres du nom d'Ostin. Jammak fut condamné par les autres chamans de sa tradition, puis exilé parce qu'il ne voulait pas renoncer à ce culte. Après qu'il soit parti, ils essayèrent de la pourchasser mais avec l'aide d'Ostin, Jammak contacta le grand esprit Venbarkat et rejoignit sa tradition. Les chamans poursuivants furent chassés et bien qu'ils parlent de vengeance, ils ne la recherchent plus activement, car Jammak n'a appris aucun de leur grand secret pendant la courte période où il appartenait à la tradition de Devderet. Jammak, de son côté, se contente d'éviter la région de Devderet et ses esprits.

Jammak a établi son camp près de la ville d'Aldachur, d'abord comme un petit centre du culte chamannique d'Ostin et ensuite comme base d'une importante force de mercenaires, guerriers et magiciens. Jammak est prudent dans ses agissements et il fait croire que son culte est ouvert et n'a aucun secret. Il envoie souvent des volontaires se faire tuer dans des rituels d'autres religions, courbant l'échine devant tout le monde et il présente ainsi une attitude pacifique et sérieuse dans ses projets de destruction du monde. « Il doit être purifié pour ce qui est à venir. Aujourd'hui, les temps sont venus. Nous n'avons pas besoin de savoir ce qui vient. »

Nom véritable : Fraternité Ténébrale

Type : Troupe de mercenaires magiciens.

Contexte culturel : Tradition chamannique indépendante.

Idéologie : « Le monde est mort, nous devons faire place nette. Les Ténèbres descendent, nous serons ce destin. Venbarkat nous dit que c'est ce que nous devons faire. »

Réputation : Des fatalistes religieux qui travaillent à la destruction du monde pour les forces des Ténèbres.

But : Détruire le monde. La nature a besoin de tout ce qui la compose, y compris ce qui est dangereux et dégoûtant. Il vaut mieux que des gens éduqués contrôlent ces forces, respectueusement et avec des méthodes convenables, plutôt que de les laisser à l'état sauvage, ignorées. Ces forces doivent accomplir leur destin et les Serviteurs de la pureté obéissent à cette fatalité.

Réactions : Le comportement très formel de Jammak donne aux dirigeants voisins une excuse of-



ficielle pour le laisser exister. Par contre, la plupart des gens normaux évitent tous les membres de ce groupe à cause de leurs pouvoirs détestables et de leurs objectifs déplaisants. Le groupe a tendance à s'isoler ou à s'associer avec ceux qui partagent ses vues.

Moyens

Chef : Jammak le suzerain. Jammak est un chaman et le partenaire d'Ostin, qui le possède pendant les rites fiévreux du culte extatique.

Membres connus : Selor l'éveilleur, un sorcier ; Uvaboom Seigneur-Uz.

Nombre de membres : 800 en tout, divisés en cellules d'une demi-douzaine de membres.

Quartier général : Le Temple d'Ostin, sur une colline à environ dix kilomètres au sud d'Aldachur.

Contacts et alliances : Les adorateurs d'Ostin ont généralement une amitié naturelle avec tous les cultes des Ténèbres. De plus, Ostin est un grand esprit de la tradition de Venbarkat, de la religion des Ténèbres, et ses adorateurs s'entendent habituellement sans difficulté avec les chamans de cette tradition.

Organisation

Jammak est protégé personnellement par son culte et il engage des groupes de gens qui sont organisés en cellules. Chaque chef de cellule négocie personnellement avec Jammak et reçoit directement ses instructions pour poursuivre ses buts. La plupart des membres mineurs ne font que des tâches simples et visibles ; les missions secrètes sont gardées pour les membres du cercle intérieur.

Plusieurs chamans ont été acceptés dans la tradition par Jammak. Il a une grande part de contrôle sur ces chamans et ils ne remettent jamais en cause ses ordres. Ils lui servent de lieutenants, organisant et supervisant les membres du cercle intérieur, qui à leur tour dirigent les membres mineurs.

MOTS-CLÉS DES MEMBRES

Comme beaucoup d'organisation, il y a deux niveaux d'appartenance. La plupart des membres sont employés comme gardes ou subordonnés, avec un salaire journalier. Ceux qui veulent être engagés ne doivent pas faire partie d'un culte du Feu ou de la Lumière et doit jurer de ne pas combattre contre les autres membres. Ces membres mineurs n'apprennent aucune magie des chamans. Les agents qui font preuve de talent magique et qui démontrent une certaine compréhension de la vraie nature de l'organisation peuvent finir par être conduits dans le cercle intérieur, où ils reçoivent les enseignements d'Ostin et de Venbarkat. Les disciples du cercle intérieur d'Ostin sont des animistes quelconques et peuvent avoir n'importe quelle occupation. À part recevoir des fétiches et avoir l'occasion d'intégrer des esprits, aucune capacité particulière n'est enseignée aux membres du cercle intérieur.

Jammak lui-même n'a aucun apprenti chaman. Il permet par contre à certains chamans d'adhérer à sa tradition si ceux-ci lui donnent d'abord un secret de leur âme. Une fois que ceci est fait et qu'il peut les contrôler, il leur enseigne les bases de la tradition d'Ostin. Jammak peut faire apprendre à ses élèves comment appeler Ostin, afin de pouvoir cracher du feu. Selor et Uvaboom l'ont déjà fait, de même que quelques chamans et certains disciples choisis.

Moyens magiques : Ostin le brûleur



Tradition chamanique de la religion des Ténèbres

MYTHE ET HISTOIRE

Ostin était un esprit mineur des Ténèbres, enfermé dans le Monde psychique. Après la Collision des Mondes et l'intrusion du Plan physique dans le Monde psychique, un chaman du feu contacta Ostin

et tenta de l'intégrer, mais au lieu de cela, c'est lui qui fut absorbé. Cela éveilla Ostin et il commença à chercher ses propres proies. Dévorer le chaman avait aussi donné à Ostin la capacité de cracher des flammes. Pendant la Guerre des Dieux, Ostin découvrit une volée d'âmes en fuite, emportées comme des fétus par le vent de la mort, atteignant le Monde psychique sans protection. Ostin s'en saisit et il obtint d'elles les pouvoirs principaux qu'il donne à ses adorateurs.

Pendant les Grandes Ténèbres, Ostin fut une des nombreuses créatures des ténèbres sur lesquelles régnait Deshkorgos. Deshkorgos était très puissant et il était adoré par de nombreux groupes à travers toute la Pélorie centrale. Il fut capable de lancer ses esprits capturés dans les cadavres des autres, créant ainsi des morts vivants qui suivaient ses ordres. Ces entités morts vivantes étaient laissées au contrôle de ses chamans afin qu'ils puissent mieux agir dans le monde.

Depuis l'Aube, les forces des Ténèbres ont été repoussées. Les créatures d'Ostin étaient parmi les hordes qui furent vaincues par le premier Conseil Théyalain et les chars de Dara Happa. Par contre, ses adorateurs ne furent pas exterminés et trouvèrent refuge dans les montagnes sauvages pour fuir les répressions.

Conditions à remplir : Être accepté dans le cercle intérieur.

Capacités physiques : Faire un fétiche, Tracer un cercle chamanique.

Capacités mentales : Tradition d'Ostin, Fuite chamanique, Combat psychique, Vision psychique, Voyage psychique.

Esprits traditionnels : Esprits des Ténèbres.

Esprits spéciaux : Remparés, Traîneurs, Convulsés.

Esprits alliés : Fantôme-haillons.

Double : Esprits des Ténèbres.

Fétiches : Les chamans d'Ostin font leurs fétiches avec du bois brûlé, des os calcinés et d'autres objets consumés par le feu.

Secret : Cracher le feu (Sert comme une capacité de Combat à distance, avec une portée égale au score en mètres et un rang égal à 1/10 du score).

Autre Côté : Le domaine d'Ostin le brûleur est, dans le Monde psychique, dans la Grotte du désespoir qui est sous le contrôle de Deshkorgos. Après la mort, les adorateurs d'Ostin vont dans le Monde psychique, où ils deviennent des fantôme-haillons.

Fidèles : Jammak contrôle tout le culte d'Ostin et dirige les cérémonies à laquelle tout membre peut participer. La tradition rassemble environ 800 personnes.

Autres liens : Deshkorgos, un esprit pélorien de la Mort, est le maître d'Ostin dans le royaume des Ténèbres. Les adorateurs d'Ostin ont généralement de bonnes relations avec les autres traditions contrôlées par Deshkorgos. À cause du passé de Jammak, les esprits de la tradition de Devderet sont des esprits ennemis de la tradition d'Ostin.

Défauts : La plupart des gens n'ont aucune confiance envers les disciples de Jammak puisque, après tout, ils vénèrent les forces des Ténèbres. Peu de gens connaissent leur capacité à créer des zombis et ce détail ne rendra certainement pas ce groupe plus populaire.

Esprits spéciaux de la Tradition d'Ostin

LES CONVULSÉS

Puissance : 10 à 10M

Les convulsés ressemblent à une fumée blanchâtre et translucide avant de posséder un cadavre qu'ils animent. Le corps d'un animal ou d'un être intelligent peut ainsi être transformé en zombi par un convulsé, qui porte ce nom à cause des mouvements saccadés et spasmodiques des zombis ainsi obtenus. L'esprit doit surmonter une résistance de 14 si le corps vient d'être tué, de 20 s'il a été tué il y a plus d'un jour, et de 10M si le cadavre est très décomposé.

Puissance : 10M à 10M2

Les adorateurs défunts d'Ostin deviennent des fantôme-haillons, qui ont l'apparence de lambeaux d'ombres à forme humaine. Ils peuvent être invoqués comme esprits alliés. Les fantôme-haillons sont des esprits de possession et quand ils possèdent un corps, ils se servent de leurs anciens pouvoirs. La plupart d'entre eux ont appris le secret de la tradition et sont donc capables de cracher du feu.

Puissance : 10 à 10M

Les remparés ressemblent à des spectres avec des dents terrifiantes, ils sont visibles par moment seulement. Ils peuvent servir à combattre d'autres esprits désincarnés qui attaquent leur maître. Ils donnent des PA normalement et fournissent tous les avantages d'un partisan pendant une opposition où le joueur est attaqué par des esprits.

Puissance : 10 à 20

Un traîneur se manifeste comme une tâche d'obscurité qui tombe sur une personne pour l'attaquer. Si l'esprit l'emporte sur sa victime, la personne perd toute perception et l'esprit peut la « traîner » dans la direction voulue par son maître sur une distance déterminée par la table suivante :

Table des traîneurs

Niveau de défaite	Distance parcourue
Marginale	3 mètres
Mineure	15 mètres
Majeure	75 mètres
Complète	400 mètres



Une combattante des Lames Tournantes.

Les mystiques lunaires ont développé une secte d'arts martiaux connues pour leur double utilisation des cimenterres. Ils méprisent généralement la magie ordinaire et ne revèrent que Taraltara, la déesse lunaire mystique.

$\gamma \approx \pi \pm \theta$
 $\bullet$
 $\square$
 λ
 $\odot$
 ∇
 $\sqcup$
 Δ
 $\otimes$
 Υ
 Φ
 Γ
 $\parallel$
 $\times$
 $\circ$
 γ
 Δ
 π
 $\gamma \approx \pi \pm \theta$
 $\bullet$
 $\square$
 λ
 $\odot$
 ∇
 $\sqcup$
 Δ
 $\otimes$
 Υ
 Φ
 Γ
 $\parallel$
 $\times$
 $\circ$
 γ
 Δ
 π

✧ ♁ ♀ ☿ ● □ ♃ ⊙ ▽ ▢ ♂ ✎ ♄ ♀ ☿ ● □ ♃ ⊙ ▽ ▢ ♂ ✎ ♄

Les capacités notées avec un : représentent les rangs d'armes ou d'armure. Les capacités sans score sont des protections (comme « Fourrure et peau épaisse » pour l'ours). Les capacités marquées d'un * sont généralement utilisées pour augmenter d'autres capacités.

LES ANIMAUX NATURELS

Il y a beaucoup d'animaux normaux dans Gloranth, bien qu'il y ait aussi des animaux avec des pouvoirs surnaturels et bien qu'il existe même des dieux ou des esprits qui sont des animaux.

Les alynx

Les chats de couleur sombre sont sacrés pour Orlanth et ils sont domestiqués par les chasseurs héor-thiens à la place des chiens. Les plus grands alynx sont de la taille d'un gros chien. Le dieu des alynx est Yinkin, un demi-frère d'Orlanth.

Tactique : Les alynx sont des chasseurs solitaires qui prennent leur proie en embuscade, surgissant de leur cachette pour porter une unique morsure. Si cette attaque échoue, un alynx va probablement s'enfuir plutôt que de rester combattre, à moins que la proie ne soit blessée ou sonnée. Un alynx combat avec ses griffes s'il est cerné ou dans les luttes pour prouver sa supériorité face à un autre alynx. Il utilise généralement sa capacité Embuscade pour augmenter son attaque.

Capacités importantes : Embuscade 18*, Combat (griffe et morsure) 12 : 1, Escalade 15, Esquive 15, Déplacement silencieux 2M, Résister à la magie 18, Courir vite 15, Petit 10.

Les béliers

Les béliers de la Compagnie Bélier Lune sont une espèce particulière de bouquetins spécialement élevés par la Compagnie comme animaux de somme et de monte. Ils ont la taille d'un poney. La Compagnie Bélier Lune garde plusieurs béliers à chacun de ses temples pour servir de montures.

Tactique : En liberté, les béliers fuient normalement leurs adversaires sauf pendant la saison des amours ou bien s'ils sont cernés. Dans de tels cas, ou bien si on les a entraînés à combattre par un dresseur, ils attaquent en bondissant vers l'avant et en percutant leur ennemi avec leurs cornes.

Capacités importantes : Coup de tête 18 : 4, Ouïe 2M, Bondir 18, Pied sûr 10M.

Les cerfs

Le grand cerf est une proie classique des chasseurs. Ils ne sont généralement pas hostiles et fuient au moindre signe de danger.

Tactique : Les cerfs, en tant que proies, sont prudents à l'extrême. La plupart des oppositions commenceront avec la capacité « Détecter le danger » du cerf. S'il est cerné ou s'il combat un autre cerf prouver sa supériorité, le cerf attaquera avec ses bois, en utilisant sa capacité Grand pour s'augmenter.

Capacités importantes : Combat (bois) 10 : 2, Esquive 15, Se cacher à couvert 15, Grand 10*, Nerveux 12, Courir vite 18, Détecter le danger 18, Sentir un prédateur 2M.

Les chevaux

Cette section décrit un cheval typique, tel qu'on utilise comme monture dans la passe du Dragon ou en Pélorie. Plusieurs espèces spécialisées existent, généralement élevées pour leur force ou leur rapidité.

Tactique des chevaux : Normalement, les chevaux fuient leurs prédateurs, mais ils peuvent donner de méchantes ruades avec leurs pattes avant ou arrière. Dans les batailles de dominance entre chevaux, ils se cabrent et mordent leurs adversaires.

Tactique des humains : En chargeant à cheval contre un adversaire, en utilisant une arme adaptée (comme une lance), un guerrier peut augmenter sa capacité de combat avec la capacité Fort du cheval pour le premier échange du combat seulement, afin de rendre compte de l'élan ajouté à l'attaque.

Capacités importantes : Ouïe 12, Saut 18, Ruade 15 : 1, Grand 5M, Courir vite 2M, Courir longtemps 14, Fort 2M*, Peau épaisse : 1.

CHEVAUX CÉIL-DORÉS

Les chevaux ail-dorés peuvent être amenés sur le Monde psychique et y combattre pour intégrer les esprits équestres ancestraux. Des talents typiques gagnés par l'intégration sont Grand saut, Ne jamais perdre son cavalier, Courir extrêmement vite, Grimper les falaises, Voyage psychique, Invisible à la lumière du soleil.

Capacités importantes : Ouïe 12, Saut 18M, Ruade 15 : 1, Grand 5M, Courir vite 2M, Courir long-temps 14, Fort 2M*, Peau épaisse : 1, Lien magique 5M*, Combat psychique 2M, Vision psychique 16, Comprendre des ordres 14.

S MULES CARS 2015-2016

Tactique : Normalement, les mules fuient leurs prédateurs, mais elles peuvent asséner des ruades dangereuses avec leurs pattes arrières.

Capacités importantes : Robuste 18, Ouïe 12, Saut 18, Ruade 15 : 1, Grande 2M, Forte 2M, Courir vite 2M, Voyager longtemps 14, Têtue 15, Peau épaisse : 1

es lions

Les lions vivent en troupe rassemblant 4 à 12 adultes femelles, 1 à 6 mâles et leur progéniture. Ce sont les femelles qui assurent toute la chasse pour la troupe, bien que les mâles combattent quand il s'agit de défendre les enfants ou leurs partenaires.

Tactique : Tous les types de lions chassent surtout la nuit et combattent en groupe, habituellement par ensemble de cinq lionnes au maximum, une qui attaque alors que les autres encerclent et isolent la proie et lui bloque ses issues. Contre des ennemis plus dangereux, le groupe complet se jette à l'attaque, profitant de l'avantage du surnombre. Comme les autres félins, les lions attaquent avec leur morsure et essaient de tuer avec une seule attaque à la gorge. Les lions attaquent et mangent fréquemment des humains.

Capacités importantes : Embuscade 18*, Combat (griffe et morsure) 2M : 2 (+22 PA par compagnon), Grand 18, Fort 2M, Crinière et peau épaisse : 1, Faire paniquer sa proie 15.

Les loups

Les loups existent dans la plupart des régions de Genertela et ils attaquent souvent le bétail quand ils le peuvent. Pendant les périodes de famine, ils peuvent même s'en prendre aux humains. Une meute typique aura entre 7 à 20 loups adultes en son sein. Les capacités ci-dessous sont données pour un loup typique dans une meute de dix adultes et elles sont suivies par des exemples de loups plus puissants, pour donner au lecteur un moyen de graduer l'échelle des capacités dans HW.

Tactique : Les loups attaquent leur proie en la faisant poursuivre par un seul loup à pleine vitesse pendant un moment, puis en laissant un autre prendre le relais. Ainsi la meute peut maintenir une allure de croisière tout en épuisant la proie. Quand ils ont cerné un animal, les loups l'encerclent et la harcèlent, l'attaquant de différentes directions en espérant frapper un coup qui la terrasse. Pour tenir compte de ces tactiques de chasse, les loups peuvent ajouter les PA de leur meute comme ceux de partisans. Alors que chaque attaque vient vraisemblablement d'un loup différent, l'effet global est le même.

Capacités importantes : Fourrure : 1, Harceler une proie 18 : 1 (180 PA), Courir vite 18, Épuiser une proie 12 (120 PA), Sentir une proie 2M.

LES GRANDS LOUPS

Ce loup exceptionnel est digne des légendes, mais il est pourtant naturel. Il vit dans une meute normale ou est le compagnon d'un puissant héros du peuple loup-garou, les Telmori.

Capacités importantes : Fourrure : 2, Combat (morsure) 18M : 2, Cerner une proie 12M, Courir vite 8M2, Esquive 18, Grand 15, Fort 2M, Sentir une proie 2M2, Hurlement terrifiant 18.

HROGNAR

Ce demi-dieu loup peut être rencontré sur le Plan des Héros.

Capacités importantes : Fourrure : 4, Combat (morsure) 18M3 : 4, Commander aux loups 5M, Cerner une proie 12M3, Courir vite 18M3, Esquive 18M, Grand 5M, Fort 2M2, Sentir une proie 2M4, Hurlement terrifiant 18M2.

Les mammoths

Les mammoths de Glorantha sont comparables en taille et en forme à l'éléphant indien de la Terre, mais ils ont une épaisse fourrure sombre. Les chasseurs braves ou habiles peuvent tenter d'en tuer un pour sa viande, son cuir et son ivoire. Les mammoths voyagent en petit troupeau de 5 adultes au plus et de 2 à 5 enfants.

Tactique : Les mammoths ont tendance à adopter des formations défensives avec les adultes à l'extérieur et les enfants au milieu. Ils menacent et se défendent avec leurs défenses, bien qu'ils puissent être dressés à piétiner leur adversaire en utilisant leur capacité Grand. Dans ce cas, ils reçoivent un atout de +5 contre un ennemi à terre qui est vraiment plus petit (20) qu'eux.

Capacités importantes : Creuser 12, Saisir avec la trompe 15, Robuste 18, Ouïe 15, Intimider 18, Grand 18M, Courir vite 2M, Sentir la nourriture 15, Fort 18M, Peau épaisse : 4, Combat (défenses) 18 : 3.

Les ours

Ces grands ours bruns sont typiques des forêts qui recouvrent une grande partie de Génertéla. Les ours peuvent devenir hostiles s'ils ont l'impression que des humains empiètent sur leur territoire ou menacent leurs petits. L'ours est l'animal totem des Rathori, un peuple hsunchen.

Tactique : Les ours utilisent généralement leurs pattes pour renverser leurs proies puis ils la finissent avec une morsure bien placée. Ils peuvent utiliser leur capacité Grand en combat pour surpasser des humains ou d'autres animaux. Ils peuvent aussi augmenter leur capacité de combat en utilisant leur capacité Charger.

Capacités importantes : Attraper du poisson 18, Charger 2M*, Combat (griffes et morsure) 2M : 2, Creuser 12, Fourrure et peau épaisse : 2, Grand 5M, Fort 8M, Nager 12.

Les rode-ruines (bande)

Les rode-ruines sont de gros rongeurs avec une peau comparable à celle des tatous et de grandes mâchoires avec des dents tranchantes. Bien qu'un rode-ruine adulte puisse atteindre un demi-mètre en longueur, un

seul animal ne représente aucune menace pour un Héros. Hélas, ils se déplacent généralement en bande d'une douzaine d'individus. Les rode-ruines vivent dans les grottes et dans les ruines.

Tactique : Les rode-ruines attaquent par surprise et en masse. Les chiffres donnés ci-dessous représentent un assaut d'une dizaine de rode-ruines. En terme de règle, traitez la bande comme une seule créature. Quand vous décrivez les résultats, n'hésitez pas à décrire des rongeurs coupés en deux, écrasés contre un mur, projetés au loin et ainsi de suite, à chaque fois que la bande perd des PA. Quand la bande en regagne, en plus des sales morsures, décrivez l'arrivée de nouveaux rode-ruines surgissant de coins cachés pour rejoindre la mêlée.

Capacités importantes : Cuir solide : 1, Combat (morsure) 10 : 1 (36 PA), Escalade 10, Creuser 12, Faire peur 10, Fouiller 10, Trotter 14, Petit 12.

Les vipères des fosses

Énormément d'espèces de serpent venimeux vivent dans Glorantha, et parmi eux le serpent des marais maniriens et sartarites, décrit ici. Comme tous les serpents, les vipères des fosses ne peuvent pas découper leur proie et doivent l'avaler entièrement. Ensuite, elles doivent se reposer pendant des jours pour digérer leur repas. Pour cette raison, elles ne peuvent pas manger un être de taille humaine et donc elles ne l'attaquent que s'ils les provoquent.

Tactique : Les vipères des fosses attaquent une seule fois, faisant une opposition rapide contre la cible (si la cible est pieds nus ou vulnérables, le serpent gagne un bonus de +5). Si l'attaque réussit, la vipère injecte son venin.

Capacités importantes : Esquive 15, Combat (morsure) 15 : 1, Sentir les animaux à sang chaud 2M, Pister à l'odeur 5M. **Venin :** Lent (1 à 3 heures), Mortel, Virulence 15.

LES CRÉATURES DU CHAOS

Le Chaos est un fléau qui défigure la face du monde : des créatures, des esprits et des dieux impies qui traversèrent le mur du monde pendant les Grandes Ténèbres.

Les broos

Les broos sont des monstres terribles sont des agents de chaos et de destruction. Ils souillent et profanent tout, ce qui leur vaut la haine de tous les peuples héortiens et aussi de la plupart des Dara Happiens. Ces créatures sales et fécondes sont les incarnations humanoïdes du chaos. Bien que la plupart d'entre eux ressemblent à des hommes à tête de bouc, leurs formes sont aussi variées que les cauchemars de l'humanité. Les broos vivent aux limites de la civilisation, survivant grâce à des raids et des embuscades. Presque tous les broos sont des mâles ; ils se reproduisent en fécondant d'autres créatures, dont les petits surgiront après quelques mois avec un appétit insatiable et aux sanglant, en dévorant le corps de leur malheureuse « mère ». Les broos sont immunisés aux maladies et aux poisons ; aucun test de résistance n'est nécessaire. Bien que les broos puissent devenir chamans, et que certains parviennent même à égaler les plus grands héros humains, la plupart ont des caractéristiques similaires à celle indiquées ici. Les broos ont souvent des traits chaotiques, qui peuvent être n'importe quoi : cracher des flammes, avoir des membres supplémentaires ou bien même pouvoir faire des attaques psychiques. Nous vous donnons quelques exemples ci-dessous, mais nous vous encourageons à imaginer d'autres traits chaotiques pour les broos afin de les rendre tous particuliers.

Capacités importantes : Combat au contact 18, Combat à distance 12, Féconder une victime 5M, Contaminer une victime avec une maladie 18, Odeur fétide 12, Discret 14, Robuste 12, Pister 12, Affreux 15.

Armes et armures : Massue ou lance : 3, Coup de corne : 1, Fronde : 2, Peau et bouclier : 1.



Umbarong.

De nombreux démons existent dans Glorantha. Ici est représenté Umbarong, l'un des démons mineurs, invoqué depuis les Mondes inférieurs pour harasser et détruire l'humanité.

Traits chaotiques

Beaucoup de créatures ont des talents (ou traits) chaotiques depuis leur naissance, d'autres ont intégré des esprits chaotiques ou bien sont possédés par des esprits chaotiques, gagnant ainsi un talent chaotique aléatoire. Les esprits chaotiques ont généralement une puissance de 15.

Exemples de traits chaotiques

Absorber (un type de magie)	Affaiblir (un type de capacité)
Armure naturelle	Avaler les adversaires
Capturer l'esprit des adversaires morts	Combat sans malus jusqu'à la mort
Combattre plusieurs adversaires sans malus	Cracher de l'acide
Démoraliser l'ennemi	Fort
Grand saut	Immunisé à (une substance)
Indétectable	L'esprit attaque après la mort
Marcher sur (un élément)	Odeur suffocante
Réfléchir (un type de magie)	Robuste
Sécréter du poison	Troisième bras
Vomir des flammes	

Les escargots-dragons

Quand Wakboth le diable fut écrasé sous le Bloc, un marais suinta des restes du monstre. Dans ce bouillon de culture chaotique, les escargots ordinaires devinrent souillés et devinrent aussi grands que des poneys. Les escargots-dragons sont omnivores, capables de dévorer tout de qui est organique, mais ils ont un goût prononcé pour la chair. Certains escargots-dragons, hautement chaotiques, ont deux têtes qui peuvent chacune attaquer un adversaire. Contrairement à la plupart des autres créatures chaotiques, les escargots-dragons n'ont pas de pouvoir spécial qui soit commun à toute leur espèce; en revanche ils sont très variés, chaque spécimen ayant au moins un trait chaotique et la plupart en ayant même au moins deux.

Tactique : Pas plus intelligent que les escargots qui furent leurs ancêtres, les escargots-dragons rampent vers leur proie et tente de la dévorer. Ceux qui ont deux têtes peuvent attaquer des cibles différentes ou concentrer leurs deux attaques sur un seul ennemi (utilisant les règles d'adversaires multiples). Bien sûr, beaucoup d'escargots-dragons ont des traits chaotiques qui sont utiles en combat et donc utilisent des tactiques de combat plus évoluées.

Capacités importantes : Combat (morsure) 5M : 2, Coquille : 5, Fort 2M.

Les gorsps

Les gorsps sont des masses informes de protoplasme chaotique. Ils se déplacent en suintant, aussi bien sur terre que dans l'eau, et couvrent leur passage d'une gelée putride et acide. Les gorsps sont totalement immunisés aux armes physiques et leur acide dissout à peu près tout ce qu'il touche. Étant aussi invulnérable au poison et (sans surprise) à l'acide, seuls le feu et la magie peut les blesser. Même les armes renforcées magiquement ne leur font rien, sauf si l'amélioration a un rapport avec le feu. Les gorsps ont souvent des traits chaotiques.

Tactique : Assez idiot, un gorsp se contente de glisser jusqu'à sa victime et de la dissoudre, avec tout ce qu'elle porte. Parfois des objets indestructibles résistent à l'acide et ils seront normalement rejetés et laissés dans les traces du monstre.

Capacités importantes : Envelopper et dissoudre 2M : 3, Grand 2M, Suinter dans l'eau 5M, Suinter vers le haut d'un mur 15, Sentir la matière organique 5M.

Les serpents du chaos

Bien qu'il y ait beaucoup de formes de serpents du chaos, ils descendent tous d'un petit nombre de serpents corrompus par le chaos pendant les Grandes Ténèbres. Tous les serpents du chaos ont l'air différent et ils ont une grande variété de couleurs et de motifs, bien que le vert et le marron prédominent. Après s'être accouplés, les serpents du chaos pondent des œufs, qu'ils abandonnent dans des endroits protégés pour qu'ils éclosent d'eux-mêmes; les enfants d'un couple de serpent n'ont aucune ressemblance particulière avec leurs parents ni entre eux et ils peuvent être de types différents. Généralement, les serpents du chaos restent ensemble après l'éclosion et forment des groupes d'une douzaine d'individus, bien que certains spécimens solitaires puissent être rencontrés. Un serpent du chaos typique a la taille d'un serpent à sonnettes.

Tous les types de serpents du chaos partagent les capacités inscrites ci-dessous, mais chacun a sa propre manière d'attaquer qui peut être considérée comme un trait chaotique propre à l'espèce. Seulement un serpent du chaos sur vingt a un trait chaotique supplémentaire.

Tactique : Les serpents du chaos attaquent habituellement en masse, soit en mordant comme des vipères, soit avec leurs attaques spéciales. Les attaques ne sont pas coordonnées, donc seuls les malus normaux des adversaires multiples s'appliquent.

Capacités importantes : Escalade 5M, Esquive 15, Intimider un animal 2M, Sentir les animaux à sang chaud 2M, Pister à l'odeur 5M

LE SERPENT-CROC

Ce sont les serpents du chaos les plus courants. Ils ressemblent aux vipères des fosses et utilisent les mêmes tactiques, mais ils ne possèdent qu'un seul crochet à venin, au centre de leur mâchoire supérieure.

Capacités importantes : Combat (morsure) 15.

Venin : Lent (1 heure), Mortel, Virulence 5M.

LE SERPENT-PIQUE

Les serpents-piques ont beaucoup de petites épines alignées sur leur dos et ils peuvent les lancer sur une cible à trois mètres (utilisez les règles de combat à distance). Ces épines sont assez petites en tout cas donc elles ne sont pas très efficaces contre les proies de taille humaine. Ces serpents ne mordent pas en général.

Capacités importantes : Lancer des épines 12.

LE SERPENT-ARME

Ce type de serpent du chaos a une protubérance osseuse au bout de la queue qui peut être assez pointue et qui ressemble parfois à une arme comme un cimeterre ou une masse. La créature agite sa queue devant ses adversaires, mais elle peut aussi mordre à la manière d'un serpent normal (et non venimeux).

Capacités importantes : Combat (morsure) 15, Combat (queue) 15 : 3.

Les vomieuvres

Ce monstre chaotique a un corps vaguement humanoïde surmonté d'une tête qui ressemble au corps entier d'une pieuvre. Présentes seulement dans des foyers d'infection chaotique comme le creux du Serpent-Pipe dans la passe du Dragon, ces créatures sont très redoutées par tous sauf les héros les plus puissants et les plus intrépides. Les vomieuvres peuvent régénérer de toutes les formes de dommages, y compris le feu, mais cette capacité est trop lente pour servir en combat puisqu'il faut plusieurs heures à la créature pour reformer son corps s'il a été complètement démembré. Une vomieuvre peut avoir un trait chaotique.

Tactique : Les vomieuvres peuvent combattre jusqu'à quatre adversaires sans malus, se servant de leur bras et de leurs tentacules. En plus d'attaquer physiquement avec leurs tentacules, les vomieuvres peuvent pulvériser des nuages de gaz empoisonné dans l'air. Ce gaz fait pleurer et

donne des nausées. Cracher le gaz est une action de renforcement et ne peut être fait qu'une fois par opposition. Ce renfort est un malus appliqué à tous les adversaires qui attaquent la vomieuvre à main nue. La vomieuvre a une peau caoutchouteuse qui résiste naturellement aux armes tranchantes.

Capacités importantes : Sans peur 10M, Attraper et écraser avec ses tentacules 5M, Grande 2M, Forte 2M, Robuste 15M, Nuage de gaz empoisonné 18M, Peau caoutchouteuse : 3.

Gaz empoisonné : Affaiblissant, Mortel, Virulence 20

LES CRÉATURES SURNATURELLES

Les araignées géantes

Les terres trolls grouillent de nombreuses espèces d'insectes géants, et les araignées géantes sont sans doute les plus connues. Les caractéristiques ci-dessous décrivent un spécimen typique, de la taille d'un poney. D'autres types d'araignées géantes existent, avec des tactiques et des poisons différents.

Tactique : Ce type d'araignée tisse un écran qu'elle couvre de feuilles et d'autres débris. Elle peut ainsi se mettre à l'affût, cachée derrière ou dessous. Quand une proie s'approche, l'araignée lance un jet de toile pour la prendre au piège. Une fois que la proie est immobilisée, l'araignée la mord et lui injecte un poison paralysant.

Capacités importantes : Combat (morsure) 18 : 2 ; Protection chitineuse : 3, Escalade 5M, Se cacher à couvert 18, Grand 2M, Fort 18, Avancer vite 15, Venin 2M, Sentir une proie 18, Coller (pour la toile) 12, Piéger dans sa toile 18 : 5.

Venin : Instantané, Paralysant, Virulence 2M.

Les griffons

Un griffon est une créature carnivore qui a le corps d'un lion surdimensionné et la tête, les ailes et les pattes avant d'un aigle géant. Ces êtres aiment particulièrement la viande de cheval et ils peuvent tenter de gagner un bon repas en s'attaquant à des cavaliers humains.

Tactique : Les griffons préfèrent chasser en plaines ou en vallées, se déplaçant souvent en groupe de deux à cinq adultes. Les griffons attaquent en général de dessus, utilisant leurs capacités de manœuvres aériennes pour faire un piqué. Ensuite, ils hissent leur victime en l'air avec leurs serres tout en les déchiquetant avec leur bec acéré et leurs pattes arrière. Si une victime résiste en l'air, le griffon la lâche. Une fois que la proie est morte, le griffon retourne dans son aire.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 5M, Combat (bec et griffes) 5M : 3, Malin 18, Grand 5M, Fort 5M, Robuste 18, Vol rapide 15, Repérer une proie 2M, Peau épaisse et plumes : 2.

Les licornes

La licorne ressemble à un poney complètement blanc sauf pour ses sabots fendus, sa queue et la corne en spirale qui surgit du centre de son front. La plupart des licornes ne vivent que dans les forêts elfiques et sont donc rarement vues par les humains. En revanche, les guerrières yélorniennes de Prax montent des licornes et quelques licornes isolées vivent parfois dans certaines forêts de Glorantha. Les licornes sont aussi intelligentes que les humains, bien qu'elles soient habituellement solitaires et qu'elles n'ont pas de culture commune. Elles s'entendent bien avec la plupart des elfes mais craignent tous les humains, à part les filles vierges.

Les licornes peuvent soigner les blessures ou les maladies et détecter le poison par le simple contact de leur corne. Une corne qui est arrachée à une licorne perd la plupart de ces qualités, mais elle se brise si elle touche une substance empoisonnée.

Tactique : Une licorne sauvage tentera de fuir la plupart des confrontations. Si elle est cernée ou dirigée par une cavalière yélorienne, elle fera face et éviscèrera son ennemi avec sa corne. Les Yéloriennes se battent en coopérant avec leur monture et elles sont entraînées à empaler leur ennemi avec leur lance pendant que leur licorne l'attaque de sa corne.

Capacités importantes : Agile 18, Détecter les blessures 20, Détecter le poison 10M, Soigner le poison ou la maladie 18, Soigner les blessures 8M, Combat (corne) 18 : 3, Grande 2M, Forte 2M, Résister à la magie 18, Courir vite 5M, Détecter un intrus 5M.

Les montures de la troupe du Cheval Noir

Ces montures sont des démons diokos, des carnivores puissants et sauvages ayant l'apparence de chevaux. Leur roi fut vaincu par Messire Ethilrist, le chef de la troupe du Cheval Noir, conférant au chevalier la capacité de donner des montures démoniaques à ses hommes. La troupe du Cheval Noir n'utilise que ces montures. Pour plus d'information sur cette troupe et ses montures démons.

Capacités importantes : Combat (morsure et griffes) 2M : 2, Ouïe 12, Saut 18, Grand 8M, Fort 5M, Peau épaisse : 2, Courir vite 2M, Courir longtemps 14, Voir dans le noir 18, Terrifier les animaux normaux 18, Résister à son cavalier 12.

Les vouivres

Les vouivres sont des créatures reptiliennes maladroites qui ressemblent à des dragons si ce n'est qu'elles n'ont pas de pattes. Malgré leur rareté, elles sont sans doute l'unique espèce draconique qu'on puisse rencontrer dans la passe du Dragon, à part bien sûr les dragonewts. Elles n'ont pas de souffle de flamme ni d'autres pouvoirs innés, mais elles peuvent apprendre la magie.

Tactique : Une vouivre utilise sa queue et son corps pour percuter son adversaire, ne le mordant que s'il est à terre et qu'il ne représente apparemment plus une menace. Elle se sert de sa capacité Fort pour augmenter son attaque percutante.

Capacités importantes : Vue perçante 12, Combat (morsure) 10M : 3, Combat (percuter) 8M2, Grande 8M, Forte 5M*, Robuste 10M, Peau écailleuse : 6.

Les zombis

Ces mort-vivants sont des corps animés par une magie maléfique. Les zombis sont généralement les esclaves ou les gardes d'un sorcier ou d'un chaman maléfiques. Ils ne peuvent pas mourir, mais ils doivent plutôt être taillés en pièces, réduits en cendre ou détruits d'une autre façon. On peut aussi annuler la magie qui les anime par des rituels adaptés. En tout cas, les zombis continuent à agir jusqu'à ce qu'ils soient réduits à -40 PA, et ils ne subissent pas les malus dus aux blessures. Les zombies sont immunisés au poison et à la maladie et ils n'ont pas besoin de respirer, de manger, de boire ou de dormir.

Tactique : Les zombis attaquent de la façon dont on leur commande de le faire. La plupart des zombis sont entourés d'une Odeur de terreur qui effraie les plus faibles combattants avant même qu'ils puissent les attaquer.

ZOMBI TOUT NEUF

Capacités importantes : Combat au contact 15, Odeur de terreur 10, Fort 15.

ZOMBI À MOITIÉ POURRI

Capacités importantes : Combat au contact 2M, Puanteur de terreur 18, Fort 15.

ZOMBI À PEINE EN ÉTAT

Capacités importantes : Combat au contact 10, Miasmes de terreur 8M, Fort 12.

LES ESPRITS

Les esprits sont des entités qui habitent normalement sur le Plan spirituel. Ils peuvent parfois être rencontrés sur le Monde médian ; soit parce qu'ils ont réussi à traverser d'eux-mêmes les barrières, soit parce qu'ils ont été invoqués par un chaman. Tous les esprits ont une Puissance qui indique l'étendue de leur pouvoir et qui sert de score de base pour la plupart de leurs capacités.

Les esprits de peur

Ces habitants maléfiques du Plan spirituel ressemblent à des visages blafards étendant des mains squelettiques pour agripper leurs victimes. Ils essaient de s'emparer des mortels qui passent sans les posséder pleinement. S'ils réussissent, leur victime garde sa personnalité et son libre arbitre la plupart du temps mais elle subit une peur panique dans les situations tendues. Dans un tel moment, l'esprit tente une opposition simple contre une capacité appropriée de la victime (comme Forte volonté ou Courageux). S'il l'emporte, elle agit comme si elle était terrifiée fuyant tous ces ennemis ou subissant des malus importants (le Narrateur doit déterminer combien, en fonction des circonstances) à ses capacités si la fuite est impossible. L'esprit peut être éliminé par un exorcisme ou une autre capacité magique adaptée.

Puissance : 20

Capacités importantes : Possession cachée 20, Résister à l'exorcisme 20, Terrifier sa victime 5M.

Les fantômes

Les fantômes sont des esprits malins des morts sans repos, piégés sur le Plan physique et condamnés à hanter un endroit ou un objet. Les fantômes peuvent se rendre visibles et faire apparaître une image indistincte de ce qu'ils étaient à leur mort, souvent avec les blessures qui leur furent fatales. Un fantôme tentera de posséder tout intrus qui approche et ensuite voudra utiliser le corps possédé soit pour achever ce qu'il n'a pas fini de son vivant (par exemple se venger de ses assassins) soit, s'il est particulièrement mauvais ou fou, pour forcer la victime à se suicider ou à commettre des actes maléfiques. Quelques fantômes conservent une partie de la magie qu'ils connaissaient de leur vivant.

Puissance : 15

Capacités importantes : Possession dominante 15, Effrayer les mortels 15.

Les sorcières

Les sorcières sont des nymphes des Ténèbres qui habitent les cavernes, les forêts lugubres, les clairières sombres... Elles possèdent une intelligence maléfique et, contrairement à la plupart des autres nymphes, elles prennent la forme de femmes hideuses à la peau noire ou gris foncé. Les sorcières ne peuvent prendre une forme physique que la nuit, ou bien sous un ciel particulièrement couvert par les nuages ou le brouillard et elles reprennent leur forme immatérielle dès que la lumière du soleil les touche. Une sorcière ne peut quitter son antre qu'après la tombée de la nuit et son corps se dissout si elle ne rentre pas avant l'aube, mais il se reformera dans sa cachette.

Une sorcière peut commander à toutes les créatures non-intelligentes qui habitent son antre, qu'elles y soient nées ou non. En plus des animaux normaux, cela peut aussi concerner des mort-vivants ou d'autres monstres. De plus, une sorcière peut appeler une ombre vivante dans son antre pour la servir, bien qu'elle ne puisse contrôler qu'une seule de ces créatures à la fois. Les ombres vivantes sont quasi identiques aux esprits de peur donc servez-vous des règles données précédemment.

Tactique : Une sorcière évitera la confrontation directe avec ceux qu'elle veut blesser, et elle préférera utiliser la magie ou des intermédiaires. Elle choisira d'attaquer, se ruant sur les intrus en hurlant, griffant, crachant, mais uniquement si on la menace directement dans son antre et s'il semble

clair que ces serveurs seuls seront vaincus.

Puissance : 18

Capacités importantes : Combat (griffes) 18 : 1, Commander aux créatures de son antre 8M2, Cruelle 15, Tradition chamannique des Ténèbres 8M, Se cacher dans l'ombre 8M, Rusée 18, Forte 2M, Invoquer une ombre 10M, Affreuse 18.

Talents habituels : Voler sur les ombres 18, Causer la peur 15.

LES RACES ÂÎNÉES

Les races aînées sont aussi intelligentes et magiquement puissantes que les humains, mais elles ont cédé du terrain depuis le début du Temps. Ce recul est principalement dû aux luttes nées de haines ancestrales, qui opposent ces races et il s'explique aussi par le fait que les races aînées ont ignoré les humains jusqu'à ce que ceux-ci les repoussent.

Les Aldryami

Les Aldryami sont les enfants d'Aldrya, la Mère des Plantes. Ceux sont tous des végétaux, qu'ils soient animés comme les elfes ou les dryades, ou inanimés comme les arbres ou les buissons.

LES ELVES BRUNS

Les elfes bruns vivent dans les forêts d'arbres à feuilles caduques. Ils hibernent tout l'hiver. Ils sont un peu plus petits que les humains et ont des oreilles pointues et des yeux verts ou violets, sans pupille. Leur peau et leurs cheveux ont une teinte verdâtre. Seuls les rares renégats ne quittent jamais leurs forêts, que le reste de la population défend avec passion contre les humains et les autres intrus. Les elfes ont un « sens elfique » naturel qui leur permet de rester en accord avec le rythme de leur forêt et qui leur donne une grande empathie avec les plantes.

Capacités innées : Ouïe fine 14, Agile 14, Sens elfique 18, Connaître les plantes 16.

LES GARDIENS DES FORÊTS

Les gardiens des forêts se chargent de patrouiller les territoires elfiques, faisant le guet en cas d'attaque humaine, uz ou mostali. Ils se déplacent en groupes de 2 à 12 elfes, dirigés par un chef du niveau d'un héros. Les troupes de combat peuvent rassembler plus d'elfes encore, jusqu'à plusieurs centaines. Les elfes ont un bonus de +10 à toutes leurs capacités dans leur bois natal, mais souffrent d'un malus de -10 dans les plaines et dans les régions non boisées. Les arcs elfiques sont des végétaux vivants qui se fanent si quelqu'un d'autre qu'un elfe essaie de les utiliser. Les caractéristiques ci-dessous sont données pour un guerrier elfe typique, qui peut être rencontré aux frontières d'une forêt elfique. Notez bien que de nombreux elfes sont des héros et ont donc des capacités bien meilleures que celles notées ici.

Capacités importantes : Vigilant 14, Se camoufler dans les arbres 14, Grimper aux arbres 14, Combat au contact 14, Combat à distance 2M, Discrétion 18.

Armes et armures : Bouclier et armure d'écorce : 2, Arc elfique : 3, Épée courte : 2, Lance : 3.

LES DRYADES

Les dryades sont des esprits de la nature qui ressemblent à des belles femmes. Chacune est liée à un arbre précis, qui est généralement situé dans une forêt elfique. Contrairement à la plupart des esprits, elles peuvent créer et dissoudre leur forme physique à volonté, mais elles restent en vie tant que leur arbre est vivant. Les dryades ne peuvent pas quitter le bosquet dans lequel leur arbre est situé ; si on les force à le faire, leur corps se dissipe et l'esprit retourne dans son bosquet.

Capacités importantes : Belle 2M, Combat au contact 10, Commander aux animaux nés dans son bosquet 5M, Commander aux plantes de son bosquet 8M2, Sens elfique 5M, Talent de guérisseuse 15, Souple 15, Se déplacer en silence 18.

LES PIXIES

Les pixies sont des aldryami miniatures associés aux fleurs, herbes et autres petites plantes. Ils ont de fines ailes d'insecte mais ils ont sinon des apparences très variées, avec souvent une peau et des cheveux colorés de manière à ressembler à la fleur à laquelle ils sont associés. Les pixies ont souvent une capacité magique limitée mais ils se consacrent rarement à la développer. On les rencontre dans toutes les forêts et les jungles elfiques, mais leur répartition est très variable, même pour des forêts qui paraissent similaires. Les pixies ont le talent inné de se rendre invisible, mais ils ne peuvent pas entreprendre d'actes hostiles dans cet état car cela nécessite toute leur concentration.

Tactique : Les pixies ne combattent qu'avec leur magie et leur fronde, et ils ne le font qu'à contre-cœur et pour se défendre. Bien qu'ils n'évitent la confrontation directe, ils aiment poser des pièges dans les bois qu'ils habitent et ils accableront les intrus avec des tours énervants.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 12, Esquive 2M, Vol rapide 18, Espiègle 15, Poser un piège 15, Fronde 12 : 1, Petit 20.

Talent inné : Invisibilité 5M.

Les Mostali

Les Mostali sont les composants de la Grande Machine capables de libre pensée. Ils la maintiennent et ils la réparent. Ils travaillent à lui rendre une fonctionnalité complète depuis qu'elle a été endommagée pendant les Petites Ténèbres. Les Mostali principalement rencontrés par les autres races sont les nains de fer, les soldats des Mostali.

LES NAINS

Les nains sont de petits humanoïdes vivant sous la terre dans des complexes secrets taillés dans la pierre. Ils sont réputés pour leur habileté en tant qu'artisan, surtout pour le travail du métal, mais ils n'échangent que rarement leurs biens avec des humains. Ils ont une capacité naturelle, appelée le sens de la terre, qui leur permet de détecter les courants d'air, les vibrations du sol et les sources de chaleur, ce qui leur permet de travailler même dans le noir. Les nains utilisent la sorcellerie et nul autre type de magie.

Capacités innées : Impassable 14, Connaissance des minéraux 14, Fort 12, Robuste 14.

LES NAINS DE FER

Les caractéristiques ci-dessous sont celles d'un nain de fer typique. Ces guerriers mostali sont généralement les seuls à sortir à la surface, et seulement pour des missions d'importance. Notez bien que de nombreux nains sont des héros et ont donc des capacités bien meilleures que celles notées ici. Les nains de fer sont recouverts d'une armure de fer et manient des armes en fer (voir les propriétés spéciales du fer). Les nains de fer n'ont que des sorts liés au combat; nous vous en donnons quelques-uns à titre d'exemple.

Capacités importantes : Combat au contact 18, Combat à distance 16, Forgeron 14, Stratégie 14, Fabrication d'arme 16, Grimoire de nain de fer 18.

Armes et armures (les bonus dus au fer sont déjà comptés) : Bouclier, cotte de fer et casque : 7, Hache de bataille en fer : 5, Marteau de fer : 6, Arbalète à répétition : 5.

Sort d'un grimoire de nain de fer : Marteau incandescent, Abattre les arbres, Déchirer les ténèbres, Avancée inéluctable, Immobilité totale.

Les Uz

Ces humanoïdes nocturnes, avec leur silhouette voûtée, leur museau et leurs défenses sont aussi appelés les trolls. Les Uz sont la race aînée la plus nombreuse sur Glorantha. Bien que la majorité de la population soit des trolliniens pathétiques, les trolls sombres sont l'espèce la plus commune de « vrais » trolls. Ils sont dirigés par les femelles. Les trolls ont un sens, appelé le sens sombre, qui leur permet de se repérer et de détecter les présences dans le noir, à la manière d'un sonar évolué.

LES TROLLS SOMBRES

Les trolls sombres se rassemblent dans des pays trolls comme Dagori Inkarth ou le Plateau des Ombres, aux limites de la passe du Dragon.

Capacités innées : Sens sombre 12, Manger n'importe quoi 14, Affamé 15, Grand 15, Fort 14, Résister au poison 12, Se déplacer en silence 12.

LES CHASSEURS TROLLS

Les caractéristiques données ici sont celle d'un chasseur troll typique, le genre de troll que les héros humains ont le plus de chances de rencontrer. Ce sont souvent des mâles qui chassent pour leur femme, leur mère ou leurs sœurs. Les chasseurs trolls passés maîtres dans l'art de poser des pièges ou de chasser en embuscade. Notez bien que beaucoup de trolls sont des héros et ont donc des capacités bien meilleures que celles notées ici.

Capacités importantes : Combat au contact 14, Combat à distance 18, Embuscade 16, Stratégie 14, Connaître la région 14, Immobilité 18, Se déplacer en silence 14, Poser des pièges 14, Pister 18 ; 3 serviteurs trolliniens (ouvriers).

Armes et armures : Bouclier et armure de cuir : 1, Fronde : 3, Masse lourde : 4.

LES TROLLINIENS

Les trolliniens sont des créatures petites, dégénérées et habituellement stériles, nées des vrais trolls. Bien que leur population soit largement plus grande que celle des trolls sombres, ils sont faibles et pitoyables et ils servent uniquement pour les corvées. Beaucoup traînent au hasard sur les terres trolls et aux alentours, pouvant ainsi causer des problèmes aux humains proches. Les trolliniens ont des yeux sensibles et souffrent d'un malus de -3 quand ils entreprennent une action dangereuse (comme le combat) en plein jour.

Capacités innées : Manger n'importe quoi 14, Affamé 16, Agile 12, Résister au poison 10.

LES GUERRIERS TROLLINIENS

Les caractéristiques ci-dessous sont celles d'un esclave guerrier trollinien, qui est donc exceptionnel à cause de ses talents de combat, comparé aux représentants typiques de son espèce comme les ouvriers (voir ci-après). Les guerriers trolliniens sont le haut de l'échelle en ce qui concerne les capacités des trolliniens (ce qui n'est pas une référence). Non seulement ils ne sont pas dévorés par leur maître, mais on leur enseigne de plus la maîtrise des armes et certaines compétences de survie ; on leur confie même de l'équipement. Les guerriers trolliniens servent à affaiblir les ennemis. Ils sont envoyés en tête, bien avant leurs maîtres, afin d'épuiser la magie des ennemis et de les fatiguer avant même l'attaque des trolls sombres.

Capacités importantes : Persécuter les trolliniens ouvriers ou bétail 18, Combat au contact 14, Combat à distance 12, Esquive 14, Se cacher 14, Trouver de la nourriture 14.

Armes et armures : Massue : 1, Bâton pointu : 1, Fronde : 3, Armure de cuir et petit bouclier : 1.

LES OUVRIERS TROLLINIENS

Les ouvriers trolliniens sont les domestiques de la société troll. Ils accomplissent toutes les basses tâches, mais ont la chance de ne pas être dévorés, comme les trolliniens bétail...

Capacités importantes : Persécuter les trolliniens bétail 16, Porter des charges lourdes 12, Combat au contact 6, Éviter un coup 17, Trouver de la nourriture 18, Se cacher de son maître 16, Avoir l'air occupé 14.

Les Races Aînées mineures

Glorantha est peuplé par beaucoup de races non-humaines intelligentes. Les plus importantes sont les Aldryami, les Mostali et les Uz décrits ci-dessus, mais des dizaines d'autres races moins représentées ou moins puissantes existent aussi. Bien que les individus de ces races puissent être des héros et avoir des capacités plus importantes que ce qui est inscrit ici, cette situation est beaucoup plus rare que pour les elfes, les nains ou les trolls.

LES CENTAURES

Les centaures sont des hommes-bêtes qui ressemblent à des chevaux avec un torse, des bras et une tête d'humain à la place du cou et de la tête d'un cheval. Ils sont réputés pour leurs compétences musicales et pour leur maîtrise du tir à l'arc qui égale celle des elfes. Les centaures s'abstiennent de porter des vêtements et n'utilisent que les outils les plus primitifs. Ils vivent en troupeaux dirigés par un patriarche. La plupart des centaures sont des chasseurs mais quelques guerriers, chamans ou artisans existent aussi. Comme les autres hommes-bêtes, les centaures se consacrent à la protection de la nature et ils servent souvent de chefs dans les communautés d'hommes-bêtes. Beaucoup d'espèces différentes d'hommes-bêtes se réunissent pendant des cérémonies religieuses à certains moments de l'année et la plupart de ces espèces s'entendent bien à tout moment, bien que des créatures comme les harpies fassent exception. Les centaures et les autres hommes-bêtes ont généralement de bonnes relations avec les elfes et la plupart des sortes de nymphes.

Capacités innées : Agile 12, Grand 5M, Fort 2M.

LES CHASSEURS CENTAURES

Capacités importantes : Tir à l'arc 2M, Coutumes centaures 14, Combat au contact 14, Saut 12, Connaissance des animaux 18, Jouer de la lyre 14, Pister un animal 18.

Armes et armures : Sabots : 2, Lance : 2, Épée : 1.

LES DURULZ

Les Durulz, ou Canards, sont des créatures intelligentes couvertes de plumes mais incapables de voler car ils ont des bras et des mains à la place des ailes. Les Durulz de Génertéla vivent surtout le long du Grand Torrent dans la passe du Dragon, tandis que les Iles orientales ont des créatures semblables aux Durulz appelées les Keets.

Capacités innées : Retenir son souffle 18, Natation 3M.

LES BATELIERS DURULZ

Beaucoup de durulz naviguent le long du Grand Torrent en aval des Marais de Delecti. Ils n'utilisent ni rame ni pagaie ; au lieu de cela, ils nagent à côté de leur embarcation et la guide. Si on les attaque, ils font chavirer le bateau pour que son chargement tombe au fond de l'eau.

Capacités importantes : Combat au contact 13, Combat à distance 17, Connaissance du Grand Torrent 16, Charger un bateau 16, Construire un canoë 14, Petit 14, Arrimer la cargaison 16.

Armes et armures : Javelot : 1, Épée courte : 1.

LES GÉANTS

Les géants ont des origines extrêmement anciennes ; leur race remonte au moins au début de l'Age Vert et certains affirment qu'ils sont même plus vieux que cela. La plupart des géants qui vivent aujourd'hui ne sont plus aussi puissants que leurs ancêtres, même s'ils sont encore impressionnants physiquement. Le géant décrit ci-dessous fait six mètres de haut environ, ce qui est commun mais des individus plus grands ou plus petits ne sont pas rares. Peu de géants dépassent les quinze mètres (Grand et Fort à 15M2).

Les géants sont extrêmement primitifs et ils n'ont pas les outils nécessaires à une culture avancée. Ils

sont généralement peu intelligents, agressifs et cherchent la bagarre, même entre eux. Un géant peut utiliser sa capacité *Contrariant* pour résister à la magie qui affecte l'esprit ou les émotions. La plupart des autres races les craignent à cause de la destruction qu'ils peuvent causer en toute indifférence.

Tactique : Les géants frappent généralement leur adversaire avec un tronc d'arbre ou ils l'écrasent au sol avec leur pied. Parfois, ils lancent de gros rochers pour écraser les gens ou les bâtiments. Par contre, ils font preuve de peu d'imagination et d'esprit tactique et ils peuvent être manipulés ou piégés par un adversaire astucieux.

Capacités importantes : Combat au contact 8M, Combat à distance 18, Grand 18M, Fort 18M, Robuste 10M, *Contrariant* 10M, Irritable 15, Sentir le sang 18.

Armes et armures : Rocher lancé : 4, Tronc d'arbre : 5.

LES HARPIES

Les harpies sont des êtres infâmes avec la poitrine et la tête d'une femme mais les ailes et l'arrière-train d'un vautour. Elles aiment se vautrer dans les fientes et dans la crasse et elles s'amusent à en faire autant avec les autres. Elles vivent en groupe d'une douzaine d'individus et demeurent dans des nids si immondes que peu d'humains sont capables de s'approcher à moins de vingt mètres sans suffoquer à cause de la puanteur. Il n'est pas surprenant que les harpies et leurs nids soient des foyers d'infections, même si aucune maladie ne semble affecter ces ignobles créatures.

Toutes les harpies sont femelles et pour se reproduire, elles doivent se faire féconder par des humanoïdes mâles intelligents, bien que l'espèce exacte importe peu. Si elles parviennent à capturer un donneur, elles l'emportent dans leur nid où le groupe tout entier couchera avec lui plusieurs fois de suite (on suppose qu'elles utilisent une magie particulière pour que la victime parvienne à s'exécuter dans de telles conditions). Une fois qu'elles ont fini, elles tuent et dévorent leur prisonnier. Une semaine plus tard, chaque harpie pond un œuf qui finira par éclore pour donner naissance à une bébé harpie.

Les harpies vivent longtemps et il est heureusement rare qu'elles montent des expéditions pour trouver un reproducteur ; la plupart du temps, elles se contentent seulement de harceler tous les humanoïdes qu'elles rencontrent. En général, elles volent de petits objets, défèquent sur la nourriture ou sur les gens, et causent toutes sortes de misères à leurs cibles. Quelques érudits considèrent que les harpies sont des hommes-bêtes, mais elles ne semblent pas coopérer avec les centaures et leurs semblables. Quelques harpies utilisent la magie animiste, mais cela reste rare.

Tactique : Les harpies préfèrent harceler leur cible depuis les airs plutôt que de les attaquer directement. Elles peuvent lâcher des pierres sur les gens ou leur déféquer dessus depuis une grande hauteur. Cette forme d'attaque est devenue une sorte d'art chez les harpies et leur précision est diabolique. La fiente de harpie sent horriblement mauvais ; la victime sera dans l'impossibilité d'utiliser des capacités sociales tant qu'il n'a pas passé plusieurs heures à la nettoyer (tant que ce n'est pas fait, le Narrateur doit alors opposer une capacité de Puanteur écœurante 2M à la victime). La fiente est aussi porteuse de maladie et la victime pourra être infectée, à moins de résister à une attaque avec un score de 15.

Si elles sont attaquées en force, les harpies s'enfuiront en poussant des cris stridents de terreur. Si elles sont cernées, elles tenteront de lacérer leurs ennemis avec leurs serres. Si elles touchent un ennemi (et le blessent au sang), il sera exposé aux maladies qu'elles portent.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 18, Combat au contact 15, Combat à distance 12, Esquive 18, Petite 12, Crasseuse 18, Vol rapide 18, Repérer une proie 15, Vindicative 15, Lâche 12, Résister aux maladies 15M, Déféquer 2M

Armes et armures : Serres : 1, Pierre lâchée : 2, Fiente : 0 (cause une Puanteur écœurante, peut transmettre une maladie).

scénario Le Chaos ne dort jamais

RÉFÉRENCE : 5M

Résumé :

Des phénomènes incontrôlés se multiplient dans la région car, à l'insu de tous, un être chaotique a trouvé le moyen de hanter les rêves d'un dragon voisin. Les Dragonewts semblent responsables et toute la communauté se lance dans une guerre inutile. Les Héros vont avoir bien du mal à trouver le vrai coupable et à sauver les leurs. Pour bien fonctionner, cet épisode fait appel au lien entre les Héros et une communauté de la passe du Dragon.

Pour des Héros héortiens ou du peuple des Hautes Herbes :

La communauté menacée est le clan des Héros. Le village est un des centres claniques importants (là où le cercle de clan se réunit en général)

Pour des Héros lunaires ou de la Troupe du Cheval noir :

Ils sont engagés par l'Empire pour « s'occuper » d'une région occupée de Sartar. Selon leurs compétences, ils peuvent être chargés d'assurer l'ordre, de veiller à la stabilité de la région, de faire avancer l'idéal lunaire dans la population... Quoi qu'il en soit, leur tâche implique de ne pas laisser la région sombrer dans le chaos.

SCÈNE 1 : LE CAUCHEMAR COMMENCE

Enjeu :

La communauté des Héros est en danger. Plusieurs événements anormaux se produisent dans la région. En résolvant un des problèmes, les Héros découvrent que le problème est d'origine draconique.

Lieux : le village des Héros et ses alentours

Action :

Des événements surnaturels et occultes se produisent de plus en plus quotidiennement. Vous pouvez commencer par mettre en scène d'abord quelques rumeurs, puis quelques incidents étranges mais mineurs dont les Héros seront directement témoins (de petits objets qui se déplacent tout seuls, des bruits inexplicables, des feux qui s'éteignent brusquement...).

Faites surgir l'inexplicable à petites touches, et profitez-en pour mettre en scène la communauté des Héros : certains se plaignent, d'autres avancent des explications (les dieux ou les esprits sont en colère)... Mais aucune détection ne permet de dire ce qui se passe. C'est comme si, soudain, les lois physiques et « naturelles » de Glorantha ne marchaient plus vraiment.

En fait, le rêve d'Astaretz est en train de prendre possession de la réalité et la vie devient de plus en plus onirique. Mais les humains n'ont pas de place dans cet univers. Ils ne sont pas faits pour vivre selon les caprices d'un dragon des rêves.

Gardez à l'esprit que ces manifestations se produiront aussi dans les autres scènes. Ménagez donc une progression constante de la puissance et de la fréquence de ces phénomènes.

Si les Héros n'ont pas de moyen magique pour lutter contre un phénomène gênant, essayez de ménager toujours une subtile possibilité de contrer l'aberration par ses propres effets : c'est dans la logique draconique. Dans certains cas, le phénomène peut s'annuler lui-même si on le manipule bien, tout comme le dragon de l'ourobouros se dévore lui-même.

Annuler un phénomène draconique surnaturel (14 à 20) : capacité de magie, relation à un culte (-3), malin (-5) (risque physique)

TEMPS

Certaines personnes ou certains objets se figent dans le temps. Ils ralentissent ou bien même s'arrêtent : pour eux, le temps s'écoule différemment, bien plus lentement que la normale. Ce phénomène dure a priori quelques heures (en durée normale), qui ne paraîtront que quelques minutes (ou quelques secondes !) à leur victime. Une personne ainsi affectée commencera à voir tout autour d'elle s'accélérer avec un étrange vrombissement. Puis soudain

Il faut noter que le mouvement est affecté selon ses règles. Un objet « ralenti » tombera à une vitesse absolument désespérante et le déplacer demandera souvent une énergie considérable, car il faut l'accélérer de manière à lui faire atteindre une vitesse « virtuellement » très grande.

ESPACE

Certaines zones cessent purement d'exister du point de vue de l'espace pendant un instant : ceux qui veulent les traverser se retrouvent immédiatement de l'autre côté, franchissant parfois plusieurs centaines de mètres en un pas. La zone est toujours visible, mais aucun objet ne peut y entrer, il passe instantanément à l'extrémité opposée de la zone. Tout se passe comme si ces régions devenaient infiniment courtes. À l'inverse, certaines zones deviennent infiniment longues. Il devient impossible d'y rentrer : on a beau marcher vers l'intérieur, on reste sur place. Le plus simple est de les contourner.

Ces phénomènes sont chroniques, mais deviendront de plus en plus durables.

Découvrir la cause.

Les dieux seront de plus en plus difficiles à contacter avec le temps. L'idéal serait de procéder à une cérémonie, le soutien de la communauté permettant de franchir des barrières. Vous devez adapter la difficulté aux possibilités des Héros (font-ils partie de la communauté ? ont-ils un soutien religieux local ?)

Obtenir un indice par divination (10M) : capacité de magie, relations avec un culte, mythologie (-4)

Les divinations livreront d'abord l'indice suivant :

- Oublier le passé, c'est commettre une erreur.
- Ce qui dort aujourd'hui peut s'éveiller demain.
- Le souffle du dragon est le sceau de l'horreur
- Qui frappe le pays qu'ont conquis les humains.

Ensuite, les dieux ne révéleront plus qu'un signe : l'ourobouros, un long dragon qui se mord la queue et semble se dévorer lui-même.

MATIÈRE

Par endroit, les propriétés des éléments sont inversées : les ténèbres coulent en filet comme de l'eau, les liquides deviennent solides, la matière devient immatérielle comme les ténèbres, le feu s'envole comme des courants d'air, l'air prend la consistance de l'eau... Quand un tel phénomène se produit dans le village, il devient impossible de se nourrir, d'allumer un feu, les bêtes peuvent parfois traverser les murs... En essayant d'étudier ce phénomène, il apparaît que le « cercle » des éléments est brouillé. Les cinq runes qui le composent tourment, comme si le cercle qui les portait était animé de vie.

ESPRIT

Les rêves des villageois deviennent troublés. En fait, il s'avère parfois que certains gestes faits en rêve sont bien réels. Des phénomènes surnaturels absurdes, résultant de désirs inconscients, se manifestent : un homme se transforme en cheval, une femme insatisfaite prend l'apparence des femmes de ses voisins pour coucher avec eux, une maison entière se transforme en or et s'écroule sur ses occupants, des enfants atteignent l'âge adulte en une seule nuit (mais leur esprit n'a pas changé)... Le résultat est parfois bien plus monstrueux : toutes les pulsions de haine refoulées s'expriment et des malédictions s'abattent chaque sur tous ceux qui sont en position d'être envieux et pas forcément appréciés. Si le vous le désirez, ces sentiments négatifs peuvent prendre la forme d'un reptile écoeurant et difforme qui attaquera en rêve les Héros). Toutes ces manifestations enchantées peuvent généralement être annulées par magie, mais elles ont une résistance de 20M si ceux qui les provoquent dorment toujours et une résistance de 20 seulement si les rêveurs ont été éveillés.

VIE

La frontière entre la vie et la mort s'efface. Certains morts (récents) se relèvent de leur tombeau et reprennent leur vie. Les orlanthi ont tendance à brûler leurs morts et à disperser les cendres au vent, donc ce phénomène ne concernera a priori pas des hommes. Mais des animaux, même morts, peuvent continuer à vivre. Les chasseurs auront du mal à capturer leur proie. Et certaines bêtes s'animeront alors qu'on est en train de les découper.

Mais ce phénomène va au-delà de l'animation de corps morts. Ce n'est pas de la simple nécromancie : c'est simplement que, dans son rêve, Astartez n'a aucune idée de ce qu'est la mort. Il permet donc aux morts de « revenir » parmi les vivants. Mêmes certains morts dont le corps a été brûlé (ou des animaux qui ont été mangés) peuvent réapparaître, plus ou moins durablement, comme s'ils se réveillaient d'un mauvais rêve. Ce phénomène pourra vous être particulièrement utile pendant la scène 2 : vous pouvez détruire le village entier et tuer tous les habitants pendant une bataille contre les Dragonewts, et le lendemain, au réveil, tout sera rentré en ordre comme si ce n'était qu'un rêve.

Secret :

L'ouroboros est le symbole principal des dragons et il est le signe de leur vision cyclique et paradoxale de l'univers.

SCÈNE 2 : DES COUPABLES DÉSIGNÉS**Enjeu :**

Après un nouvel incident, la communauté des Héros décide d'entrer en guerre contre Grizval, la colonie dragonewt la plus proche. Après des combats meurtriers ou des négociations acharnées, les Dragonewts révèlent qu'ils ne sont pas la source du problème et indiquent que le responsable est Astartez, un dragon des rêves.

Lieux :

Grizval, la colonie dragonewt. C'est un ensemble de constructions perchées sur un haut rocher, dans une vallée encaissée à quelques heures de marche du village. Les bâtiments sont creusés à même le rocher et leurs formes ne sont pas habituelles. La plupart ressemblent à des espèces d'œufs, les autres sont en forme de cônes plantés dans le roc.

Un dôme central, servant de bâtiment commun, se dresse au sommet du rocher. Deux routes mènent à Grizval : d'abord une route sinueuse qui grimpe le pilier rocheux, puis un escalier secret, creusé dans le rocher qui monte dans le dôme central de la colonie. La position est facile à défendre et presque imprenable.

Action :

La situation devient si étrange dans la région que les habitants des alentours préfèrent se rassembler dans le village des Héros. Là, tous assemblés, la communauté fait face du mieux qu'elle peut. Mais une nouvelle vague de réfugiés arrive : une dizaine de voyageurs, dont plusieurs blessés, arrivent. Leur caravane a été attaquée par les Dragonewts qui, habituellement, ne sortent jamais de Grizval. Le chef de la caravane, Linskir Danirson, crie vengeance. Son arrivée semble décider les villageois à agir. Bien sûr, à ce stade de l'aventure, les Héros doivent ignorer que Linskir est un démon, un incube, et qu'il amenait vers l'autre d'Astaretz de quoi asservir définitivement le dragon. Les Dragonewts, même s'ils n'ont pas compris que les rêves d'Astaretz ont été causés par Linskir, ont fait échouer le plan de l'incube mais il pense pouvoir utiliser les villageois pour l'aider.

LE CONSEIL DU VILLAGE

Un conseil de guerre se rassemble. C'est l'occasion pour les Héros de faire valoir leurs idées face à la communauté. Conduit par un des guerriers du village (Éloquence 18) et par Linskir Danirson (Convaincre 5M), le camp de la guerre contre Grizval est soutenu par la plupart des villageois (40 PA supplémentaires). La prêtresse locale de Chalana Arroy (ou son équivalent) soutiendra la paix (Éloquence 20 + 10 PA). Vous pouvez bien sûr adapter ces données selon les positions prises par les joueurs, afin que l'opposition soit intéressante.

A priori, le conseil décidera la guerre contre les Dragonewts, mais les Héros pourront peut-être obtenir que des émissaires soient envoyés pour essayer de négocier, même si aucune discussion avec la colonie n'a jamais abouti.

LE COMBAT

Si des guerriers en arme approchent de Grizval, ils seront soudain confrontés à une troupe d'une douzaine de Dragonewts montés. Ceux-ci n'attaqueront pas à moins d'être provoqués, mais ils barrent fermement la route à ceux qui veulent approcher de leur domaine.

Une fois le combat entamé, les Dragonewts se montreront sans pitié. Leur magie draconique leur permet de contrôler en leur faveur les manifestations des rêves d'Astaretz et cela donnera un peu plus l'impression qu'ils sont responsables de ces effets magiques. Les pertes des villageois seront terribles.

Les éclaireurs et Loukès Borosim ne combattront que si la colonie est directement menacée. S'ils sont tués, les Dragonewts reviendront à la vie, dans Grizval, en moins de vingt-quatre heures.

LES NÉGOCIATIONS

Si une escorte pacifique approche du domaine, elle sera conduite jusqu'à Grizval pour rencontrer Loukès. Celui-ci écoutera patiemment les Héros sans répondre. Une fois que tous auront parlé et qu'un silence d'au moins une minute aura été établi, Loukès prendra la parole. Il saluera chacun des Héros par un nom imaginaire de son choix puis il dira, avec un air enjoué qui dément la gravité de ses paroles : « Je n'ai rien à vous dire. Je ne comprends pas le motif de votre venue. Vous n'avez rien à faire ici. Les humains et les Dragonewts n'ont rien à faire ensemble. »

Convaincre Loukès de coopérer (10M) : connaissance des dragonewts, diplomatie (-1), négociateur (-5), malus : -3 si les Héros ont tué des dragonewts avant d'ouvrir les négociations.

Si les Héros réussissent à le convaincre (ils peuvent se grouper à plusieurs contre lui), Loukès finira par révéler : « Nous gardons celui qui dort dans les montagnes et lui seul est responsable de ce qui vous arrive. Astaretz rêve l'ourobouros infini. »

Si les Héros insistent et surtout s'ils promettent de ne révéler à personne ce qu'ils verront là-haut, Loukès ordonnera à Olempik, un éclaireur, de les conduire jusqu'à Astaretz. Loukès insistera bien sûr le fait que les Héros devront garder le secret sur ce qui se trouve dans les Pics Rouges, sinon...

Secret :

Les Dragonewts, à l'image des dragons, sont au-delà des lois naturelles. Ainsi, la mort n'est pour eux qu'une étape dans un long processus de réincarnation, et c'est même plus souvent un progrès qu'une régression. Le but de Grizval est de veiller sur un dragon des rêves, du nom d'Astaretz.

Les Dragonewts

Les Dragonewts ne seront pas développés ici, mais seulement évoqués. Leurs habitudes sont incompréhensibles pour les humains et leur magie, qui s'apparente pour certains aspects au mysticisme, est également étrangère, pleine de doctrines irrationnelles pour un esprit non-draconique. Utilisez le score de Magie draconique de chaque Dragonewt comme un indicateur de l'étrangeté de chacun, une mesure de son inadéquation avec le monde « normal ».

Dragonewts à crête

Ces éclaireurs sont petits et ils savent se battre avec des utumas (des épées courtes en silex), mais préfèrent utiliser le samarin (une arme de jet en silex). Ils sont une quarantaine dans la colonie.

Discret 15, Vigilance 20, Connaître le terrain 15, Utuma 15 : 1, Samarin 15 : 2, Magie draconique 10, Écailles : 1

Dragonewts à bec

Montés sur des semi-oiseaux, ces guerriers sont des troupes de choc, armés d'épées de silex. Ils sont une vingtaine dans la colonie.

Équitation 20, Tactiques militaires 15, Klanth 20 : 3, Grand 15*, Robuste 15, Magie draconique 20, Écailles : 4

Semi-oiseaux

Ces montures sont des espèces de grandes autruches carnivores, ayant des vestiges de bras à la place des ailes. Ils jouent le rôle de partisans pour les guerriers dragonewts.

Combat au contact 15, Rapide 15, Grand 15, Plumage et peau épaisse : 2

Loukès Borosim

Seul Dragonewt noble de la colonie, le chef est aussi le seul qui parle et comprend couramment le sartarite. Il est ailé

Équitation 20, Dire des phrases étranges en sartarite 20, Commander 20, Stratégie 20, Connaissance des humains 10, Klanth 5M : 2, Magie draconique 10M, Écailles : 2

SCÈNE 3 : DANS L'ANTRE DE LA BÊTE

Enjeu :

Astaretz vit dans des montagnes voisines. En approchant de son antre, les Héros doivent affronter des serpents dragons, des créatures draconiques corrompues par le chaos. Ils réalisent qu'Astaretz est bien coupable, mais qu'il est manipulé.

Lieux :

Les Pics Rouges, l'antre d'Astaretz. Cette grotte, protégée par la magie draconique, est presque impossible à atteindre sans l'aide des Dragonewts de Grizval (Linskir y est parvenu une fois, tout à fait par hasard).

Action :

Les Héros, guidés par Olempik pourront être attaqués en chemin, si vous le souhaitez, mais les principaux obstacles seront liés au terrain, car l'éclaireur qui guide les Héros prendra le chemin « le plus court », les forçant à franchir des ravins et à escalader des rochers qu'il aurait suffi de contourner.

Suivre Olempik (18) : escalade, agile (-3), pister (-5)

Arrivé près du sommet, l'éclaireur s'arrêtera et indiquera une direction. Il refusera d'aller plus loin, répétant le mot « Dormir ! » comme s'il voulait dire interdit, ou danger... Les Héros finiront par comprendre qu'ils doivent approcher Astaretz seul.

LES GARDIENS

Trois à cinq serpents dragons (selon le nombre de Héros) gardent la grotte d'Astaretz. L'un d'eux, lové à l'entrée, se fait passer pour Astaretz alors que les autres, cachés dans les rochers sont prêts à attaquer. Si les Héros n'y prennent pas garde, ils se feront attaquer par surprise, ce qui les obligera sans doute à utiliser des scores de Vigilance ou d'Observation pour le premier tour de l'opposition (ce qui leur donnera sans doute un total de PA réduit).

LE CRISTAL MALÉFIQUE

L'antre est vaste et plein de recoins. Le large boyau d'entrée débouche sur une grande salle, pleine d'objets divers, dans laquelle sommeille Astaretz. Posé à côté de sa tête, un énorme cristal noir (de la taille d'un gros chien) luit d'un éclat étrangement vide. Des émanations invisibles semblent envelopper la tête du dragon dans une aura maléfique.

Ce cristal enchanté était le plus précieux trésor d'Astaretz. Linskir l'a contaminé avec une partie de son essence et il a invoqué dedans la puissance combinée de Krjalk, le seigneur chaotique de la trahison, et de Lémure, la reine des esprits de passion. Il est clair que le cristal a été déplacé « récemment » (il y a moins d'un mois), alors que les autres objets de la salle semblent avoir été abandonnés pendant des années. Il suffit de s'approcher du cristal pour ressentir le chaos qu'il contient. Voici trois solutions (les plus évidentes) pour libérer Astaretz de l'influence chaotique du cristal.

- **Briser le cristal** : c'est la solution la plus simple (le cristal n'a qu'une résistance de 20). Mais cela provoquera, à moyen terme, le réveil d'Astaretz, bien décidé à se venger : privé de son trésor, sa tendance à la paresse sera remplacée par une colère débordante.

De plus, l'explosion du cristal pourrait s'avérer dangereuse et l'essence chaotique ainsi libérée ne sera pas nécessairement dispersée (selon votre souhait, elle peut disparaître, réanimer les serpents dragons morts, contaminer les Héros, ou aller renforcer Linskir).

- **Emporter le cristal** : une force de 20 est nécessaire pour le pousser (10M pour le porter). Le contact du cristal pourrait bien contaminer ceux qui l'emmènent. Et là aussi, la colère d'Astaretz retombera sur les voleurs. Une solution est de porter le cristal à Grizval. Loukès acceptera de prendre en charge le problème.

- **Purifier le cristal** : plus facile à dire qu'à faire, ce « nettoyage » nécessitera sans doute un rituel particulier pour vaincre une résistance de l'ordre de 20M. À moins d'avoir une réussite majeure, ceux qui voudront purifier le cristal seront certainement contaminés pendant la cérémonie.

LE DRAGON DES RÊVES

Il est possible de communiquer avec Astaretz en dormant dans la grotte. Si le cristal noir est toujours présent et actif, les rêves deviendront des cauchemars terribles et les Héros ressentiront que le dragon se bat activement contre l'influence du Chaos, leur combat dégageant des vagues de puissance. Si le cristal n'est plus actif, on peut, en dormant dans la grotte, entrer en contact avec l'esprit du dragon. Celui-ci sera mécontent d'avoir perdu son trésor, mais il pourra être calmé si on lui promet de lui rendre un nouveau trésor, encore plus beau. Il est prêt à révéler l'identité de celui qui a « abîmé » son trésor : il donnera une image mentale de Linskir.

Astaretz est conscient de la présence des Dragonewts. Il les méprise et les considère comme des illuminés qui pensent avoir trouvé une voie d'élévation, mais qui ne pourront jamais devenir ce qu'il est.

Secret :

Les Dragonewts ne peuvent pas approcher Astaretz. En fait, celui-ci est une forme draconique imparfaite qui pourrait les « corrompre » par la violence de ses émotions. Les Dragonewts, à l'inverse d'Astaretz, veulent se détacher de la matérialité et ont une approche plus « mystique » de l'existence.

SCÈNE 4 : LA FIN D'UNE IMPOSTURE

Enjeu :

Les Héros doivent démasquer l'agent du chaos qui conspire dans le village. Celui-ci a œuvré en leur absence et les Héros doivent utiliser des pouvoirs supérieurs pour parvenir à le vaincre.

Lieux : Le village des Héros.

[illegible]

Souffle venimeux : Virulence : 12, affaiblissant, mortel (coûte 1 PA par tour pour être maintenu).

- Sensibilité aux éléments (toutes les attaques élémentaires lui font perdre deux fois plus de PA)

[illegible]

D'un autre côté, si on lui en laisse le temps et l'occasion, Linskir essaiera de se débarrasser des Héros qui s'avèrent trop gênants. Mais tant qu'il pensera ne pas être démasqué, il continuera à agir « de bonne foi » tout en pervertissant lentement le village (le temps joue en sa faveur).

Astaretz

C'est un dragon aux écailles multicolores. Dans son sommeil, ses ailes sont repliées contre lui, comme pour le protéger du froid. Il n'est qu'un dragon des rêves, reflet onirique des vrais dragons, mais n'en a pas conscience : il croit être un vrai dragon. Son esprit est très primaire, obéissant à deux pulsions simples : la paresse et l'avarice... si on le prive de son cristal sans lui donner un nouveau trésor, ces pulsions deviendront la colère et la convoitise.

Astaretz, quand il dort, devient un véritable passage vers l'Outremonde et son esprit se déplace aléatoirement dans les Plans divins, psychiques ou magistes. C'est ainsi qu'il trouve la puissance pour influencer à si grande échelle toute la région qui entoure son antre.

Morsure et griffes 8M₂ : 8, Souffle de flamme 15M : 10, Écailles : 8, Grand 10M₂*, Fort 15M, Résistance à la magie 15M₃, Magie draconique 20M₂, Cupide 20, Paresseux 20, Ne pas avoir envie de répondre 20

Secret :

Les carnets de Linskir révèlent d'étonnants rituels chaotiques secrets, mais ils indiquent surtout son parcours édifiant à travers tout Génertéla. Linskir a séjourné dans un clan voisin et y a engrossé certaines femmes. Le nom de ces victimes est dans les carnets et ils pourraient être vendus au clan en question par des Héros peu scrupuleux voulant profiter de la situation.

SCÈNE 5 : UNE VIE DE RÊVE

Enjeu :

Même s'ils ont vaincu le Chaos, les Héros ne sont pas sortis d'affaire pour autant, on peut penser que les négociations avec Loukès Borosim, et potentiellement avec Astaretz, ne font que commencer.

Dénouement :

La situation doit maintenant être stabilisée dans la région et le village des Héros a retrouvé un semblant de calme. Mais il reste un grand nombre de détails à régler pour que les cauchemars d'Astaretz ne soient plus qu'un mauvais rêve.

LINSKIR

Si l'incube n'est pas mort, il parviendra probablement à s'enfuir en endormant la confiance de ses gardiens. Il pourrait devenir un ennemi récurrent des Héros. Et ses carnets de route peuvent être, pour les Héros qui les auraient récupérés, une source inépuisable d'aventures (des repaires du chaos à nettoyer, des victimes à secourir, des trésors à retrouver... sans compter que Linskir voudra récupérer ses précieux carnets, ce qui implique sans doute de nombreuses manigances).

Il reste aussi la question des villageoises abusées par Linskir. La plupart d'entre elles chercheront à se faire discrètes et le village préférera sans doute enterrer l'affaire. Il n'en reste pas moins qu'un vrai jugement mettra les choses à leur place. Et cela permettra surtout de vérifier que toutes les conquêtes de Linskir sont enceintes. Leur progéniture est chaotique et, à moins d'être soignées rapidement, ces femmes deviendront malgré elles les mères de petits ogres, futurs amateurs de chair humaine.

Le problème des contaminations chaotiques (dues au cristal ou à Linskir) devra être réglé avec l'aide de différents cultes. Chalana Arroy peut soigner les blessures chaotiques et mais elle demandera en échange des services importants (avec ses idéaux pacifiques, le culte de Chalana Arroy entreprend souvent des tâches complexes). Plusieurs cultes lunaires sont à même de traiter certaines contaminations chaotiques, mais leur vision est en général d'accepter cette marque comme une bénédiction de la déesse et non pas comme une souillure. Plus rares, plusieurs cultes trolls sont capables de lutter contre le chaos, mais il est rare qu'ils aident les humains. En plus, leur méthode pour lutter contre les contaminations chaotiques est généralement de

GRIZVAL

Le dernier problème est celui des relations des Héros avec Astartez. À moins que les Héros n'aient pris Olémpik à leur service, ils n'ont aucun moyen d'arriver à l'autre d'Astartez. S'ils veulent continuer à rendre visite au dragon des rêves, ils devront vraisemblablement continuer à négocier avec

[illegible]

Loukès. Celui-ci aura toujours un comportement déroutant. Il faut dire qu'il se souvient de l'Empire des Amis de Wyrms et sait qu'aucune alliance durable avec les humains n'est possible. Il se contentera d'accords ponctuels, tout en essayant de les dissuader à poursuivre ses contacts, notamment en jouant à fond la carte de la bizarrerie et de l'étrangeté. Après plusieurs avertissements mineurs ignorés par les Héros, Loukès n'hésitera pas à frapper un grand coup.

ASTARETZ

Le sommeil du dragon a été perturbé et il y a toutes les chances pour que son trésor lui ait été enlevé. Il risque donc de se réveiller dans quelques semaines, dans une colère noire. Mais les Héros peuvent essayer de l'amadouer en allant parler avec lui. Ils peuvent le convaincre que son ancien trésor n'était pas bien (il avait été abîmé par le chaos, et puis il n'était pas si grand que ça) et surtout lui promettre qu'ils vont lui apporter un plus grand trésor. Si Astartez est satisfait des offrandes des Héros, il retombera dans un sommeil profond. Si les Héros sont extrêmement généreux (ou particulièrement brillants pour convaincre Astartez de la somptuosité de leurs cadeaux), Astartez pourra même leur offrir des dons en échange. Vous pouvez déterminer quel type de dons le dragon accorde : des objets de son antre (magique ou non), des effets magiques...

À la manière d'un dieu, Astartez peut devenir une source de magie en échange de sacrifices... a priori, il s'agira surtout d'effets « généraux » comme ceux qui sont décrits dans la scène 1, mais si vous le désirez, le culte d'Astartez peut se développer, avec quelques prodiges. Cela peut même être la source d'une troupe de Héros avec sa propre magie et ses secrets, si vous le souhaitez. Vous pouvez, seul ou avec les joueurs, développer ce culte mineur. En fait, ce seront sans doute les Héros qui guideront Astartez dans sa progression vers le statut de dieu. Mais il faut que la magie draconique garde un aspect mystérieux et puissant.

Les Dragonewts de Grizval seront opposés à ces échanges réguliers entre les humains et un dragon. À leur manière, souvent obscure et décalée, ils tenteront de faire échouer cette alliance opportuniste, surtout si elle se développe sous la forme d'un culte draconique, totalement inadapté et artificiel.

Si les Héros ne suivent pas les conseils de Loukès, n'oubliez pas que Linskir connaît l'existence d'Astartez et qu'il est donc un concurrent intéressant dans la relation avec le dragon. Peut-être laissera-t-il les Héros développer un culte pour le récupérer, le détourner et le pervertir ensuite. Astartez a une mémoire limitée et n'identifiera pas Linskir comme un ennemi si celui-ci lui fait des offres convenables. Le but de Linskir sera sans doute de donner à Astartez le goût du sang et de la destruction. Quand le dragon commencera à exiger que les Héros lui sacrifient leur famille, peut-être réaliseront-ils que Loukès avait raison et qu'ils sont allés trop loin.

Points d'Héroïsme

En plus des Points d'Héroïsme donnés à chaque séance, donnez 3 à 6 Points d'Héroïsme à chaque Héros selon sa participation à l'action et le succès du groupe.

Olempik, l'éclaireur dragonewt, doit être consolidé avec un Point d'Héroïsme, sinon il retourne à Grizval après une saison de service.

Les dons offerts par Astartez (objets ou capacités magiques) doivent aussi être consolidés.

Les relations avec Grizval et Astartez peuvent donner lieu à des scores « gratuits » si vous souhaitez développer l'intrigue draconique dans votre série.

Linskir peut devenir un ennemi si les Héros le désirent. C'est, a priori, un adversaire intéressant et s'ils ne le choisissent pas comme ennemi, un autre adversaire chaotique, plus puissant encore et qu'ils ne connaissent pas, viendra essayer de leur contester leur lien avec Astartez.

HEROWARS



La Guerre des Héros est sur le point d'exploser. À travers tout Glorantha, les héros se préparent au plus grand des cataclysmes que Glorantha ait jamais connu. Hero Wars, le jeu de rôle épique dans l'univers de Glorantha permet aux joueurs d'entrer dans la saga à n'importe quel niveau, depuis le guerrier d'un clan ou le héros d'une Nation jusqu'au demi-dieu.

Avec Hero Wars prenez part à la plus fantastique des batailles mythologiques, parcourez le plan des héros dans des quêtes mythiques, invoquez le pouvoir des dieux, contrôlez les esprits ou pliez les forces de la Nature à vos ordres.

Hero Wars utilise des règles de jeu révolutionnaires, parfaitement adaptées aux aventures mythiques se déroulant dans Glorantha. Avec Hero Wars, changez votre manière de jouer et d'incarner un héros afin de vivre une expérience unique.

Vous trouverez dans Hero Wars toutes les informations nécessaires pour incarner un héros, simuler ses actions et construire toutes les aventures qu'il vivra.

À la fois pour le joueur et pour le meneur de jeu, Hero Wars, magnifiquement illustré, vous conduira là où peu d'autres jeux de rôle ont pu vous mener.



Mouton
Collection
Où le Monde

ISBN : 2-84476-056-2
Prix : 190 FF / 28,97 €

