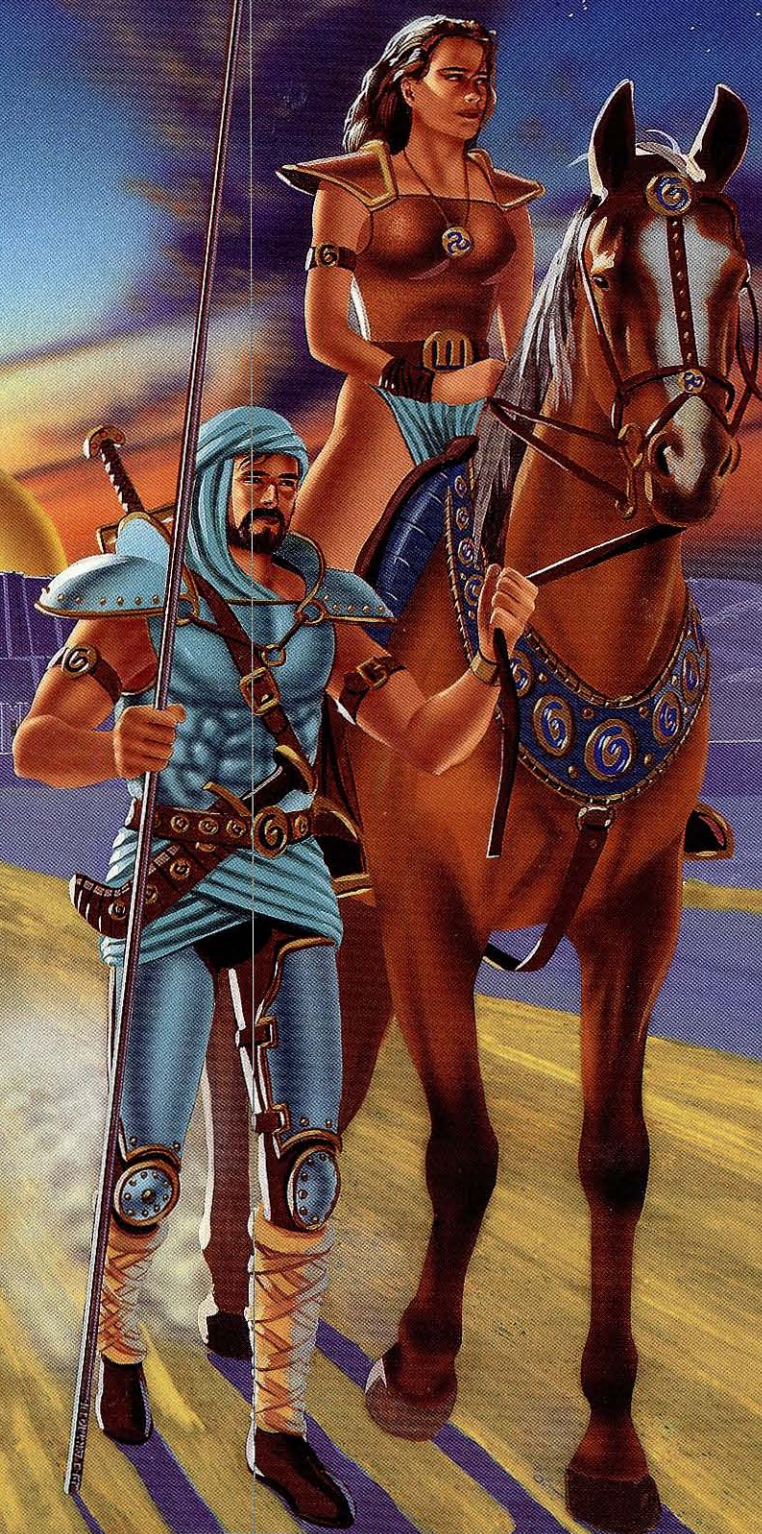
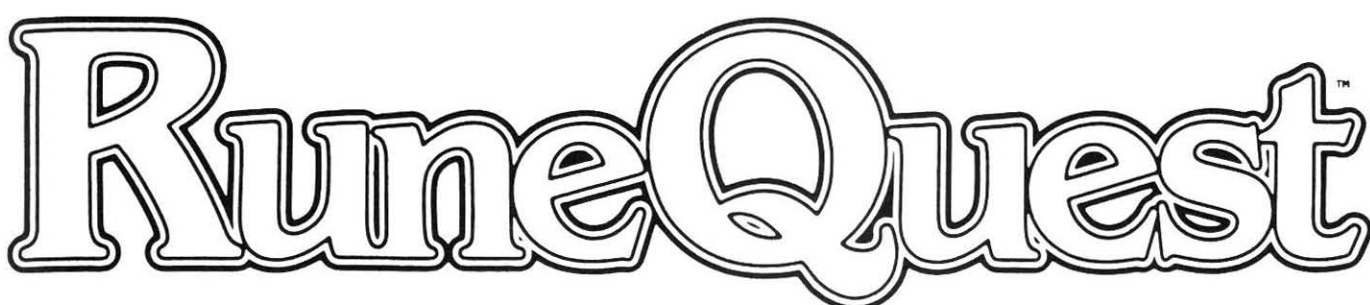


RuneQuest

Les Guerriers du Soleil





Les Guerriers du Soleil

Michael O'Brien - Greg Stafford - Ken Rolston

Couverture
Hubert de Lartigue

Traduction
Marc Gazo

Illustrations
Bernard Bittler
Alain Gassner
Merle Insinga
Roger Raupp

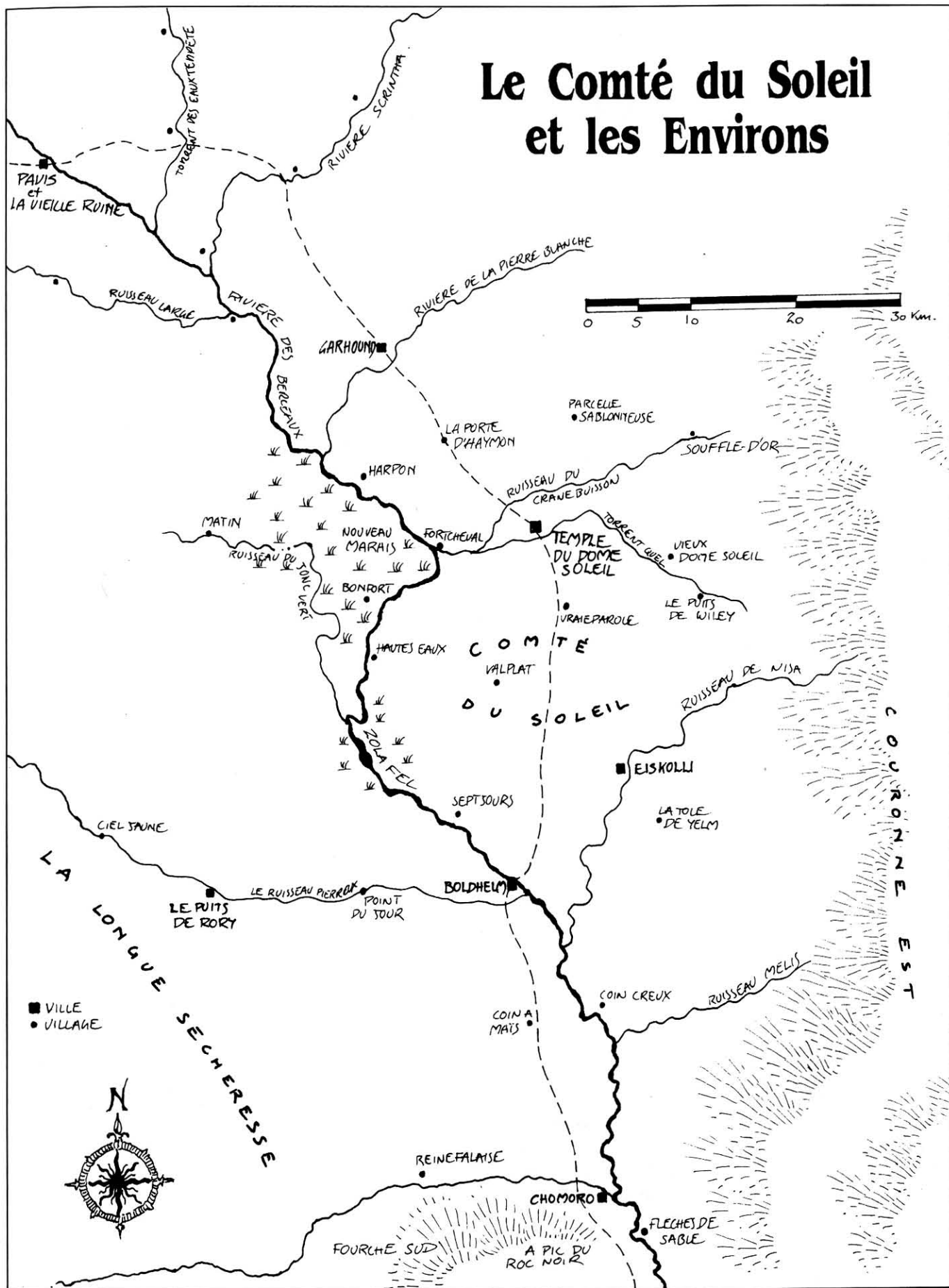
Cartes
Dave Dobyski
Thierry Monter

Maquette Studio Perspectives

Production
Eric Simon



Le Comté du Soleil et les Environs



Les Honorables Comtes des Terres du Dôme Soleil

La généalogie des Comtes couvre toute la période pendant laquelle ses habitants ont occupé les lieux, laquelle débute en 877. Ses 42 paragraphes donnent les noms des Comtes, un titre ou une attribution qui est généralement associé à leur règne, ainsi que l'époque historique de leur règne (consignée en années S.T.). Le titre ou attribution a souvent été décerné à titre posthume. Tous les enfants qui sont élevés au Comté du Soleil apprennent cette liste tout entière par coeur.

Arinsor Claiesprit, le premier comte, venu de la Passe du Dragon afin de conquérir les géants (877-1004).

Kolyth le Sonneur de Cor, et dévoreur de loups (1005-1093).

Zebrokhith l'Archer, lent mais talentueux (1093-1140).

Zolan le Cruel, un grand chef (1140-1224).

Palishon le Rusé, fils de Zolan (1224-1273).

Zolan II, surnommé le Négociant, le Tueur de Wyrms, et le Pêcheur Polygame (1273-1301).

Zolan III, chanteur et fils de Zolan II (1301-1324).

Zolan IV, ignominieusement tué par une flèche (1324-1328).

Lorango, le Vengeur de Lumière, qui savait voler dans les airs (1328-1343).

Golungan, un homme élu originaire de la Tribu des Sables (1343-1352).

Kokostang, né de parents paysans, et dont les amis n'avaient jamais froid (1352-1358).

Belonni, le Fauconnier qui gagnait les batailles (1359-1370).

Zeoluz, le Traître, le Seigneur des Ombres, ou le Destructeur (1370-1375).

Fortsallo l'Instruit, celui qui régna trop brièvement (1375-1378).

Kollen, fils de Kistang, qui s'empara du titre (1378).

Garcelli le Porteur de Têtes, qui tua Kollen (1379).

Monallyn le Placide, qui utilisait des javelines de fer et instaura la paix (1380-1383).

Cruk le Dissident, un étranger au Comté (1384).

Blâme et Honte, des frères jumeaux puissants et étrangers au Comté (1385).

Orogurri le Bison, qui criait beaucoup (1386).

Pistolli, qui rencontra de grandes épreuves (1387-1388).

Kujubbi l'Impala, Elasto le Digne, et **Daga le Cruel**, qui s'entre-tuèrent (1389).

Boburto le Pygmée, qui engendra une nouvelle lignée de comtes (1389-1401).

Balablor le Bon, fils de Boburto (1401-1412).

Melenst l'Amoureux des Poèmes, le dernier des comtes pygmées (1412-1420).

Oloros l'Aveugle, qui emprisonna Malia au cours de son règne (1420-1439).

Skindili Longjambes, qui repoussa Daga et réduisit les hommes Taureaux Tempête en esclavage (1439-1458).

Narokoris le Sage, qui entraîna une nouvelle fois son peuple tout entier au manie- ment des lances et des boucliers, et qui rétablit la paix dans ses terres (1458-1498).

Kirstan le Bon Tueur, un dirigeant doté de nombreuses vertus (1498-1509).

Tol le Paysan, qui utilisait ses doigts pour lire (1509-1512).

Dadelin le Velu, un grand sage (1512-1515).

Tol le Juste, qui fit rager nombre de porteurs d'or (1516-1519).

Banashi Or, qui avait beaucoup trop de fils (1520-1525).

Tol le Généreux, qui fut assassiné par ses rivaux (1525-1532).

Kilossi Fils-de-Banashi, qui fut tué par son frère (1532-1534).

Banalli Fils-de-Banashi, qui fut surnommé le Fratricide (1535-1536).

Korogi, Nashalta, et Fankarios, tous des fils de Banashi qui gouvernèrent chacun à leur tour après avoir assassiné leur prédécesseur (1537).

Poskuturri le Tueur de Criminels, qui gouverna longtemps, fut sage, et n'eut jamais d'enfants quoiqu'il n'en souffrit point (1537-1556).

Zentakos l'Aveugle, qui ne chut qu'au jour de sa mort (1556-1567).

Varthanis Casque Etincelant, qui aida Dorasar et reçut notre patience en cadeau (1567-1593).

Varthanis II, qui céda son palais de Pavis au commandant lunar (1593-1612).

Solanthos Pique-de-fer, qui aime tuer les Seigneurs Runiques de Dara Happa en duel (Comte actuel).

vis et Prax. Aux termes de l'Armistice, Sor-Eel est le suzerain de nom de Solanthos Pique-de-Fer, le dirigeant du Comté du Soleil. La Nouvelle Pavis est une petite cité d'approximativement 3 500 habitants, y compris une garnison lunar conséquente.

Le quartier nommé la Cité du Soleil, dans la Nouvelle Pavis, est peuplé de fidèles du Dôme Soleil), lesquels jouissent d'une certaine liberté due à une ingé-

rence minime des autorités lunars.

La cité de Pavis constitue le centre administratif du Comté de Pavis. Nombre des 20 000 habitants du Comté de Pavis sont de naissance sartarite, mais de plus en plus de Lunars s'y installent, encouragés et aidés en cela par l'Empire.

Au sud du Comté du Soleil, les Lunars ont commencé à coloniser les étendues plus basses de la vallée fluviale ; celles-ci sont inhabitées et placées sous l'autorité du Duc

Raus, un noble lunar en exil. Les Lunars ont fondé Corflu, un petit port maritime situé sur l'embouchure du fleuve.





LE COMTÉ DU SOLEIL



Histoire

En 877, Joraz Kyrem, Seigneur de la cité de Pavis, demanda l'aide du temple du Dôme Soleil de la Passe du Dragon. Les mercenaires religieux s'exécutèrent en l'échange de terres, un coin au soleil, et un bon prix pour leurs chevaux. Après que les mercenaires eurent contribué à la libération de la cité, ils emménagèrent dans leur nouveau territoire et obtinrent le titre de Comte des terres du Dôme Soleil.

Arinsor Claïresprit fut le premier dirigeant du Dôme Soleil. Sa dévotion à Yelmalio était telle qu'il brillait d'une lumière intérieure même lors des nuits les plus sombres.

Alors qu'il parcourait le pays en compagnie de son peuple, il fut frappé par une pure merveille. Une naïade de l'eau, fille de Zola Fel, le fit prendre part à un rite ancien : ils reproduisirent l'histoire de Yelm et du fleuve Oslir, laquelle raconte que le seigneur de la lumière tomba mais fut ranimé par le fleuve, faisant ainsi alliance.

Le peuple du soleil se réconcilia avec le fleuve, et leurs terres furent irriguées pour le bien de tous.

Au début, quand la dynastie des Forge-
flèches dirigeait Pavis, la population, la
fertilité, et la sécurité de la terre crûrent.
La nourriture abondait, les enfants
étaient nombreux, et les mariages plai-
sants.

Après la chute de Pavis en 1200, le Comté du Soleil se retrouva isolé des autres peuples, hormis les nomades. Ils nomment cette époque "La Solitude de la Mise à l'Epreuve". Ils estiment avoir surmonté leurs épreuves et survécu, et recevoir à présent la bénédiction de Yelmalio, leur seigneur.

Cette bénédiction commença en 1575 quand Dorasar arriva, chargé de pré-

sents, et offrit de s'allier afin de purger la vallée de ses nomades.

L'histoire du Comté du soleil est donc composée de trois phases. Tout d'abord, les années 879 à 1200 S.T. (soit 321 ans) sont appelées : "l'Ere Paisible" ; celle-ci prit fin dans de terribles actes de violence. Ensuite vint la Solitude de la Mise à l'Epreuve, de 1200 à 1575 (soit 375 ans). La période qui suivit et se poursuit encore aujourd'hui s'appelle "l'Histoire Récente".

En 1610, l'Empire Lunar a vaincu les nomades lors de la Bataille de Bouillon de Lune et occupé Pavis. Le Comté du Soleil s'est allié aux Lunars, lesquels, en contrepartie, ne se mêlent pas des affaires du Dôme Soleil.

Habituellement, c'est le Fils de la Lumière le plus vénérable qui fait figure de Comte des lieux. Il jouit de privilèges particuliers au sein de son peuple et traite avec les étrangers.



Les Sites habités du Comté du Soleil

La population du Temple du Dôme Soleil et de la ville attenante avoisine les 1 000 personnes. Presque tous les habitants sont humains, bien qu'une bande de griffons s'y arrête régulièrement. Ce sont des fermiers pour la plupart, néanmoins un fort pourcentage de la population se compose d'artisans et de religieux ayant pour mission de préserver la dignité qui sied au temple. C'est également le siège du gouvernement civil, et une partie considérable du temple et de la population urbaine est employée par la bureaucratie.

Parmi les métiers de l'artisanat se trouve la ferronnerie. De même que ses villages, le Dôme Soleil tient un marché hebdomadaire en ses murs.

De nombreux autres villages sont répartis dans tout le Comté dont la population totale est de 2 500 personnes environ. 12 500 fermiers supplémentaires vivent dans de petits hameaux ou de petites fermes, dans la vallée.

Le Peuple

*"Je suis un Templier du Dôme Soleil.
Qui es-tu, toi qui traverse nos terres ?"*

Le peuple du Comté du Soleil se distingue de sa contrepartie pavique ou praxienne par ses cheveux blonds et ses yeux marrons. De plus, ils parlent une langue différente, un dialecte dont l'origine est à l'évidence sartarite, mais qui a subi la forte influence du Vieux Pavique et du Praxien. Malgré ces différences, ils utilisent les mêmes outils et méthodes agraires, vivent dans des constructions similaires, et cultivent les mêmes denrées que leurs voisins et leurs ancêtres.

Leur culte de Yelmadio, leurs coutumes sociales (basées sur une théocratie patriarcale), et leur histoire (celle de leur présence en ces terres) les met à l'écart.

Les hommes du Comté du Soleil aiment porter la barbe. Ce sont eux qui pourvoient aux besoins du Comté et le protègent. Ils doivent se marier jeunes (hormis ceux que Yelmalo a honoré du célibat) et engendrer de nombreux enfants. Les enfants gardent le nom de leur père comme nom de famille jusqu'à ce qu'ils en gagnent un autre, enfantent à leur tour ou, dans le cas des filles, se marient.

D'un point de vue social, les femmes du Comté du soleil sont considérées comme étant inférieures, mais leur place dans la société du Dôme Soleil revêt un statut spécial, celui de guérisseuses et de mères. Il est inhabituel de voir une femme assumer le rôle d'un homme au sein du culte de Yelmadio, quoique cela puisse arriver. Elles doivent s'habiller de façon modeste et porter le voile en présence des hommes. Suivant en cela la tradition Dara Happan, les femmes ont le droit de propriété et de divorcer, recevant alors la moitié des biens acquis au cours du mariage.

Le peuple du Comté du Soleil a beaucoup de respect pour les personnes âgées, leur sagesse, et leur expérience.

Les citoyens du Comté du Soleil sont fiers et méritent la réputation d'exceptionnelle moralité dont ils jouissent auprès des étrangers. Les prêtres et seigneurs du culte ont les pleins pouvoirs judiciaires sur les initiés et les profanes, et sont incités à juger en suivant la lettre aussi bien que l'esprit de la loi. Les décisions importantes (crimes capitaux, bannissement, aveuglement, etc) sont confirmés par divination. Un jugement que la divination aura déclaré déplaisant pour Yelmadio sera revu jusqu'à ce qu'il sied au dieu.

La culture du Comté du Soleil s'est également vue attribuer la réputation d'être répressive vis-à-vis de la sexualité. Les membres du culte ont pour obligation d'être monogames, et les rapports sexuels ne leur sont permis que dans les limites d'un mariage confirmé par le culte (quoique les célibataires du culte puissent faire leurs dévotions en compagnie des prêtresses d'Uléria qui visitent les villages les plus importants du comté selon un parcours pré-établi). Les Yelmaliens méprisent et sont offensés par la licence dont les cultes des Sept Mères et des Porteurs de Lumière font preuve.

Depuis huit siècles, la culture du Comté du Soleil est autoritaire, stable, et cohésive. Lorsque les dirigeants sont capables, cela s'avère un bienfait pour tous les citoyens, mais quand ils sont incompétents, tous les citoyens en souffrent de façon identique. En ce moment, le Comté du Soleil prospère sous le commandement ferme et efficace du Comte Solanthos Pique-de-Fer. Son prédécesseur, le Comte Varthanis II, était également un bon administrateur, bien que le souvenir qu'il a laissé traite essentiellement de l'arrangement avilissant qu'il a conclu avec les Lunars.

Solanthos, qui a tué deux Seigneurs Uniques lunars en duel au cours de sa jeunesse, passe pour avoir préservé l'honneur et l'indépendance du Comté du Soleil en s'alliant à l'Empire Lunar. Il se contente de prudemment éviter tout conflit inutile avec les autorités lunars, et est un peu trop tolérant en ce qui

concerne la présence d'agents secrets lunars reconnus dans le Comté du Soleil.

"Solanthos est un petit fermier prude et ignorant, et il est incapable de diriger les peuples du Soleil. Il paraît, cependant, qu'il se vante de quelque adresse au maniement de la lance."

- paroles attribuées à Eritus Armemnon, Général de l'armée lunaire, 1582-1613 S.T., tué en duel à cause d'un point d'honneur.

L'Armée

Le culte yelmalien jouit d'une longue et honorable tradition militaire de fermiers-guerriers libres. Le service militaire est un élément important de la vie sociale, et fait partie du culte à part entière. La poésie de cette culture est emplie de métaphores qui évoquent des images de dur labeur, de force et de vigueur, de semailles et de récoltes, que ce soit sur les champs d'orge ou les champs d'honneur. Les vétérans des grandes batailles bénéficient d'une honorabilité et d'un statut particulier. Les non-combatants sont formellement reconnus



Le Comte Solanthos Pique-de-Fer, Dirigeant du Comté du Soleil



Du Comté du Soleil

◆ **Perimidès le Chaste, Grand Prêtre de Yelmali**
Le chef spirituel de la communauté du Dôme Soleil.
Bien qu'extrêmement (certains disent "anormalement") vieux, Perimidès ré- siste avec entêtement aux pressions que les subalternes exercent sur lui afin qu'il se retire aux Tours.
Pratiquement cloué au lit, un groupe de nones d'Ourania prend soin de lui tandis que deux acolytes le soutiennent lors des cérémonies. Le Grand Prêtre est rare-

ment aperçu, excepté en ces occasions, et ne fraie jamais avec les étrangers. Il ne parle que la Langue du Feu.

◆ **Gaumata l'Etrange, Gardien de la Lumière**
Gaumata est un étranger originaire de Pavis, qui s'est converti au culte de Yel- malio tôt dans sa jeunesse, et qui a dure- ment travaillé afin de se faire remarquer. Aujourd'hui, c'est lui qui veille aux obli- gations magiques et religieuses du culte. Etant lui-même assez âgé, Gaumata est le futur successeur de Perimidès au poste de Grand Prêtre.
Gaumata voit dans le temps que Perimi- dès met à se retirer une réticence à pro- mouvoir un étranger au rang de Grand Prêtre.
C'est peut-être pour cela qu'il suit les restrictions du culte à un point que même ses camarades prêtres jugent ex- cessif.

◆ **Laertès Coatilon, Guide de la Lumière**
Homme subtil et discret, Laertès dirige les affaires domestiques du Comté du Soleil. Ses agents perspicaces et circonspects le tiennent au fait des affaires locales, pavi- ques, et lunars. Sa loyauté au Temple du Dôme Soleil est incontestée, cependant il ne cesse de prôner un rapprochement plus étroit avec les autorités lunars.

◆ **Hector le Sage, Bibliothécaire du Temple**
Bien qu'il soit sous les ordres directs du Gardien de la Lumière, Hector considère la bibliothèque comme son domaine ex- clusif. Adorateur fervent de Dayzatar, il est aussi hautain qu'il est érudit. On ra- conte que le Comte lui-même est fatigué de ses traits d'esprits acérés et de son in- tolérance vis-à-vis des gens de modeste éducation. Hector est plus âgé que Peri- midès, et son seul véritable ami.

Températures et Précipitations de Prax

Saison	Températures Quotidiennes Moyennes	Précipitations/ Jours de Pluie	Vents Dominants
Mer (début)	7/24	25cm/21	Sud-ouest
Mer (fin)	10/29	10cm/12	Sud-ouest
Feu (début)	10/29	-	Sud-ouest
Feu (fin)	10/32	-	Sud-ouest
Terre (début)	10/29	5cm/2	Ouest
Terre (fin)	7/24	8cm/3	Ouest
Obscurité (début)	-6/18	5cm/4	Nord-ouest
Obscurité (fin)	-9/7	10/16cm	Nord-ouest
Tempêtes (début)	-1/13	15cm/28	Ouest
Tempêtes (début)	-1/18	25cm/25	Ouest
Temps Sacré	4/21	8cm/9	Ouest

Le moment avancé ("début") d'une saison correspond aux quatre premières semaines : Désordre, Harmonie, Mort, et Fertilité. Le moment tardif ("fin") d'une saison correspond aux quatre dernières semaines: Stase, Mouvement, Illusion, et Vérité.

Températures Quotidiennes Moyennes (en degrés Celsius): Basses températures moyennes de nuit/hautes températures moyennes de jour.
Précipitations/Jours de Pluie: Au cours d'une année type, cette mesure de pluie tombe et ce nombre de jours est pluvieux. Lors des fréquentes années de sécheresse, les précipitations sont bien moindres, tel que 15cm par saison ou moins encore.
Vents Dominants: Les vents normaux proviennent de la direction indiquée. D'autres vents soufflent par intermittence. Pendant les années de sécheresse, il est fréquent qu'un vent de nord-est parcoure les plaines.

retire, le défi n'est plus qu'une formalité, et le duel se déroule sous forme de rituel. Les défis doivent être proposés lors du Jour Très Saint de Yelmadio, et prendre effet le dernier jour du Temps Sacré. Le possesseur de l'armure peut s'en servir durant le duel. Les duels se poursuivent jusqu'à ce que l'un des combattants se rende, et le recours à la magie meurtrière (par exemple, le sort Briser l'Esprit), à la magie à base de feu, et aux élémentaires est interdit. Même si les duels ne sont pas à mort, des provocateurs et des défenseurs sont morts au cours de ces affrontements. Jusqu'à maintenant, Yelmadio n'a jamais ré-

pondu à une demande d'Intervention Divine faite pour un défit. C'est Invetus qui porte l'armure de Main-Dorée, et personne n'a osé le défier, quoique certaines personnes disent que Vega en a l'intention.

◆ **Dame Vega Souffle-d'Or, Gardienne du Comté du Soleil**
 Dame Vega est une Dame de la Lumière (le seul Seigneur Runique femme de tout le Comté du Soleil) et le commandant de la Milice du Dôme Soleil.

La seule femmeseigneur runique d'un culte exclusivement masculin, Vega

Souffle-d'Or a combattu les préjugés, la dérision, et le sexisme au cours de son accession au sommet de la hiérarchie. Ce faisant, elle s'est fait la réputation d'être une duelliste compétente, et a fini par attirer le regard du Capitaine de la Lumière Inyictus. Par la suite, ils se sont mariés, mais ont dû divorcer lorsque Inyictus est devenu acolyte. Puis celui-ci a épousé la soeur jumelle de Vega, ce qu'elle ne lui a jamais pardonné. En tant que commandant militaire, elle lutte afin d'exercer son autorité sur des hommes qui n'ont pas l'habitude de recevoir des ordres d'une simple femme. En tant que Gardienne du Comté du Soleil et chef de la milice du Dôme Soleil, on lui a confié la responsabilité d'écraser le commerce de brumia une bonne fois pour toutes. Vega est intelligente et vive d'esprit, mais son attitude est peu orthodoxe en ce qui concerne le Dôme Soleil. Son unité de milice, Les Vainqueurs, est la meilleure de tout le Comté du Soleil.

Garde d'Honneur de Dame Vega: Vega est escortée par une garde d'honneur composée de trois Templiers. (Un quatrième membre de son entourage, sa cousine Mara, a été détachée à l'unité des Pêcheurs, une autre milice d'élite, en tant que commandant en second.)

- **Tarquin** (Templier Standard ; attaque à la lance 2M de 101 %, ne porte jamais d'armure sur les jambes) : Porte avec fierté l'étendard du Gardien.
- **Alalia** (Templier Rapide de sexe féminin ; pas d'interdits en matière de combat) : Imite Vega dans chacun de ses faits et gestes.
- **Hiero** (Templier Standard ; pas d'interdits en matière de combat) : Se languit de pouvoir commander sa propre unité de milice.

L'Etendard du Gardien : En tant que Gardienne du Comté du Soleil, Vega a le droit d'arborer l'Etendard du Gardien, lequel représente un griffon rampant surmonté d'un globe doré. Vega y a ajouté un fanion qui montre les couleurs de la maison des Souffle-d'Or.



Inyictus, Capitaine de la Lumière du Comté du Soleil

Le Comte Solanthos Pique-de-Fer

Après une nuit de repos passée dans l'une des "résidences des invités" du temple, je fus tiré de mon lit à l'aurore et l'on m'ordonna de m'habiller en vue de mon audience avec le comte. Alors que je me préparais à entrer dans le complexe du temple, l'un des gardes magnifiquement mis déchira soudainement ma pèlerine pourpre et la jeta au sol ! Je voulus la ramasser, mais fus poussé en avant malgré mes récriminations (10). Contrairement à sa magnificence extérieure, l'intérieur du Temple du Dôme Soleil n'est qu'un étalage de cloîtres et de couloirs. Je finis par me retrouver dans la salle du conseil du temple, une pièce dorée absolument majestueuse, garnie de parchemins datant de l'antiquité. Là devant moi, assis sur un trône de commandement à la facture modeste, siégeait le Comte Solanthos Pique-de-Fer, administrateur du Comté du Soleil.

Cet homme qui fut un duelliste distingué tend aujourd'hui à la corpulence. Le Comte Solanthos, maintenant d'âge mûr, porte une barbe noire et épaisse, quoique ses cheveux, dont le nombre va diminuant, soient tout à fait blonds (11). Quand j'entrai, le comte semblait présider un procès: les deux prévenus qui comparaissaient devant lui avaient été arrêtés quelques heures plus tôt sous le chef d'accusation de "fornication" (12). Bien que ces derniers implorèrent la clémence du comte de façon fort passionnée, celui-ci leur coupa brusquement la parole, déclarant qu'il avait rempli ses obligations légales envers eux et qu'il était maintenant disposé à rendre son verdict. Il condamna l'homme à être aveuglé et emprisonné dans une tour de retraite jusqu'à la fin de sa vie. Quant à la femme, les hommes du comte devaient la faire quitter cette salle sur le champ et l'étrangler (13). Et tout cela

pour avoir "forniquer" ! (14) Maintenant qu'il en avait fini avec les mal-fauteurs, le Comte Solanthos était prêt à me recevoir. Je lui présentai mes lettres de créance et entamai un panégyrique adroitement composé louant les liens étroits qui unissaient l'Empire au Comté du soleil. Nullement impressionné par ma rhétorique, le comte m'ordonna péremptoirement de me taire et me convia à aller droit au but. Interloqué, je le priai de bien vouloir me communiquer les données nécessaires à la mise à jour du recensement. Le comte répliqua d'un ton bourru que de tels renseignements eurent pu facilement m'être envoyés par courrier, comme d'habitude, et demanda pourquoi Sor-Eel lui avait envoyé un espion. Je tentai de protester de mon innocence mais le comte écarta mes objections d'un geste impérieux. Au lieu de cela, il fit signe à un serviteur en livrée, lequel me passa un parchemin doré. "Voilà qui devrait satisfaire votre maître, jeune homme !" fit le comte en souriant d'un air méprisant. Que pouvais-je faire sinon le remercier et me retirer poliment ? Comprenant ses allusions, j'organisai sur le champ mon retour à Pavis.

Mon oncle rit à gorge déployée quand je lui montrai les documents en question, faisant la remarque que le comte était joliment doué pour la fiction. Il jeta nonchalamment le parchemin dans une corbeille à papier et me dit que je pourrais trouver un dénombrement fidèle de la population du Comté du Soleil dans les relevés d'imposition lunars de l'année dernière (15). Comme je quittai le bureau du gouverneur, l'esprit embrumé par les complexités de la politique à haut niveau, je me demandai si mon voyage apparemment futile au Comté du Soleil n'était pas empreint de quelque but politique profond dont je n'avais pas encore connaissance ? (16)

9. On peut voir dans cette remarque le manque évident de connaissance en architecture de Laxarte. Le style "Dara Happan" pour lequel il s'enthousiasme est certes "strict et formaliste", il n'en place pas moins un accent bien plus important sur la symétrie qu'il n'est manifeste au Comté du Soleil.

10. Laxarte manquait suffisamment de tact politique pour tenter de pénétrer dans un temple de Yelmario vêtu de rouge, la couleur du Feu, le pouvoir perdu.

11. En fait, la couleur naturelle des cheveux du Comte Solanthos est noire, contrairement à la majorité de ses sujets qui tendent à être blonds. Etant extrêmement vaniteux, le comte obtint des prêtres de pouvoir teindre ses cheveux dans une teinte plus claire. Il lui fut toutefois interdit de faire de même avec sa barbe car cela serait revenu à "se déguiser en

femme", ce que tout bon Yelmalien ne doit jamais faire. (Curieusement, une Yelmalienne a le droit de se déguiser en homme !)

12. Les relevés de la cour indiquent que l'homme et la femme avaient été mariés puis, selon les préceptes du culte, forcés de divorcer lorsque l'homme était devenu prêtre. Incapable de surmonter sa passion pour elle, l'homme prit l'habitude de lui rendre visite et fut finalement dénoncé par un voisin. Il est inhabituel que le comte ait choisi le lever du jour pour juger un crime capital. De tels délits sont habituellement débattus à midi, "directement sous la lumière juste et impartiale de Yelm". La présence de Laxarte au procès était probablement désirée et ce, afin de l'intimider davantage encore.

13. Il a été dit que le comte aimait pres- que autant les procédures légales

compassées qu'il méprisait le concept de justice.

14. La sévérité du comte envers les délits d'ordres sexuels et moraux est peut-être symptomatique des interdits que Yelmario l'oblige à suivre.

15. Selon toute évidence, le comte a cru que Laxarte lui avait été envoyé dans le but d'examiner le potentiel fiscal du comté, potentiel qui n'avait pas été ré-évalué depuis la conquête. C'est ainsi que le Comte solanthos fournit des chiffres fantaisistes au jeune homme, lesquels sous-estimaient délibérément la population (et donc, l'assujettissement à l'impôt) du comté. Il est à mettre au crédit de Laxarte que son examen approfondi des procès-verbaux d'imposition de l'année précédente lui permirent d'établir un compte assez précis de la population recensée.

Le Culte de Yelmalio

Mythe, Histoire, Bénédiction, et Obligations des Adorateurs du Fils du Soleil



I. MYTHE ET HISTOIRE

Yelmalo est le fils de Yelm, le Soleil. Au cours des premières guerres où les mortels soutenaient leurs dieux, il conduisit son peuple hors des chaudes basses terres, portant haut et fier la magie et la puissance de son père.

Yelmalio était un héros autant qu'un chef. Il rencontra et affronta de nombreux êtres pour défendre la cause de son père, lors de la Guerre des Dieux. Mais il fut désarmé par Orlanth sur la Colline d'Or, puis il subit l'embuscade de Zorak Zoran, qui lui déroba ses pouvoirs de feu. Le fils du Soleil chuta et sa chaleur, donneuse de vie, s'écoula de ses blessures.

Pendant les Ténèbres, les blessures de Yelmalo ne le dissuadèrent pas de lutter. Il se joignit au Seigneur Elfe et à d'autres pour combattre l'approche impitoyable du chaos, et devint ainsi la Dernière Lumière, le plus puissant dieu de la lumière à vivre dans les Ténèbres.

Il survécut, et salua l'ascension de son père, le Soleil, au commencement des temps.

Depuis lors, Yelmalo vit dans les montagnes et les collines, et même le plus dévoué des Orlanthi admet la présence du Soleil.



Yelmadio : Un Champion de la Lumière, Sorti des Grandes Tenebres



fait remarquer pour les pouvoirs magiques qu'il manifeste dans la protection des réfugiés. Cette politique provoque un ressentiment à l'égard des temples, bien qu'un hors-la-loi ne puisse jamais quitter le temple s'il veut continuer de jouir de cette protection.

La plupart des adorateurs de Yelmaliio entretiennent un temple, qu'il soit mineur ou majeur. Les célèbres temples du Dôme Soleil sont tous grands. Le sort Oeil de Chat est enseigné dans tous les lieux saints du culte.

Tous les temples sont régis par un Grand Prêtre. Trois assistants administratifs lui rendent des comptes, lesquels portent le titre de Prêtre en Chef. L'un d'eux est nommé Capitaine de la Lumière et dirige les mercenaires et la politique militaire. L'autre est le Guide de la Lumière, c'est lui qui s'occupe des affaires internes et de guider le peuple. Le troisième et dernier est appelé Gardien de la Lumière, et il est responsable des offices religieux et magiques du culte.



IV. ELIGIBILITÉ DES INITIÉS

Ceux qui sont nés en résidence au temple et ses environs peuvent automatiquement devenir initiés à leur majorité en sacrifiant un point de POU. Les étrangers ont la possibilité de rejoindre les rangs des initiés en servant dans l'armée des mercenaires, ou simplement en effectuant certaines tâches pour le compte de la tribu ou du temple. Après avoir servi deux ans au minimum, le candidat doit choisir soit de partir, soit d'être automatiquement initié en sacrifiant un point de POU. Seuls les humains et les elfes sont acceptés dans ce culte.

Les initiés doivent passer deux semaines par saison à travailler pour le culte. La période de labeur de peut être employée à un entraînement martial. Les initiés ne doivent pas former des liens d'amitié

avec les trolls ou les nains, et doivent toujours soutenir la vérité dans chacun de leurs actes ; ils seront expulsés s'il sont pris à Mentir au détriment du culte. Le fait de Mentir innocemment aux étrangers est désapprouvé mais n'entraîne aucun châtement bien défini. Un initié ne peut être ni chaman, ni sorcier.

Les initiés peuvent planter, chasser, ou vivre sur les terres que possèdent le culte ou la tribu. Tous les bâtiments et cheptels appartiennent également au culte, bien que le droit à la propriété privée soit respecté.

Les initiés peuvent accepter un don et ses contreparties. Seuls un don et son nombre concomitant d'interdits magiques sont alloués au niveau d'initié. Les prêtres expliquent que ces dons et interdits aident leurs bénéficiaires à devenir de meilleurs Yelmaliens. Cette procédure n'est nullement obligatoire, et le refus des dons de Yelmaliio n'entraîne aucune conséquence, même si leur acceptation est considérée comme un acte de pure dévotion. Si un initié choisit de ne pas agréer un don lorsqu'il rejoint le culte pour la première fois, il n'aura d'autre occasion d'en recevoir que lorsqu'il aura accédé au niveau de Fils, Serviteur, ou Prêtre de la Lumière.

Il est interdit aux initiés de Yelmaliio d'apprendre les sorts spirituels de Laminer, Mur de Ténèbres, Lame de Feu, Flèche de Feu, ou Ignition.

Aussi longtemps qu'ils restent dans la tribu, les initiés reçoivent une parcelle de terrain à cultiver. De plus, ils apprennent le langage du culte, la Langue du Feu, sans coût jusqu'à 25 %. Ceux qui servent dans le corps d'armée des mercenaires se voient allouer un haubert d'écailles, des protections en cuir bouilli pour protéger leurs membres, un casque ouvert (4 points), deux lances, un bouclier d'infanterie, et un arc. Tout remplacement effectué sur un de ces objets est aux frais de l'initié.

Magie de l'Esprit : Coordination, Détecter Or, Longue Vue, Lumière, Mur de Lumière, Réparation.



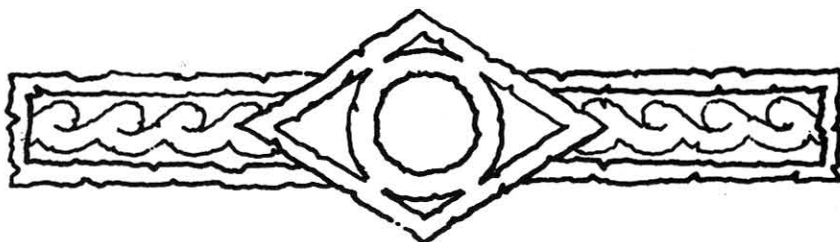
V. ELIGIBILITÉ DES FILS DE LA LUMIÈRE

Les Fils de La Lumière sont des guerriers. Ils se spécialisent dans le maniement des armes et dirigent les soldats du temple.

Un candidat à cette fonction doit avoir 90 % en attaque à l'Arc ou au Javelot, en Scruter, et en attaque à la lance, quelle qu'elle soit, plus 90 % dans deux compétences parmi les suivantes : Ecouter, Chercher, Parade au Bouclier, ou Déplacement Silencieux. Il doit connaître le sort de Longue Vue. Il doit avoir bonne réputation en tant qu'initié depuis quatre ans au moins. Comme pour les Prêtres de la Lumière, il n'y a aucun examen à passer. Un candidat honorable est accepté si un poste est disponible.

Un Fils de la Lumière ne pourra jamais monter d'autres animaux que les chevaux, ni épouser une adepte d'un autre culte hormis une prêtresse d'un des cultes de la terre (réunissant par la même le Soleil et sa compagne la terre de façon symbolique).

Pour les cérémonies, les Fils de la Lumière doivent tous avoir une lance en or d'une valeur de 1 000 sous au minimum. De plus, il leur est fortement conseillé de posséder des éperons, un casque, et une cuirasse dorés. Les Jours de Feu, les Fils de la Lumière ne sont autorisés à parler qu'en Langue du Feu, la langue du culte. Les fils de la Lumière de sexe masculin ne doivent jamais se déguiser en femme, mais l'inverse est possible. Les Fils de la Lumière ne peuvent manger de poisson, de pommes de terre, ou d'oeufs crus sous aucune forme. Ils doivent toujours permettre aux Prêtres de la Lumière de s'asseoir avant eux, que ce soit à table, sur le sol, à cheval, où partout ailleurs. Aucun Fils de la Lumière ne pourra jamais dormir sous une couverture rouge ni monter un cheval dont le tapis de selle est rouge car le rouge est la couleur du Feu, le pouvoir perdu. Les Fils de la Lumière ne peuvent faire preuve d'aucune pitié à l'é-



Yelorna

6 ▽ ♯ ● † ‡ △ □ × ○ ∴ ||| R ∞ △

80. III R ∞ △大山田ルキヲ父

□×○∴|||ℝ∞△⋈⊙⊞⊟⊠⊡⊢⊣⊤⊥⊦⊧⊨⊩⊪⊫⊬⊭⊮⊯⊰⊱⊲⊳⊴⊵⊶⊷⊸⊹⊺⊻⊼⊽⊾⊿⋀⋁⋂⋃⋄⋅⋆⋇⋈⋉⋊⋋⋌⋍⋎⋏⋐⋑⋒⋓⋔⋕⋖⋗⋘⋙⋚⋛⋜⋝⋞⋟⋠⋡⋢⋣⋤⋥⋦⋧⋨⋩⋪⋫⋬⋭⋮⋯⋰⋱⋲⋳⋴⋵⋶⋷⋸⋹⋺⋻⋼⋽⋾⋿⋀⋁⋂⋃⋄⋅⋆⋇⋈⋉⋊⋋⋌⋍⋎⋏⋐⋑⋒⋓⋔⋕⋖⋗⋘⋙⋚⋛⋜⋝⋞⋟⋠⋡⋢⋣⋤⋥⋦⋧⋨⋩⋪⋫⋬⋭⋮⋯⋰⋱⋲⋳⋴⋵⋶⋷⋸⋹⋺⋻⋼⋽⋾⋿

Les prêtres et seigneurs du culte sont tenus d'utiliser le métal du culte (l'or) autant qu'ils le peuvent.

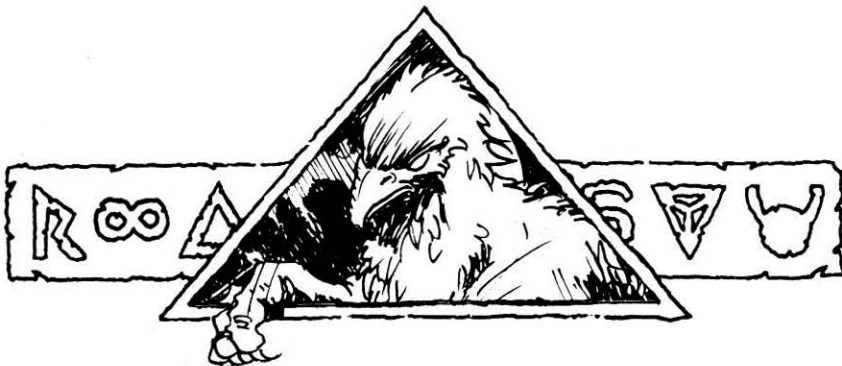
Cela les pare d'une image de richesse ostentatoire, qui ne correspond pas toujours à la réalité. Ils méprisent le métal argent et réduisent les pièces d'argent en de gros morceaux de métal qu'ils échan- gent ensuite contre de l'or, même si cela engendre une baisse de la valeur mar- chande pour les agents de change et les orfèvres de la région.



Types Raciaux et Coutumes Particulières

Depuis des générations, les Yelmaliens sont en majorité blonds aux yeux mar- rons. Nombre des initiés dévots s'infligent les sévères restrictions auxquelles les Fils et Prêtres de la Lumière (hormis

les restrictions ayant trait au mariage) sont soumis. Les Yelmaliennes sont généralement ha- billées de façon chaste, vêtues de vête- ments amples et drapés qui leur cachent les membres et le cou. En effet, les fi- dèles sont scandalisés à l'idée de jambes et de bras nus. Les hommes du culte ai- ment porter la barbe.



Le Temple du Dôme Soleil

Le Siège de la Religion et du Gouvernement du Comté du Soleil

67W●†X△□X○∴III℞△★W02#△X67W●†X△□X○∴III℞△★W02#△X67W●†

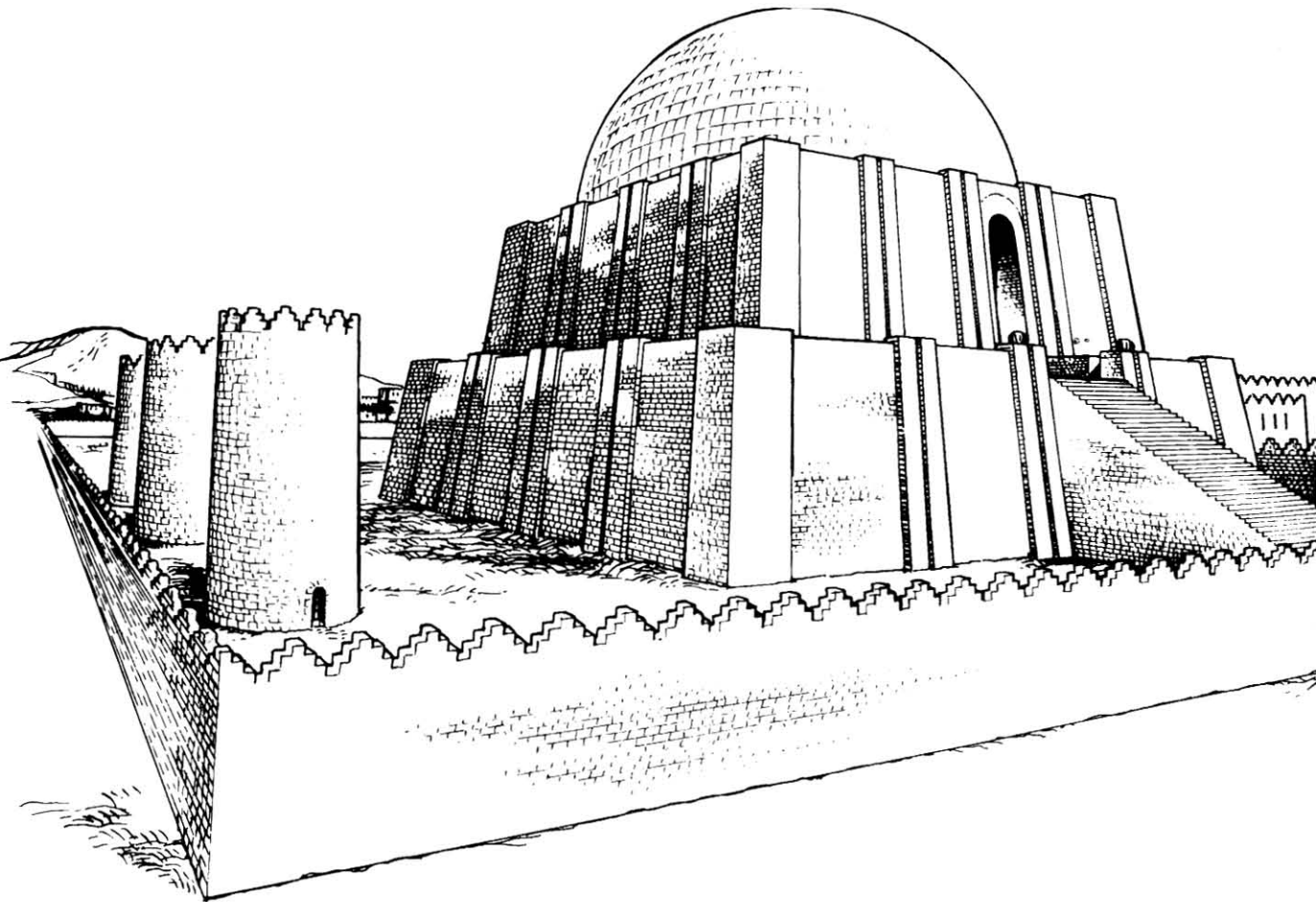
Les carte et descriptions du Temple du Dôme Soleil qui suivent serviront de modèle aux autres temples de Yelmadio du comté.
De plus, elles vous seront utiles pour l'élaboration de campagnes. Le plan corre-

spond également au Vieux Temple du Dôme Soleil abandonné ; voir le scénario "Le Vieux Dôme Soleil", p.135 à 146 pour une description détaillée particulière et supplémentaire.

X○∴III℞△★W02#△X6

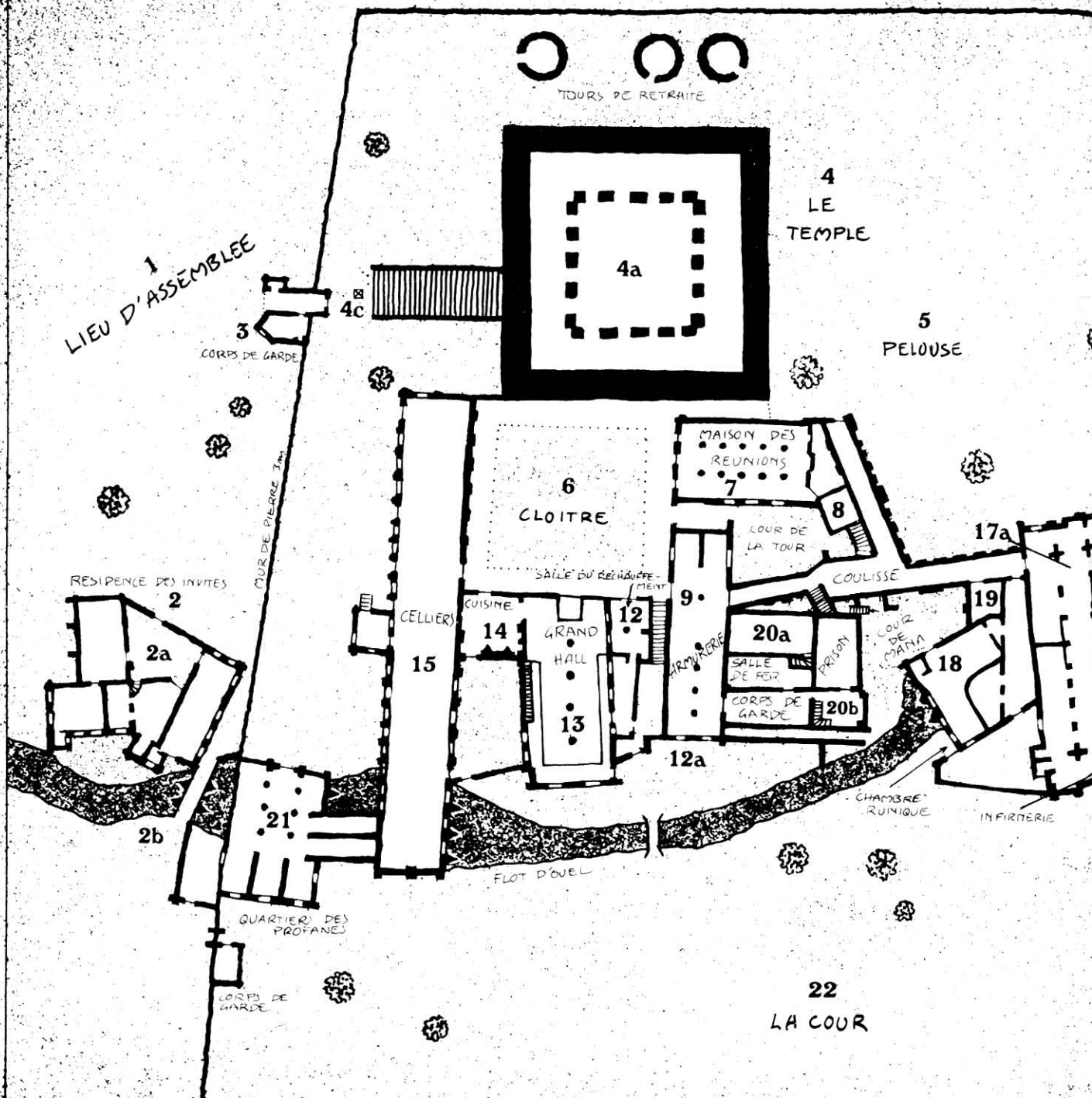
1. Le Lieu d'Assemblée

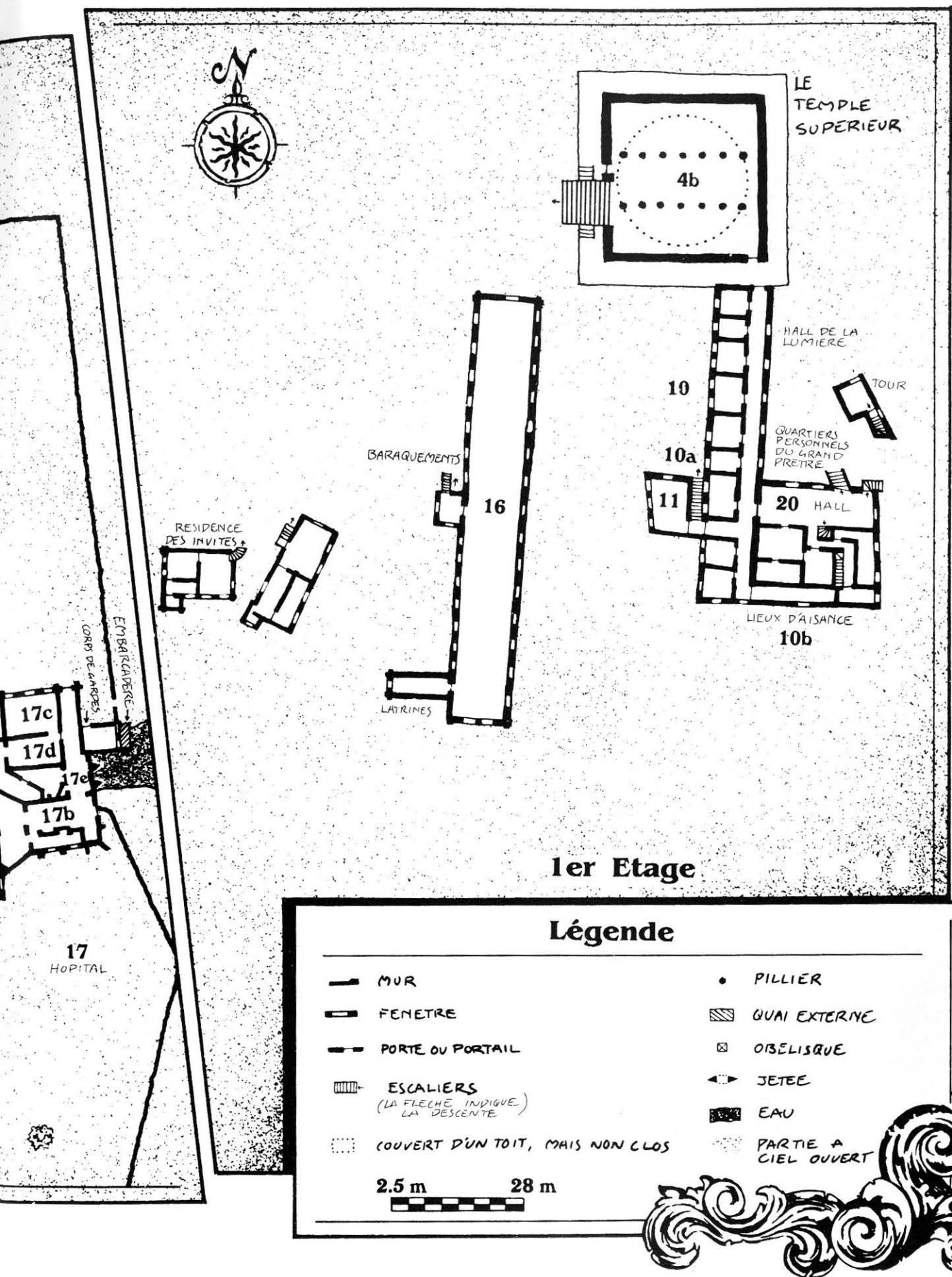
Cette grande zone herbeuse descend en pente en partant du flanc ouest du temple. Dans ce pré, la population peut être



TEMPLE DU DÔME SOLEIL

Rez-de-Chaussée





◆ Kegan Filstempête

C'est un émigré sartarite qui a fui à Prax après l'échec de la Rébellion de Sourcil d'Etoile, en 1615. Les Lunars le suivant à la trace, Filstempête n'a eu d'autre choix que de chercher asile au Dôme Soleil ; il y vit depuis lors. Le scandale qui a suivi a entraîné la décision du comte d'adopter sa ligne de conduite littérale par rapport à l'accueil des réfugiés.

Note au MJ : C'est le héros d'hier, et les Lunars l'ont pratiquement oublié à présent (quoique des mandats d'amener et des charges pèsent encore sur lui). Durant son incarcération, il est devenu un Yelmalien dévot, et sa passion pour la rébellion s'est refroidie.

Amorce : Tandis que certains aimeraient retrouver Filstempête pour toucher la récompense (500 L) toujours en vigueur, ceux qui se battent pour la liberté pourraient vouloir le libérer afin qu'il mène à nouveau la juste lutte.

◆ Velota

C'est une Dame des Bois elfe, originaire du Jardin de Pavis. Elle s'est réfugiée au Dôme Soleil après avoir conduit une troupe guerrière elfe dans une embuscade troll. A sa grande et éternelle honte, Velota a fui l'altercation, laissant ses amis mourir aux mains des Zorak-Zorani rendus fous par le sang. Elle n'a pas eu le courage de regagner son peuple, et encore moins de s'aventurer hors du Dôme Soleil. Les Fidèles du dôme soleil méprisants qui connaissent son histoire l'ont surnommée "la Poltronne".

Note au MJ : Aussi déplorables soient-ils, les actes de Velota n'étaient pas suffisants pour susciter son excommunication, aussi reste-t-elle une fervente adoratrice d'Aldrya.

Amorce : Quand l'amour propre de Velota aura touché le fond, sa résolution s'affirmera et elle projettera de partir affronter les trolls. Comme elle sait qu'aucun elfe ne l'épaulera, elle

essaiera de recruter des humains qui haïssent les trolls pour le combat à venir. Une fois de plus, au moment critique, elle paniquera et s'enfuira.



LES DÉFENSES

Les initiés du Grand Dôme Soleil sont au nombre de 5 000 et proviennent de tout le Comté du Soleil. D'autres initiés font leurs dévotions dans les lieux saints des villages, mais tous ceux qui le peuvent partent en pèlerinage au Grand temple lors des Jours Saints. Ces 5 000 initiés procurent 50 points de Magie Divine défensive au temple.

Dans les 471 années qui ont suivi la fondation du Dôme Soleil actuel, prêtres et autres fidèles ont souvent prouvé leur piété en pratiquant des enchantements destinés à aider ou protéger le temple. Malgré les vols, bris, et pillages occasionnels, ces enchantements incroyablement variés et toujours actifs font partie du Temple du Dôme Soleil. Un nombre indéfini de ces points "offerts" est laissé vacant pour que les maîtres de jeu puissent créer les enchantements qui leur sont nécessaires, et les placer là où ils en ont besoin. A quelques exceptions près, ils devraient être localisés dans la matière même du temple. Par exemple, une dalle forme un parfait lien pour un esprit de POU, fournit au garde le nombre de PM nécessaires, et présente l'avantage supplémentaire d'être pratiquement impossible à voler, et tout cela sans imposer de restrictions à son utilisateur.

⊗ ⊕ ⊙ ⊗ ∴ ||| ℞ △ ★ 卐 ⊗ ⊕ ⊙ ⊗ ∴ ||| ℞ △ ★ 卐 ⊗

La Muraille

Quatre Esprits d'Intelligence sont liés à une grande pierre prise dans du bronze coulé dans le sol du corps de garde, près de la grande porte. Ces esprits permettent à tout initié d'un culte de la lumière de lancer leurs sorts. A eux quatre, ils connaissent Protection 6, Réparation 4,

Détecter Ennemi, Mur de Lumière, et Glu 6. Tous ces sorts servent à la défense du portail et sont là afin d'être jetés comme il convient de le faire sur les visiteurs inconnus, ou sur le portail s'il est endommagé. La création de ces pierres coûte 9 points de POU à leur créateur.

Le capitaine de la garde de la grande porte dispose d'une baguette spéciale comme symbole de son autorité. Celle-ci contient deux esprits d'Intelligence et donne au commandant l'accès aux sorts de Longue Vue, Détecter Magie, Communication Mentale 5, Seconde Vue, Lumière, Lanterne, et Dissipation de la Magie 3. Elle détient également un esprit de 16 points de POU. Son enchantement coûte 8 points de POU à son créateur. Baguette et pierres font partie des défenses "enchantées" par des fidèles et totalisent 26 points de POU.

Le mur de pierre qui entoure le complexe du temple est protégé par des sorts de Sauvegarde 4. Ces sorts à base de matrices défendent les murs de leurs fondations à leur sommet et ce, tout du long de leur surface extérieure. Tout ennemi du Dôme Soleil qui toucherait le mur serait affecté par la Sauvegarde. Les sorts ne préservent pas toute l'étendue du complexe, seulement les murs. La raison en est que les sauvegardes sont disposées à quelques centimètres les unes des autres uniquement, afin que la surface gardée soit aussi longue et étroite que possible. La Sauvegarde ne sera pas activée si une personne passe le mur sans le toucher, mais quelqu'un qui tenterait de le percer se verrait subir les effets de deux lignes de sauvegarde : la première en franchissant et la deuxième en quittant la zone du mur.

Les bâtons de Sauvegarde qui délimitent chaque zone ont été placés dans les fondations du mur d'enceinte. Ceux qui protègent la façade extérieure du mur ont été mis légèrement en avant du mur, dans des affleurements de grosse maçonnerie. Les sorts de Sauvegarde mettent les personnes se trouvant sur le parapet à l'abri des sorts qui seraient jetés d'en bas ou même du parapet. La Sauvegarde ne préserve pas des sorts lancés d'au-dessus ou de l'intérieur du complexe.

LES GARDIENS DES QUATRE DIRECTIONS

Ces esprits forment les défenses primordiales du temple et sont liés aux quatre allées qui entourent le dôme d'or du temple. Tous les prêtres, de même que l'esprit du Grand Autel ou le Capitaine de la Lumière peuvent leur ordonner de quitter la terrasse supérieure du temple afin de passer à une défense agressive.

Ces puissants esprits font fuir de peur les émissaires des chamans ou les entités désincarnées. La plupart des esprits qui n'appartiennent pas au culte refusent carrément de s'approcher d'un temple d'une telle envergure, et sont faciles à détruire ou à réduire en esclavage si ordre leur est donné de s'approcher malgré tout. Le Gardien du Nord a contribué à la défaite du Fondateur de la Nation Bison lors de la Solitude de la Mise à l'Epreuve, et nombre des chamans nomades le savent.

D'ordinaire, quand le Dôme Soleil est attaqué, les Quatre Gardiens lancent un sort de Lien Mental Etendu sur l'un des autres Gardiens ainsi que sur un prêtre ou acolyte de garde désigné afin de coordonner leur défense. Le prêtre de garde a toujours libre accès aux ressources magiques du Grand Autel, de même que les Quatre Gardiens par le biais du Lien Mental. Cela leur permet d'avoir recours aux matrices de sorts contenues dans le Grand Autel de leur choix, bien qu'ils ne puissent se servir des points de magie qui y sont stockés. Quand un Combat Spirituel a été engagé, les Liens Mentaux sont momentanément rompus.

Les tactiques que les Gardiens utilisent, consistent généralement à utiliser Longue Vue et Vue de l'Ame afin de débusquer une victime appropriée, puis jeter un sort de Dissipation de la Magie suffisamment fort pour détruire toute défense spirituelle possédée par la cible, puis engager un combat spirituel ou à base de sorts. Quand c'est possible, il leur arrive de provoquer des ennemis pris en mêlée en combat spirituel, de sorte que la victime soit obligée de choisir entre affronter l'esprit et donc s'exposer à des blessures physiques, ou s'occuper de la mêlée, risquant ainsi d'être possédée. Tous les Gardiens ont la faculté naturelle de Seconde Vue, et disposent des sorts communs suivants : Visibilité, Blocage Spirituel 4, Contrôler Esprit Magique, Extension 4, Lien Mental 2, et Dissipation de la Magie 6.

Le Gardien de l'Est (INT 18, POU 36)

Cet esprit est une manifestation de la renaissance joyeuse et de la vigueur, la "Lumière de l'Aube". C'est le chef incontesté des Gardiens. Il préfère attaquer sous forme désincarnée. En plus des sorts mentionnés ci-avant, ils connaît les suivants : Lumière Solaire x4, Lumière, Lanterne, Mur de Lumière, Guérison Totale, Contrôler Salamandre x3, Sanctification 4, et Extension 6 (total de 10 points).

Le Gardien de l'Ouest (INT 14, POU 31)

Cet esprit est une manifestation de la guerre, de la vengeance, et de

la mort, la "Lumière du Couchant". A l'instar du Gardien de l'Est, il préfère jeter Visibilité et attaquer sous forme désincarnée. S'il dépense des PM, cet esprit peut, tant qu'il est Visible, lancer le sort de Démoralisation sur une aire d'effet dont la force d'attaque et le rayon en mètres sont égaux au nombre de points de magie employé. En plus des sorts mentionnés ci-avant, ils connaît les suivants : Démoralisation, Disruption, Contrôler Esprit Magique x6, Oeil de Chat, Dissipation de la Magie 4 (total 10), Blocage Spirituel 3 (total 7).

Le Gardien du Nord (INT 15, POU 44)

Ce gardien préfère attaquer en utilisant sa faculté de Seconde Vue ajoutée à un sort de Vue de l'Ame dans le but de trouver le plus puissant ennemi qu'il puisse vaincre. Puis il prend possession de sa victime en combat spirituel et sème le désordre et la destruction chez les autres ennemis. Le Gardien du Nord dispose de la faculté naturelle d'attaquer de la même façon que s'il subissait les effets d'un sort de Berserk. Ceci est la conséquence directe du dédain qu'il nourrit pour le corps qu'il possède et non un véritable sort magique. Il peut activer ou désactiver cette faculté comme il le désire de round de mêlée en round de mêlée. En plus des sorts génériques connus des Quatre Gardiens, cet esprit connaît les sorts suivants : Vivelame 10, Mobilité 5, Guérison Totale, et Bouclier 8.

Lorsqu'il est incarné, le Gardien du Nord bénéficie de pourcentages dans les compétences de base suivantes. Tout bonus d'aptitude physique provient du corps possédé : Attaque à la lance, quelle qu'elle soit 90 %, parade à la lance, quelle qu'elle soit 90 %, parade au bouclier d'infanterie 90 %, autres parades de boucliers 50 %, autres attaques aux armes tranchantes 65 %, Scruter 120 %, Esquiver 90 %, Parler la Langue du Feu 55 %, et Se Poignarder dans la Tête 120 %.

Le Gardien du Sud (INT 16, POU 34)

Ce Gardien agit de la même façon que le Gardien du Nord, bien qu'il préfère miser sur la confusion de la bataille pour désorganiser l'ennemi par le biais d'attaques moins directes. Quand il s'est emparé du corps d'un ennemi, il prétend (avec la voix de la victime) avoir repoussé l'esprit qui l'attaquait. Puis il essaie d'approcher un commandant pour le combattre, lui donner de faux (et mauvais) ordres, ou embrouiller l'organisation de l'ennemi. Le Gardien du Sud évite généralement d'affronter ceux qui disposent d'esprits alliés. En plus des sorts génériques connus des Quatre Gardiens, cet esprit connaît les sorts suivants : Silence 4, Coordination 4, Séduction 4, Multi Missile 4, Guérison Totale, et bouclier 4.

Lorsqu'il est incarné, le Gardien du Sud connaît les compétences suivantes. Tout bonus d'aptitude physique provient du corps possédé : Déplacement Silencieux 85 %, Scruter 140 %, Se cacher 87 %, Baratin 75 %, Attaque à la Dague 90 %, Attaque à la lance, quelle qu'elle soit 90 %, Parler le Praxien 32 %, Parler la Langue du Feu 87 %, Parler le Pavique 23 %, Coup de Poing 77 %, Esquiver 78 %, et Equitation 32 %.

ture du rituel est déterminé grâce à des Divinations spécifiques faites au cours du Temps Sacré. Le Quêteur démarre à l'aube au sommet des Collines aux Invo-
cations, et se déplace le long du Flot d'Ouel en direction du fleuve.

Dans l'année qui suit l'intronisation d'un nouveau comte, celui-ci renouvelle lui-même l'alliance conclue avec la fille de Zola Fel en reproduisant la quête. Les autres années, un initié en vue est choisi par le comte pour le représenter. Le rituel officiel du Dôme Soleil veut que le candidat rejoue la quête seul, bien qu'il soit soutenu par un essaim de prêtres et d'adeptes qui prie avec ferveur pour qu'il réussisse.

Les fermiers et leur famille passe la journée tout entière à prier et à pratiquer des rituels de la fertilité afin d'aider le Quêteur et de préparer les terres au contact nourricier du fleuve.

Le rituel a déjà été suivi par des individus qui avaient besoin de l'aide du fleuve. La chance de succès dépend davantage du bienfait souhaité pour la communauté du culte et du bon vouloir du fleuve à aider le Quêteur que des compétences de celui-ci. Cependant, l'échec des quêtes entreprises à titre personnel n'affecte que le Quêteur, et en aucun cas le peuple ou les terres du Comté du Soleil.

Le Rituel du Fleuve se divise en cinq étapes, chacune correspondant à la fois aux cinq aspects de Yelm le Dieu Soleil et aux cinq âges mythiques et historiques.

I. Yelm Juvénile (L'Age d'Or)

Mythe : Pendant la Guerre des Dieux, Yelm tomba sous les coups de ses ennemis, mais fut ravivé par le grand esprit du fleuve qui traverse le bassin pélorien. La chaleur engendrée par sa chute roussit le monde, mais Oslir le lava de ses eaux et ramena la terre à la vie.

Yelm établit son royaume dans la vallée maintenant fertile, et offrit sa protection à Oslir. Son peuple se réconcilia avec les habitants originaires du fleuve, et ils vécurent dans la paix et l'harmonie durant des temps incommensurables.

Histoire (877-1200) : Les rois de Pavis accordèrent les territoires du Comté du Soleil à Arinsor Clairesprit. Il conclut une alliance et un mariage rituel avec une des filles de Zola Fel, lequel irrigua la terre pour le bien de tous.

Arinsor édifia le temple du Dôme Soleil et les adorateurs du fleuve, de même que le peuple du comté, vécurent en paix, partageant les dons de la vallée du fleuve. Les gens du Dôme Soleil appellent cette époque "l'Ere de Paix".

Action : La Quête débute à midi, lorsque Yelm est à son zénith dans le ciel. Tandis qu'il marche vers le fleuve, le Quêteur est assailli par des douzaines de fermiers, lesquels ne sont vêtus que de pagnes et recouverts de cendres. Leur gorge asséchée profère des sons effrayants et plaintifs qui figurent la sécheresse et la famine que seul le fleuve peut prévenir. Le Quêteur est alors jeté à l'eau où il rencontre la fille de Zola Fel. (Lors d'une quête indépendante, le Quêteur, confronté à la chaleur, la poussière, et aux ennemis qui

le poursuivent, recherche asile au sein du fleuve.)

II. Yelm le Guerrier (L'Age des Tempêtes)

Mythe : Yelm fut finalement tué par des dieux maléfiques, lesquels se battirent alors entre eux et détruisirent le monde. Les enfants de Yelm quittèrent les Cieux afin de préserver la lumière qui restait dans l'univers.

Histoire (1200-1383) : La cité de Pavis tomba sous les attaques des nomades et des trolls, et le Comté du Soleil fut isolé, quoique ses habitants entretenirent leurs rituels et leur amitié avec le fleuve. Cette période porte le nom de Solitude de la Mise à l'Epreuve, et a duré jusqu'en 1575.

Action : Afin d'obtenir la bénédiction de la naïade, le Quêteur doit prouver qu'il est son protecteur. Elle le dirige contre les forces, quelles qu'elles soient, qui





souillent ou polluent le fleuve. Ces bel-ligérants peuvent être, par exemple, des ennemis ou rivaux du culte du fleuve de ce monde, ou bien des forces chaotiques qui pillent les eaux fertiles. Les ennemis du fleuve peuvent tout aussi bien se trou-ver à quelques centaines de mètres du lieu où le rituel se produit qu'à une cen-taine de kilomètres, ou plus encore, en amont ou en aval du fleuve. La nymphe a recours à la magie pour transporter le Quêteur au bon endroit, auquel il par-vient au crépuscule. Le voyage magique peut prendre la forme d'une transition temporelle et spatiale progressive, pas-sée à discuter dans le calme et le plaisir avec la nymphe, ou bien celle d'un tra-jet cauchemardesque et long de plu-sieurs heures, à travers des eaux noires et glaciales.

III. Yelm le Meneur (Les Grandes Ténèbres)

Mythe : Le Chaos entra dans le monde par les fissures qu'ouvrirent les assassins de Yelm. Les enfants de Yelm vainqui-rent leurs ennemis, mais, ce faisant, fu-rent blessés ou tués. La lumière s'écoula du monde.

Histoire (1384-1439) : Les années de sécheresse. En 1384, le comte Cruk (plus connu sous le nom du "Dissident") refu-sa d'accomplir le Rituel du Fleuve. En 1385, les co-dirigeants Blâme et Honte se disputèrent pour savoir qui épouserait la nymphe et finirent par s'entre-tuer. Les comtes qui se succédèrent au cours des 57 années suivantes ne s'embarras-sèrent pas du rituel (si ce n'est Pistolli, qui essaya en 1387 mais échoua) et la terre en souffrit. Dès l'année 1439, Daga, le Dieu de la Sécheresse, régna sur la val-lée fluviale.

Action : Le Quêteur doit combattre et vaincre l'ennemi du Fleuve désigné. Si le candidat officiel échoue, la nymphe le soutient et le soigne. Les Quêteurs indé-pendants ne reçoivent pas l'aide de la nymphe ; s'ils périssent, ainsi soit-il. La nymphe ne prend pas part au combat de façon active.

IV. Yelm Imperator (L'Age Gris)

Mythe : Yelm gouverna la Terre des Morts. Grâce à ses pureté et puissance il fit venir les forces du mal à lui et tua le Chaos. Il se prépara ensuite au renou-veau du monde, canalisant ses pouvoirs et envoyant ses Capitaines Etoiles proté-ger les restes épars jusqu'à son retour.

Histoire (1440-1575) : Skindilli Long-jambes devint comte et exécuta le Rituel du Fleuve pour la première fois en plus d'un demi-siècle. Il fit don de son sort de Lanterne à la nymphe en dédommage-ment des échecs de ses prédécesseurs ; elle accepta, et envoya les eaux nourri-cières raviver la terre. Daga fut banni de la vallée, et Yelm alio régna de nouveau en maître absolu.

Action : Si l'ennemi n'a pas été vaincu, la quête a échoué. La nymphe sauvera un Quêteur du Soleil de la mort si elle le peut, le portant sur la rive opposée à celle où se trouve l'adversaire. Selon la no-blesse de caractère d'un non-adepte du ciel-feu, elle pourra également décider de le secourir. Quelles que soient ses af-filiations au culte, un Quêteur qui a échoué reçoit des Interdits Magiques. Il ne doit pas traverser les eaux du Zola Fel ni d'aucun de ses tributaires pendant un an. Si un individu frappé d'Interdit de-vait malgré tout tenter une telle traver-sée, il serait assailli de sorts Submerger, inondé par des ondines, etc, jusqu'à ce qu'il fasse demi-tour ou périsse. Un Quêteur couronné de succès renoue les liens qui unissent le fleuve à la terre et concoure en cela à la fertilité de la val-lée ; les autres bienfaits varient. La quête étant un devoir pour le comte, celui-ci n'en retire aucun bénéfice personnel. Pour l'initié qui a été désigné, la quête est un honneur, aussi n'en retire-t-il pas de bénéfices non plus. Cela dit, il jouit sou-vent des faveurs du fleuve au cours de l'année suivante. Par exemple, il pourrait trouver qu'il lui est facile de traverser le fleuve, et peut-être même se verra-t-il of-fert la faculté Yeux de la Rivière. Le don qui est accordé à un Quêteur in-

dépendant varie en fonction de la nature de sa requête. S'il a recherché l'aide du fleuve pour combattre la sécheresse, il pourra peut-être recevoir quelque pou-voir magique modeste, comme par exemple plusieurs utilisations du sort Contrôler Inondations. S'il a recherché l'aide du fleuve afin de combattre les en-nemis de celui-ci, il recevra sûrement l'appui d'alliés du culte du fleuve ou bien un outil ou sort spécial qui puisse l'aider ou le protéger. S'il cherchait simplement à faire alliance avec le fleuve, il pourra re-cueillir les mêmes bénéfices que ceux qui sont octroyés à un initié désigné (ainsi qu'il est expliqué plus avant).

V. Yelm l'Ancien (Histoire)

Mythe : Yelm conquiert la Mort et retrou-va sa place dans les cieux. L'aube appor-ta le retour de la Lumière et de la Loi au monde.

Histoire (1575 à aujourd'hui) : Dora-sar vint à Prax et fonda la Nouvelle Pa-vis. Il arriva chargé de présents et de l'offre d'une nouvelle alliance ayant pour but de nettoyer la vallée de ses no-mades. C'est ainsi que La Solitude de la Mise à l'Epreuve prit fin.

Action : Le Quêteur et la naïade consomment leur union, symbolisant par là-même l'alliance passée entre le fleuve et le soleil, et la fertilité que cela entraîne dans le monde. Le Quêteur doit ensuite rentrer en emportant le don du fleuve. Le comte ou son initié désigné sont de nouveau transportés sur la Colline aux Invocations où ils arrivent à l'aurore. Alors que Yelm se lève sur les terres, les eaux du fleuve montent et emplissent les canaux d'irrigation du Comté du Soleil. La naïade emmène un Quêteur indépen-dant victorieux aussi près de son but qu'elle le peut, le long du fleuve. Quelles que soient l'heure ou la distance, il rentre toujours à l'aube. Un Quêteur ayant échoué doit regagner ses pénates par ses propres moyens, sans disposer de la protection du fleuve. Il af-fronte alors à nouveau les ennemis de la première étape, en plus d'autres dangers.



éloignées de leurs districts d'origine afin qu'elles demeurent honnêtes et impartiales. Les hommes de la milice patrouillent souvent en semi-files, l'une d'elle étant commandée par le chef de file, et l'autre reste cantonnée dans sa base, aux ordres d'un commandant en second également appelé chef de semi-file. Pour ce qui est des patrouilles frontalières ou dangereuses, les escouades utilisent leur effectif complet.

La table des "Chefs, Bases, et Unités Actives de la Milice du Dôme Soleil" indique l'endroit où chaque file a sa base et donne une brève description du chef de file. Comme il arrive fréquemment que le chef de file parte en patrouille au commandement d'une semi-file (ou bien pour remplir d'autres obligations, ou encore néglige son devoir), c'est souvent le commandant en second qui dirige les exercices et devoirs quotidiens.



TECHNIQUE DE COMBAT DES PIQUIERS

Bien que l'Empire Lunar se soit fondé sur les compétences guerrières de ses fantassins armés de lances à deux mains et de boucliers d'infanterie, c'est le Temple du Dôme Soleil qui a instauré cette tactique. Les Templiers restent, en conséquence, des experts en la matière et sont particulièrement habiles à l'utilisation de la lance extra-longue (3m50 ou plus), ou de la sarisse. Le temple enseigne cette compétence à tous ses initiés. Le coût de l'entraînement est le même que celui d'une formation à la lance à deux mains normale. La tactique, cependant, comporte des désavantages certains, de même que des avantages. Dans ce style de combat, le bouclier est attaché au bras gauche de l'utilisateur de la lance et suspendu à son épaule. La courroie de fixation, de même que le fait

d'avoir à tenir la lance à deux mains, encombre le lancier de telle façon qu'il ne peut manier le bouclier. Celui-ci reste en place et ne peut être déplacé qu'en bougeant tout le corps. Quel que soit l'adversaire qui fait face au lancier (ou plus s'ils doivent s'approcher

passablement importante pour qu'ils soient efficaces. Ceux qui ont reçu une formation à la lance à deux mains normale peuvent avoir recours à cette tactique sans entraînement préalable. Dans ce cas, leur compétence en Lance 2M plus bouclier

LOCALISATION DES COUPS AVEC LA COMPETENCE LANCE A DEUX MAINS PLUS BOUCLIER			
Mêlée	Localisation	Missile	PA
01-04	Jambe D	01-03	-
05-08	Jambe G	04-06	-
09-11	Abdomen	07-10	9
12	Poitrine	11-15	9
13-15	Bras D	16-17	-
16-18	Bras G	18-19	9
19-20	Tête	20	-

en passant par une ouverture étroite), le grand bouclier bloque tous les coups frappant au bras gauche (16-18), à la poitrine (12), et à l'abdomen (9-11). Il ne peut bloquer les coups atteignant d'autres localisations. Tout coup frappant au bras gauche, à la poitrine, ou à l'abdomen doit traverser les 9 points d'armure du bouclier d'infanterie avant de provoquer des dégâts à l'armure et au corps protégés par ce dernier. (Nota : un bouclier porté en bandoulière et couvrant une localisation ajoute la moitié de ses points d'armure à ceux de la localisation touchée.)

Malheureusement, non seulement le personnage ne peut utiliser le bouclier pour parer, mais encore le bouclier suspendu sur le bras libre gêne trop la lance pour qu'elle puisse servir à parer. Ainsi le personnage doit-il s'en remettre à sa compétence en Esquiver et à son armure, en espérant que les coups portés contre lui arriveront sur le bras gauche, la poitrine, ou l'abdomen. Les boucliers viking et normand conviennent à cette tactique, bien que les Fidèles du dôme soleil ne les emploient pas. Les autres types de bouclier ne s'accordent pas à cette tactique car la localisation qu'ils couvrent n'est

est égale à la moitié de leur faculté normale si celle-ci ne dépasse pas 60 %. Au-delà, il leur faut soustraire 30 % à leur compétence de base. Ainsi, un personnage disposant d'une compétence classique en lance à deux mains à 60 % obtient 30 % pour une compétence Lance à deux mains plus bouclier, alors qu'un personnage possédant 75 % dans la compétence initiale a 45 % dans la nouvelle.



Templier du Dôme Soleil équipé dans le style lance à deux mains plus bouclier.

Templiers du Dôme Soleil

Variantes de Templiers

Le templier standard est un combattant supérieur à la normale, ce qui est logique de la part d'un corps d'élite. Au sein d'une unité de templiers, certains individus peuvent être supérieurs ou inférieurs à la moyenne. Les variantes suivantes suggèrent les modifications à apporter aux templiers standards afin de représenter ces variations sous forme individuelle.

Une bonne file de 16 templiers comporte deux hommes relevant de chacune des Variantes A, B, et C en plus des 10 templiers standards. Une file faible comprend deux hommes issus de chacune des catégories D, E, et F en sus des 10 templiers standards.

Variante A : Le Templier Rapide : DEX 16 ; RA des armes et sorts -1.

Variante B : Le Templier Puissant : FOR 16, CON 17 ; Points de fatigue : 33. Points de vie : 16 (poitrine +2, autres localisations +1). Modificateur de dégâts : 1D6 et non 1D4.

Variante C : Le Templier Béni des Esprits : POU 18 ; Magie de l'Esprit (90 %-ENC total).

Variante D : Le Templier Lent : DEX 9 ; RA des armes et sorts +1.

Variante E : Le Templier Faible : FOR 12, CON 12 ; Points de fatigue : 24. Points de vie : 12 (toutes les localisations -1). Modificateur de dégâts : Aucun et non 1D4.

Variante F : Le Templier Maudit des Esprits : POU 12 ; Magie de l'Esprit (60 %-ENC total).

Chefs d'Unité

Les unités de Templiers sont organisées en compagnies de 64 hommes appelées "carrés" ou "soixante-quatre", à l'instar des armées lunar. Les capitaines, chefs de file et de semi-file ont généralement au moins une des caractéristiques issues des Variantes A, B, ou C, et ont reçu le don de Yelmalo "Maîtrise d'une arme de culte".

Dons et Interdits Magiques de Yelmalo

Pour les rencontres où le jeu de rôle est important, utilisez les tables du culte pour déterminer dons et interdits. Pour une rencontre de mêlée, utilisez la table rapide suivante :

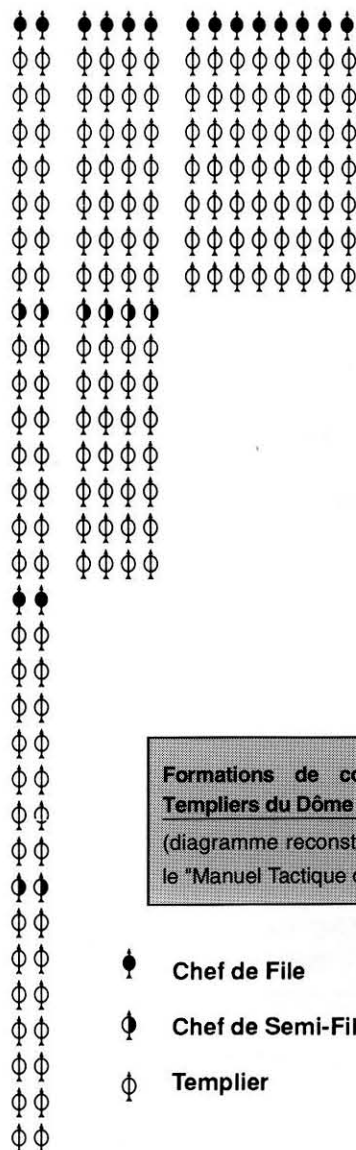
1D100 Dons et Interdits Magiques

01-05	Attaque à l'arc 101 % ; "ne jamais porter de protection sur la tête".
06-10	Attaque au javelot 101 % ; "ne jamais porter d'armure métallique sur la poitrine".
11-15	Attaque et parade à la lance 1M 101 % ; "ne jamais fuir ni se rendre aux créatures des Ténèbres".
16-20	Attaque et parade à la lance 2M 101 % ; "ne jamais porter d'armure sur les jambes".
21-25	Compétence d'attaque préférée +10 ; "ne jamais porter d'armure sur les bras".
26-00	Aucun don ou interdit ayant trait au combat.

Formations de Combat des Templiers du Dôme Soleil

Lorsqu'elles se déplacent sur les frontières ou sur les routes, les unités voyagent en colonne par deux, et en double file. Lors des manoeuvres ou marches guerrières, elles se répartissent en formation ouverte de quatre files de seize hommes chacune, largement espacées afin de laisser passer les troupes luttant par escarmouche ou par projectile. Au combat, elles s'organisent en bataille, c'est-à-dire en formation rapprochée, se répartissant en huit semi-files de huit hommes chacune afin de constituer un carré serré de 64 hommes protégés par leur bouclier d'infanterie. Lorsqu'elle opère sous forme d'unités de combat, la milice utilise également ces formations, à la différence près qu'elle s'aligne selon deux rangs parallèles pour déclencher des attaques de projectiles et des escarmouches.

Double Formation File Ouverte Formation Rapprochée



Formations de combat des Templiers du Dôme Soleil

(diagramme reconstitué d'après le "Manuel Tactique de Belonni")

- Chef de File
- ◐ Chef de Semi-File
- Templier



Marchand : Il pourrait s'agir d'un marchand de Lokarnos effectuant sa tournée des villages, ou bien d'un commerçant étranger qui traverserait le Comté.

Newtlings : Ils vivent en bordure du fleuve et parcourent ses eaux à bord de radeaux de roseaux. Ils évitent les Fidèles du dôme soleil car ceux-ci adorent manger leur queue.

Les newtlings sont détaillés à la p.130 des *Secrets Oubliés* et leurs caractéristiques sont données à la p.78 des *Monts Arc en Ciel*. Une tribu de newtlings tout entière est décrite dans ce dernier supplément.

Troupe nomade : Ces cavaliers se sont rendus au Comté du Soleil avec des intentions pacifiques, peut-être pour y exercer du commerce, ou bien à la recherche de bétail égaré. Les ressentiments séculaires que les fermiers du Dôme Soleil nourrissent à l'égard des nomades sont toujours marqués, et une petite friction suffirait à dégénérer en conflit ouvert.

Pilleurs nomades : Ces nomades sont venus au Comté du Soleil afin de voler et de piller. Suivant qu'ils arrivent ou qu'ils partent, ils pourront être chargés de butin (vivres, articles de métal, captifs/ives).

Prêtre : Cette rencontre pourrait varier entre un simple petit Serviteur de la Lumière en train de faire sa tournée des villages afin de marier, rendre l'office religieux, assister à des funérailles, etc, et un prêtre à part entière, voyageant en grande pompe. Même le plus jeune des acolytes jouit d'un statut élevé auprès des ordres subalternes, lesquels sont enjoinct à obéir aux ordres et volontés des prêtres.

Un Serviteur de la Lumière est semblable à un chef de la Milice du Dôme Soleil et dispose, de plus, de quelques points de magie divine (dont l'un doit être dédié à Adoration Yelmali).

Les Prêtres quittent rarement le Temple du Dôme Soleil, et quand ils le font, ils voyagent de la manière qui sied à leur rang. Quand l'un des Prêtres en Chef

doit se déplacer, il le fait généralement en compagnie d'un ou deux Fils de la Lumière et d'une escouade de Templiers d'élite.

Il n'est pas obligatoire que le prêtre rencontré soit yelmalien.

Gens du fleuve : Ils adorent Zola Fel, le dieu du fleuve de la région. Leurs relations avec les Fidèles du dôme soleil sont agitées malgré les anciens pactes. Certains ne sont que de simples pêcheurs, d'autre font remonter ou descendre des radeaux à fond plat le long du fleuve. Le peu d'entre eux qui vivent sur les rives du Comté du Soleil s'enfuient à bord de leurs embarcations quand le collecteur d'impôts du Dôme Soleil fait son apparition.

Utilisez les caractéristiques de la Milice du Dôme Soleil (p.56) tout en ajoutant des compétences en Canotage.

Seigneur Runique : Peut être en voyage d'affaires officiel, ou bien en train de chasser ou de visiter un de ses districts agricoles. Les Fils de la Lumière sont généralement accompagnés de plusieurs gardes du corps personnels, chacun d'eux étant un excellent soldat d'une loyauté à toute épreuve.

Notez que les Fidèles du dôme soleil méprisent l'usage de la sorcellerie.

Petit gibier : Comprend les lapins, les rongeurs, les petits cervidés, les lézards, et les oiseaux. Il est possible que certains étrangers ignorent que certains gibiers (et tout particulièrement les oiseaux) relèvent du privilège du comte et de ses nobles; ils risquent d'avoir de gros problèmes s'ils se font prendre en train de braconner.

Succube : Les succubes sont des démons qui peuvent revêtir une forme masculine ou féminine, selon la victime qu'ils ont choisie. En raison des inhibitions et répression sexuelles qu'ils subissent, les Fidèles du dôme soleil sont des proies faciles pour ces démons.

Le Bestiaire des *Monts Arc en Ciel* décrit les pouvoirs des succubes en détail (p.82).

Officiel du Comté du Soleil : Suivant son statut, cet officiel (le plus souvent un collecteur d'impôts ou un fonctionnaire religieux de moindre rang) pourra être accompagné par des gardes provenant de la milice ou des templiers. Les officiels requièrent la déférence qui leur est due et, dans la culture stratifiée du Comté du Soleil, ils l'obtiennent généralement.

Templiers du Dôme Soleil : Les templiers représentent l'élite militaire du Comté du Soleil et les fils les plus favorisés de la religion yelmaliennne. Lorsqu'ils sont en service, ils sont bien disciplinés et font strictement observer les croyances du culte. Au repos, ils sont autoritaires et arrogants, peut-être même affichent-ils l'aversion que leur culte éprouve vis-à-vis des étrangers de façon plus agressive encore.

Pour les caractéristiques des Templiers du Dôme Soleil, voir p.54.

Voleur : En ville, un pickpocket ou un coupeur de bourses, soucieux de se perdre dans la foule avant que sa victime ne s'aperçoive de son forfait. A la campagne, une crapule qui vole les paquets des voyageurs endormis ou distraits.

Citadins : Ils s'agit de personnes vaquant à leurs affaires journalières, ce qui englobe fainéanter sur le seuil de leur logis, vendre des produits, ou prier au lieu saint local. Les citadins ont plus affaire aux étrangers que leurs cousins de la campagne et tendent à être moins réservés que ces derniers.

Adaptez les caractéristiques de la Milice, p.56.

Trachodon : Les trachodons sont de grands magisaires solitaires qui vivent le long de la vallée fluviale. Ils ressemblent à des dinosaures à bec de canard et sont souvent confondus avec ces derniers. Il s'agit en réalité d'une espèce intelligente apparentée aux dragons et alliée aux newtlings. En général, les trachodons se désintéressent de tout ce qui ne représente pas une menace.

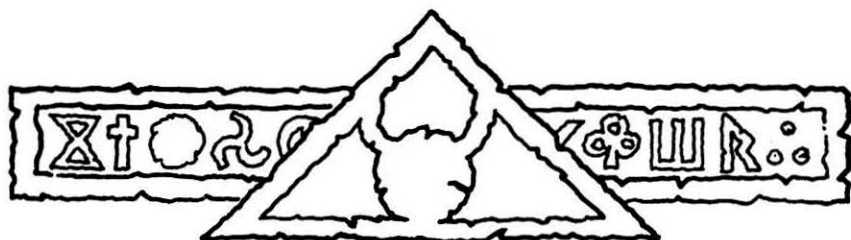


Ces fausses dents, faites de deux dentures en or reliées entre elles par des ressorts et garnies de dents réalistes, taillées dans l'ivoire, sont extraordinairement exotiques et chères. Cela dit, seuls les aventuriers les plus civilisés pourraient avoir idée de ce qu'elles sont, quoiqu'un jet de Connaissance des Humains puisse donner des indications sur leur fonction. Pour les autres, elles prennent la forme d'un artefact ésotérique et peut-être même, sinistre.

L'identité du propriétaire des fausses dents est à déterminer par le maître de jeu. Le comte (qui a déjà une barbe teinte et est extrêmement concerné par son physique) apparaît comme un bon candidat. Quel que soit leur propriétaire, les dents ont été conçues avec expertise et de façon à épouser les gencives du porteur du dentier. En conséquence, leur efficacité est bien moindre dans la bouche d'une autre personne et ce, tout particulièrement si celle-ci a encore ses dents. Le râtelier vaut 1000 Lunars, et plus encore aux yeux de leur propriétaire.



Un buste en hermès



Les Scénarios du Comté du Soleil

Des aides pour mener une campagne au Comté du Soleil

La suite de ce supplément se compose de scénarios et d'idées d'aventures complémentaires. Ceux-ci sont destinés aux MJ qui souhaitent élaborer des campagnes pour *RuneQuest* ayant pour cadre le Comté du Soleil.

Le Concours de Garhound et la Main de Mélisande

La Main de Mélisande se passe dans la ville marchande de Garhound. Celle-ci est située de l'autre côté de la frontière du Comté du Soleil, dans le Comté de Pavis. Garhound ressemble aux autres villes marchandes du Comté du Soleil, et ses habitants vivent d'une façon fort semblable à celle de leurs voisins du Dôme Soleil. Mais les habitants de Garhound sont de souche sartarite et vénèrent les déités du panthéon d'Orlanth. Contrairement aux Fidèles du Dôme Soleil qui sont austères et circonspects, les fermiers sartarites sont hospitaliers et ouverts à la plupart des étrangers, et plus particulièrement ceux qui se réclament de la même parenté (aussi éloignée soit-elle). Les habitants de Garhound s'entendent même plutôt bien avec les Fidèles du Dôme Soleil, ne serait-ce que parce que les deux communautés s'en tiennent à leur rive du fleuve, lequel sépare leurs deux comtés. Par contre, les

Lunars et leurs alliés, pour être publiquement traités avec respect et civilité, n'en sont pas moins secrètement considérés avec méfiance et hostilité.

Garhound pourra servir de base aux aventuriers, surtout ceux qui ont des liens Orlanthis et qui risquent de se voir tenus pour indésirables s'ils s'attardent trop au Comté du Soleil. S'ils s'attirent le mécontentement du Comte Solanthos, ils souhaiteront probablement se réfugier à Garhound en attendant que l'orage passe.

Le Concours de Garhound fait partie du Festival des Moissons. Il s'agit d'une série d'épreuves conçues pour trouver un mari à la Reine des Moissons. **La Main de Mélisande** décrit en détail le concours d'une année rendue particulière par la présence du Gouverneur lunar Sor-Eel lui-même parmi les spectateurs. Tous les ans, un contingent de Fidèles du Dôme Soleil gagne Garhound pour disputer le concours. En conséquence, ce concours est parfait pour introduire les personnages joueurs aux thèmes et personnalités les plus importants du Comté du Soleil voisin.

La Ferme Chapeau-Lapin

Dans **La Ferme Chapeau-Lapin**, on prie (ou oblige) les aventuriers d'examiner un hameau abandonné situé à l'orée

du Comté du Soleil. S'ils sont téméraires et résolus (et chanceux), ils pourront devenir propriétaires de terres du Comté du Soleil, et en marche vers la respectabilité et la citoyenneté (et les impôts)

Nota : Ce scénario est recommandé aux MJ et joueurs qui manquent d'expérience et sont nouveaux à *RuneQuest*.

Le Vieux Temple et la Tour de Solinthor

Il est possible d'entrer dans ces deux aventures grâce à des amorces communes. Des individus de cultes différents pourraient engager les aventuriers afin qu'ils partent à la recherche d'objets censés se trouver cachés dans des ruines abandonnées et considérées comme sacrées par les adeptes de Yelmali. Dans tous les cas, les ruines renferment des mystères et des dangers qui dépassent de loin ceux auxquels les PJ pouvaient s'attendre.

Ces derniers risquent même d'être impliqués dans l'accomplissement d'actes illégaux et peut-être sacrilèges. S'ils sont arrêtés, ils pourraient bien goûter à la sévérité implacable de la justice du Dôme Soleil.

Notez que le Vampire Séculaire du **Vieux Dôme Soleil** et la liche Solinthor

Les P.J Pré-Tirés

Reportez-vous aux personnages pré-tirés des pages 74 à 81. Photocopiez, découpez, et distribuez-les à vos joueurs. Si besoin, recopiez les caractéristiques sur les feuilles de personnage habituelles de *RuneQuest*.

Si vous le désirez, laissez les joueurs augmenter trois des compétences de leur personnage : l'une de +30, l'autre de +20, et la dernière de +10. Vous pouvez limiter leur choix à des compétences n'incluant pas le combat, si vous le souhaitez.

Turri et Koris ont délibérément été conçus comme des personnages faibles et inexpérimentés. Si vous préférez, vous ou vos joueurs pouvez améliorer leurs compétences et possibilités de sorts de façon à obtenir des aventuriers plus puissants.



AMORCES ET NOTES

Consultez les "Notes au MJ" et exposés des pages suivantes pour introduire les personnages pré-tirés aux scénarios "La Ferme Chapeau-Lapin", et "La main de Mélisande". Les sections intitulées "Le Comté du Soleil : une vue d'ensemble" (p.82), "La Ferme Chapeau-Lapin : Informations", p.74 à 81, "Carte des Réfugiés" (p.115), et "Une enquête sur les trésors perdus" (p.130), devraient être photocopiées et distribuées aux joueurs du scénario "La Ferme Chapeau-Lapin".



La Ferme Chapeau-Lapin

Pour présenter le scénario "La Ferme Chapeau-Lapin" en utilisant les personnages pré-tirés, donnez à vos joueurs une copie de leur feuille de personnage et de la section "La Ferme Chapeau-Lapin : Informations". Laissez-les lire et étudier

ces documents, puis demandez-leur de choisir leur personnage. Cela fait, prenez les joueurs des personnages ci-après en aparté et lisez-leur les informations correspondantes. Lorsque le paragraphe d'information donne deux noms, lisez-le aux deux joueurs en même temps.

Si nécessaire, Delenda et Harada peuvent être modifiées pour devenir des personnages masculins. Par contre, si un troisième ou quatrième personnage féminin est requis, nous vous recommandons de créer une guérisseuse de Chalana Arroy native du Dôme Soleil, ou encore d'adapter Zozka Allyn de sorte à en faire une frontalière aussi rude qu'excentrique.



Informations

Haloric : L'emplacement de la Ferme Chapeau-Lapin est parfait pour les trafiquants de brumia. La coïncidence entre le raid des Monteurs de Bisons qui ont brûlé le village et celui des Broos qui a suivi quelques jours plus tard laisse présager d'un lien unissant les Monteurs de Bisons aux Broos. Tu trouves cette coïn-



Le Comté du Soleil : Une Vue d'Ensemble

Voir p.82. Ce résumé d'une page de l'histoire et de la culture du Comté du Soleil peut être photocopié et distribué à vos joueurs.



Haloric Longfarm

Templier du Dôme Soleil et Initié de Yelmallo, 23 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	09	Jambe D	01-04	01-03	8/5
CON	11	Jambe G	05-08	04-06	8/5
TAI	17	Abdomen	09-11	07-10	0/5
INT	13	Poitrine	12	11-15	0/6
POU	16	Bras D	13-15	16-17	8/4
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	8/4
APP	08	Tête	19-20	20	8/5

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 20

Points de Vie : 14

Points de Magie : 16

Armes et Armure : Encombrement total (avec lance 2M et bouclier) : 30. Fatigue : 10 (20-30). Plaques sauf sur la poitrine (PA 8/ENC 21).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 2M	5	96/45	1D10+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	7	15/35	1D6+1D4	7/18
Glaive	6	52/38	1D6+1+1D4	1/10

Magie de l'Esprit (90-ENC) : Vivelame 3, Détecter Or, Soins 3, Lanterne 1, Chercher Temple du Dôme Soleil (3), Mobilité 1, Longue Vue 1.

Magie Divine : Guérir Blessure II.

Bonus et compétences :

Communication +5 : Parler le Pavique 39, Parler la Langue du Feu 25, Parler la Langue des Marchands 13, Parler le Nouveau Pélorien 13, Intimider 68, Eloquence 26.

Agilité -7 : Esquiver 71, Lancer 29.

Manipulation +4 :

Connaissance +3 : Evaluer 33, Connaissance des Hommes 44, Ecrire le Pavique 21.

Perception +7 : Ecouter 77, Scruter 63, Chercher 61.

Discretion -12 : Se cacher -2, Déplacement Silencieux -2.

Magie +10 : Cérémonie 21.

Armure : Plaques sur toutes localisations sauf poitrine et abdomen.

Dons et Interdits Magiques : Maîtrise de la Lance 2M , "ne jamais porter d'armure sur la poitrine", "ne jamais manger la chair des oiseaux", "toujours dire la vérité".

Objets magiques : Haloric porte un torque en cuivre jaune qui contient une matrice de Mur de Lumière. Il en a hérité. Contrairement aux sorts de Mur de Lumière normaux, celui que crée la matrice dure autant de minutes qu'il y a de points de magie pour l'alimenter.

Signes caractéristiques : Ambitieux, issu d'une famille se flattant de six générations de Fils de la Lumière, Haloric est déterminé à atteindre le niveau Runique. Son arrogance et sa façon peu conventionnelle de voir les choses lui ont valu l'antipathie et la méfiance de ses supérieurs. Arrogant, Haloric a une forte opinion de lui-même, et une faible opinion de la plupart des autres personnes. Il interprète le don qu'il a reçu, et qui exige de lui qu'il dise toujours la vérité, comme une autorisation de parler sans honte de ses propres vertus et des défauts des autres. Original, bien qu'il soit un adepte dévot du culte de Yelmallo, ni la tradition, ni les dogmes ne l'empêchent d'avoir recours à des solutions peu conventionnelles pour accomplir des tâches importantes.

Relations personnelles : Turri et Koris sont jeunes et insensés, mais ce sont aussi de joyeux compagnons pour lesquels vous risqueriez votre vie. Tout le monde dit que Zoey est une fouine sournoise ; vous respectez son jugement issu d'une longue expérience. Joshifar et Delenda sont des nomades à peine civilisés, mais vous admirez leurs compétences, fierté, et indépendance. La belle et Hemper sont des étrangers, et ce sont probablement des fourbes impies et perfides, mais leurs talents seront précieux s'ils s'avèrent dignes de confiance.

cidence bizarre et suspecte. Bien que les Monteurs de Bisons et les broos représentent une menace sérieuse, tu éprouves la certitude que quelqu'un ou quelque chose est derrière les événements de Chapeau-Lapin. Tu éprouves également la sensation qu'un danger plus important que les Monteurs de Bisons et les Broos est des plus probable. Quant aux étrangers, les Humakti ont la réputation d'être aussi francs et honorables que les Fidèles du Dôme Soleil, mais tu doutes de la sincérité du Sage Gris quand il se prétend un ennemi fanatique du Chaos. Ton instinct te susurre qu'on peut lui faire confiance, surtout lorsqu'il se trouve en compagnie de son compagnon Humakti, mais tu aimerais bien savoir pourquoi il était si désireux de se porter volontaire pour cette mission. Et puis, garde Koris et Turri à l'oeil, tu ne souhaites pas les voir se faire tuer.

Lynnel & Delishi : Trois des miliciens portés disparus, Derew Milleh, Andoda Federa, et Mikos Fallan, sont de vieux compagnons de beuveries et de Pousser de Bouclier. Vous n'arrivez pas à croire qu'ils auraient pu ne pas rapporter leur message à Chomoro s'ils étaient toujours en vie. Vous espérez contre tout espoir pouvoir leur porter secours mais, si cela est impossible, vous jurez de venger leur mort. Cela dit, vos personnages ne sont pas des héros puissants ni durables ou résistants. Soyez prudents, et profitez de la possibilité de jouer le rôle de jeunes gens impétueux surveillés par des vétérans.

Zozka : Pour les nomades de la frontière, tu es éclaireur et commerçant. La vérité est que tu sers d'agent à Laertes Coatillon, le Guide de la Lumière du Comté du Soleil. Tu le tiens informé de ce qui se passe sur les territoires frontières, et plus particulièrement de tout ce qui a trait au commerce et trafic de brumia. Tu entretiens ta réputation de personnage assez louche afin de faciliter ton travail confidentiel. Seuls Haloric, Tortue, et Del sont dans le secret, car vous avez travaillé ensemble lors de perquisitions liées à la

℞△‡Ш02#△ 67W●†‡△□×○ ∴ |||℞ 74 △□×○ ∴ |||℞△‡Ш02#△ 67W●†‡△□×○

drogue. Tu es le seul à t'être déjà rendu à la Ferme Chapeau-Lapin. (Donnez une copie de la "Carte des Réfugiés" de la p.115 au joueur.)

Gherazn Rhenar, un préposé aux impôts du Dôme Soleil, et l'une de tes connaissances fortuites, aurait déjà dû arriver à Chomoro, et pourrait être impliqué d'une façon ou d'une autre dans le gâchis de Chapeau-Lapin. Cela fait longtemps que tu le soupçonnes de falsifier ses relevés d'imposition, peut-être même est-il impliqué dans le commerce de brumia. Si Rhenar a été capturé ou tué, tu aimerais bien mettre la main sur ses livres de compte. Ces livres pourraient s'avérer des pièces à conviction incriminant des personnalités haut placées, coupables de complicité de fraude fiscale, ou pire encore. Si possible, tu veux éviter qu'une personne sachant lire le satarite ou le pavique puisse jeter un coup d'oeil aux relevés. Tu aimerais pouvoir garder ces irrégularités secrètes afin de déterminer quand et comment utiliser ces informations. Pour l'amour de Yelm, ne laisse pas Haloric découvrir si les relevés sont truqués, car alors le comté tout entier serait au courant.

Joshfar et Delenda : En tant qu'initié Taureau Tempête, Joshlfar se sent incapable de rejeter une requête visant à combattre le Chaos. Et Delenda le suit où qu'il aille. Mais Joshlfar n'a nullement l'intention de prendre part à un conflit désespéré dont il n'a aucune chance de se sortir. D'autant plus que cela implique le fait de risquer la vie de Delenda. Si l'opposition lui semble trop dangereuse, il n'aura aucun scrupule à battre en retraite et à engager un groupe de Taureaux Tempête de grande envergure afin de revenir un peu plus tard. Cela dit, il garde cette résolution secrète, car il ne souhaite pas passer pour un faible devant les étrangers (ni devant Delenda).

Harada et Skeelios : Lorsque l'officiel du temple de Chomoro est venu chercher des volontaires, parlant de "pierres de ferme brisées et profanées par l'immon-

Lynnell Turri ("Tortue")

Milicien du Dôme Soleil et Initié de Yelmalo, 17 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	17	Jambe D	01-04	01-03	4/4
CON	09	Jambe G	05-08	04-06	4/4
TAI	14	Abdomen	09-11	07-10	4/4
INT	13	Poitrine	12	11-15	4/5
POU	10	Bras D	13-15	16-17	4/3
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	4/3
APP	09	Tête	19-20	20	4/4

Mouvement : 3

Points de Fatigue : 26

Armes et Armure : Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 17,5. Fatigue : 8 (26-17,5). Armure en cuir bouilli passée sur rembourrage en tissu et couvrant toutes les localisations (PA 4/ENC 8,5). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	7	40/35	1D8+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	19/40	1D6+1D4	7/18
Pique 2M & bouclier	5	35/-	2D6+2+1D4	10,5/12+18
Arc	3/9	99/-	1D6+1	0,5/5

Magie de l'Esprit (54-ENC) : Vivelame 1, Soins 2, Lanterne 1.

Bonus et compétences :

Communication +3 : Parler le Pavique 32, Parler la Langue du Feu 07.

Agilité -1 : Grimper 42, Esquiver 30, Lancer 35.

Manipulation +8 :

Connaissance +3 : Premiers Soins 18, Agriculture 23, Artisanat : bois 14, Connaissance des Animaux 11, Connaissance des Humains 17, Connaissance des Minéraux 10, Connaissance des Plantes 12, Connaissance du Monde 11, Ecrire le Pavique 28.

Perception +3 : Ecouter 28, Scruter 29, Chercher 28.

Discrétion -3 : Se cacher 7, Déplacement Silencieux 7.

Magie +4 : Cérémonie 9.

Armure : Cuir bouilli et rembourrage en tissu couvrant toutes les localisations.

Dons et Interdits Magiques : Attaque à l'arc augmentée à 90, "ne jamais utiliser d'autre bouclier que le bouclier d'infanterie", "toujours dire la vérité", "ne jamais s'abriter de l'orage".

Signes caractéristiques : Prudent, Tortue marque toujours un temps d'arrêt afin de laisser à ses pensées et son instinct le temps d'évaluer une situation et ce, quelle que soit l'urgence du moment. Amical, Tortue se fait un point d'honneur d'être amical avec tout le monde, qu'ils soient discourtois ou bizarres. En fait, il aime réellement la plupart des gens ; quant au reste, Tortue est d'accord avec le proverbe de son père : "On attrape plus de mouches avec du miel qu'avec du vinaigre". Têtu, une fois qu'il a pris une décision, même les dieux ne peuvent le faire changer d'avis.

Relations personnelles : Haloric peut vraiment être pénible, mais il sait de quoi il parle, et, en général, il a raison. Del tape sur les nerfs des gens, mais vous le connaissez bien ; vous comprenez son tempérament difficile et l'aimez comme un frère. Zoey est plutôt vif pour un "vioc", et il a toujours des histoires géniales à raconter à propos des bad-lands. Joshfar et Delenda sont des nomades caractéristiques, entêtés et obsédés par leur sable, mais votre père a toujours dit que les nomades faisaient de grands éclaireurs. La Belle et Hemper ont voyagé partout dans Prax et Sartar, et ils connaissent vraiment les dangers du monde. La Belle ne parle pas beaucoup, mais Hemper, lui, bavarde comme un corbeau braillard à propos de tout et de rien.

Delishi Koris ("Del")

Milicien du Dôme Soleil et Initié de Yelmalio, 17 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	10	Jambe D	01-04	01-03	4/4
CON	09	Jambe G	05-08	04-06	4/4
TAI	13	Abdomen	09-11	07-10	4/4
INT	17	Poitrine	12	11-15	4/5
POU	13	Bras D	13-15	16-17	4/3
DEX	15	Bras G	16-18	18-19	4/3
APP	08	Tête	19-20	20	4/4

Mouvement : 3 **DEX MRA : 3**
Points de Fatigue : 19 **Points de Vie : 11** **Points de Magie : 13**
Armes et Armure : Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 17,5. Fatigue 1 (19-17,5). Armure en cuir bouilli passée sur rembourrage en tissu et couvrant toutes les localisations (PA 4/ENC 8,5). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M courte	6	55/48	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	7	19/62	1D6	7/18
Pique 2M & bouclier	5	35/-	2D6+2	10,5/12+18
Arc	3/9	35/-	1D6+1	0,5/5

Magie de l'Esprit (78-ENC) : Vivelame 3, Mobilité 3.
Magie Divine : Lumière Solaire II.
Bonus et compétences :
Communication +8 : Parler le Pavique 39, Parler la Langue du Feu 11, Eloquence 23, Insulter 36.
Agilité +3 : Grimper 37, Esquiver 42, Sauter 45, Lancer 51.
Manipulation +13 :
Connaissance +7 : Ecrire le Pavique 22, Premiers Soins 41, Agriculture 19, Artisanat : bois 14, Connaissance des Animaux 13, Connaissance des Humains 21, Connaissance des Minéraux 13, Connaissance des Plantes 14, Connaissance du Monde 14.
Perception +8 : Ecouter 45, Scruter 43, Chercher 39.
Discrétion +0 : Se cacher 14, Déplacement Silencieux 11.
Magie +13 : Cérémonie 18.
Armure : Cuir bouilli et rembourrage en tissu sur toutes les localisations.
Dons et Interdits Magiques : "Gain de Oeil de Chat", "ne jamais utiliser d'épée", rester chaste durant chaque semaine de la Vérité".
Signes caractéristiques : Impulsif, Del a l'habitude de dire la première chose qui lui vient à l'esprit, et de faire la première chose qu'il lui paraît devoir faire. Il est donc doué de répartie et rapide de mouvement, mais son jugement n'est pas toujours des meilleurs. Sardonique, Del est également vif d'esprit et caustique. Ses remarques prétentieuses sont souvent intelligentes, mais parfois elles ne sont que méchanceté désagréable. Sur la défensive, Del a beaucoup de mal à admettre qu'il ait pu faire une erreur ; il est prompt à se trouver des excuses et à rejeter la faute sur les autres.
Relations personnelles : Haloric est dépourvu de tout sens de l'humour, et il est toujours sur mon dos ; je fais de mon mieux pour le contenter, mais il ne cesse de me critiquer. Tortue est mon meilleur ami. Parfois je suis difficile à supporter, mais il est toujours là, à chercher ma présence et à tenter d'être enjoué. Il m'arrive d'envier sa personnalité épanouie. Zoey est un vieil idiot qui raconte des histoires imaginaires, mais quand il s'agit de connaître le Comté du Soleil, rien ne lui échappe. Joshfar a un sale caractère, et je crois que je lui tape sur les nerfs. Delenda est silencieuse mais elle a l'air bien. La Belle est une dure cliente, et elle connaît l'utilité d'une lame. J'aime Hemper. Personne ne l'embête, il est suffisant et sûr de lui, et il semble tout savoir sur tout.

dice broo", Skeelios s'est souvenu du document acheté chez Les Trésors Trouvés d'Hurbi, à Pavis. Le titre en est "Une enquête sur les trésors perdus". (Donnez une copie du dit document (p.130) au joueur.) Avant qu'Harada ait pu poliment décliner l'invitation, Skeelios avait chaleureusement remercié l'officiel de lui donner l'occasion de combattre le Vil Chaos et promit que vous seriez tous deux heureux de vous porter volontaire. Ensuite, tu es parvenu à éclairer une Harada stupéfaite et horrifiée à propos de la Couronne de Yamsur et de la valeur présumée qu'un tel trésor peut avoir. Vous vous êtes mis d'accord sur le fait que, la couronne dût-elle être trouvée, vous en feriez probablement don aux autorités du Comté du Soleil dans l'espoir d'obtenir quelque récompense en gage de leur reconnaissance.

Cependant, tu rappelles à Harada qu'étais tant donné que les autres membres du groupe ignorent tout de la couronne, il existe une bonne chance de cacher sa valeur, ou que vous puissiez la découvrir et la dissimuler sans que le groupe en ait connaissance. Avec réticence, Harada a accepté de garder secrète l'existence du document sur les "trésors perdus" et de la couronne, quoiqu'elle se soit fermement opposée à la possibilité de dissimuler des informations à leurs alliés, car un tel comportement serait jugé avec sévérité s'il était mis à jour par les Fidèles du Dôme Soleil.

⚔️🗡️🔪🔫🔥🌪️🌀🌈🌟🌠🌡️🌢️🌣️🌤️🌥️🌦️🌧️🌨️🌩️🌪️🌫️🌬️🌭🌮🌯🌰🌱🌲🌳🌴🌵🌶️🌷🌸🌹🌺🌻🌼🌽🌾🌿🍀🍁🍂🍃🍄🍅🍆🍇🍈🍉🍊🍋🍌🍍🍎

La Main de Mélisande

Pour décrire le scénario "La main de Mélisande" en utilisant les personnages pré-tirés, étudiez et adaptez l'exposé suivant. Harada La belle et Skeelios Hemper représentent des PJ peu souhaitables si cet exposé est utilisé. Au lieu de cela, transformez les PNJ Promidius (p.104) et Vathmar Allweather (p.105) en PJ. Les femmes ne pouvant participer aux épreuves de Garhound, ce scénario est peu attrayant pour des personnages féminins, à moins que le MJ ne modifie les règles du concours en permettant, par exemple, aux femmes et adeptes non

Zozka Allyn

Eclaireur, Commerçant, et Initié de Lokarnos, 43 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	10	Jambe D	01-04	01-03	2/4
CON	11	Jambe G	05-08	04-06	2/4
TAI	08	Abdomen	09-11	07-10	2/4
INT	17	Poitrine	12	11-15	2/5
POU	10	Bras D	13-15	16-17	2/3
DEX	13	Bras G	16-18	18-19	2/3
APP	14	Tête	19-20	20	2/4

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 21

Points de Vie : 10

Points de Magie : 10

Armes et Armure : Encombrement total (avec épée large, arc, et carquois) : 7. Fatigue 14 (21-7). Armure de cuir rigide couvrant toutes les localisations (PA 2/ENC 4). Carquois de 20 flèches (ENC 1).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Epée large	8	61/78	1D8+1	1,5/10
Arc composite	3/9	67/-	1D8+1	0,5/7

Magie de l'Esprit (59-ENC) : Mobilité 2, Miroir 2, Séduction 2, Disruption (1), Détecter Or (1), Glu 2, Réparation 2, Confusion (2), Soins 3.

Magie Divine : Blocage Spirituel 1, Trouver Ennemi 1.

Bonus et compétences :

Communication +9 : Marchander 67, Parler le Pavique 70, Parler la Langue du Feu 34, Parler la Langue des Marchands 45, Parler le Nouveau Pélorien 21, Parler le Sartarite 41, Parler le Praxien 35, Eloquence 37, Baratin 75.

Agilité +5 : Esquiver 55, Lancer 29.

Manipulation +10 : Dissimuler 75

Connaissance +7 : Ecrire le Pavique 35, Ecrire la Langue des Marchands 29.

Perception +8 : Ecouter 47, Scruter 81, Chercher 83, Pister 59.

Discrétion +5 : Se cacher 70, Déplacement Silencieux 57.

Magie +9 : Cérémonie 25.

Armure : Cuir bouilli sur toutes les localisations.

Signes caractéristiques : Bavard, Zozka entretient l'impression qu'il donne d'être un vieil idiot en parlant sans cesse, en racontant avec affabilité des histoires à dormir debout qu'il présente comme des récits de la frontière authentiques, et en rapportant ses propres aventures de façon fort exagérée. Plaintif, Zozka se plaint tout le temps de sa mauvaise fortune, du mauvais temps, et d'une mauvaise organisation. Il n' imagine pas à quel point ses litanies plaintives et constantes peuvent être énervantes pour ceux qui l'entourent. Pessimiste, Zozka s'attend toujours au pire, et est rarement déçu en cela. Il aime rappeler aux autres la façon dont, comme il l'avait prévu, les choses ont mal tournées.

Relations personnelles : Haloric n'est pas né de la dernière pluie, il sait ce qu'il veut, et son instinct est remarquable quand il s'agit de découvrir les mystères de l'esprit criminel. Les deux gosses sont malins, mais ils sont aussi frétilants que des chiots et tout aussi susceptibles de faire des sottises. Tortue est un charmeur, mais Del vous tape sur les nerfs au bout d'un moment. Joshfar et Delenda savent ce qu'ils font, il est inutile de s'inquiéter pour eux. Il est heureux que La Belle fasse partie du groupe, au cas où ils auraient des ennuis ; l'épée large à la main, c'est une véritable démonsse. Hemper est probablement surnois de naissance. C'est le genre de personne qui a toujours besoin de savoir qu'il est en train de préparer quelque chose. Il est vraisemblablement convenable car sinon, aucun Humakti ne lui tiendrait compagnie, mais il sera bon de l'avoir à l'oeil.

Maris-Protecteurs d'être les champions d'une tierce personne.

L'Exposé : Haloric Longfarm a décidé de mettre à profit les 2000 L qu'il a récemment confisqués à des trafiquants de brumia aux arrêts : il va parrainer quatre des participants au Concours de Garhound. L'approbation, formulée à mots, qu'Haloric a reçue du Guide de la Lumière Gaumata l'Etrange, l'a encouragé à récompenser ceux qui ont le plus contribué à amener les trafiquants de brumia devant la justice.

En conséquence, Haloric s'est choisi lui-même, ainsi que deux des miliciens qui l'ont fortement aidé à capturer les trafiquants de brumia (Lynnell Turri et Delishi Koris) et l'éclaireur Monteur de Sables qui a suivi la piste des trafiquants jusqu'à leur repaire (Joshlfar Arcsauvage). Bien qu'elles ne puissent participer aux épreuves, deux autres personnes, qui ont concouru à la capture des trafiquants de brumia (Zozka Allyn et Delenda Soeurhache) sont conviées à se joindre à Haloric et au reste du contingent du Dôme Soleil ; ce sont les invités du Dôme Soleil, le temps des festivités.

Les Huit PJ : Ces six personnages, épaulés par les deux autres Fidèles du dôme soleil qui, à l'origine, devaient disputer le Concours de Garhound cette année (Promidius et Vathmar), constituent les huit PJ qui prennent part au scénario "Le Concours de Garhound". Au cours des épreuves mêmes, les joueurs qui incarnent Zozka et Delenda (à qui il est interdit de participer au concours) peuvent jouer le rôle de Caryllon Rafale et de Sticklebrix.

Notes Complémentaires : Les événements suivants sont suggérés dans le but d'entraîner les PJ dans diverses intrigues secondaires :

1. Sticklebrix s'est amouraché de Delenda. En une parodie inconsciente du comportement amoureux courtois, il tente de gagner ses faveurs, faisant montre avec fierté des divers usages

Joshfar Arcsavage

Monteur de Sables nomade et initié de Taureau Tempête, 24 ans

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	12	Jambe D	01-04	01-03	2/5
CON	14	Jambe G	05-08	04-06	2/5
TAI	11	Abdomen	09-11	07-10	3/5
INT	13	Poitrine	12	11-15	3/6
POU	16	Bras D	13-15	16-17	2/4
DEX	14	Bras G	16-18	18-19	2/4
APP	15	Tête	19-20	20	3/5

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 26

Points de Vie : 13

Points de Magie : 16

Armes et Armure : Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 10. Fatigue 16 (26-10). Casque et protection poitrine en cuir bouilli (PA 3/ENC 2), cuir rigide sur bras et jambes (PA 2/ENC 3).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Dague	8	45/40	1D4+2	0,5/6
Grande lance	0	55/-	1D10+monture	3,5/10
Lance 1M courte	7	68/25	1D8+1	2/10
Arc	3/9	35/-	1D6+1	0,5/5
Targe	8	10/55	1D6	3/12

Magie de l'Esprit (91-ENC) : Vivelame 2, Disruption (1), Mobilité 2, Protection 1, Fanatisme (1).

Bonus et compétences :

Communication +9 : Parler le Praxien 37, Parler le Pavique 24, Parler la Langue des Marchands 11, Parler le Nouveau Pélorien 11.

Agilité +4 : Esquiver 49, Sauter 38, Monter Sables 70, Lancer 61.

Manipulation +8 :

Connaissance +3 : Connaissance des Animaux 31, Connaissance des Humains 31.

Perception +8 : Ecouter 41, Scruter 60, Chercher 39, Sentir le Chaos 37, Pister 79.

Discrétion -3 : Se cacher 71, Déplacement Silencieux 62.

Magie +11 : Cérémonie.

Armure : Cuir bouilli sur tête et poitrine ; cuir rigide sur les membres.

Objets magiques : Matrice du sort Contre Magie 4 contenue dans sa dague.

Signes caractéristiques : Fier, Joshfar est facilement blessé par les affronts et les insultes. La vie civilisée lui a appris à contrôler son tempérament, mais s'il reste silencieux, c'est pour mieux montrer sa rancune. Généreux, il considère l'hospitalité et la générosité comme les plus grandes vertus du monde civilisé. Il prend les cadeaux très au sérieux et aime le plaisir et le statut qu'il retire en prodiguant des dons à ses amis comme à ses ennemis. Curieux, il éprouve une fascination sans bornes pour les coutumes étranges des gens qui vivent sous des toits. C'est avec politesse qu'il se bat pour rester silencieux, quoiqu'il soit à l'évidence intéressé par les observances, rituels et habitudes religieuses des autres membres du groupe.

Relations personnelles : Haloric est bien trop imbu de sa personne, discourtois, et insouciant des sentiments des autres personnes. Cela dit, c'est un bon chef, et il mérite le respect. Turri et Koris sont jeunes au titre où les gens des maisons élèvent leurs jeunes gens. Turri est magnanime et stable, à l'instar de la tortue du désert. Koris est perturbé et mal assuré ; il doit se rendre maître de sa faiblesse d'esprit ou il risque de se faire des ennemis pour rien. Zozka parle comme une vieille radoteuse, mais sa vue est perçante et il tient compte du langage du désert. Delenda est ma précieuse compagne et mon amie pour la vie ; sa vie m'est plus chère que la mienne. La Belle et Hemper sont des étrangers, ils sont fous d'une bien étrange façon. Hemper parle comme un chaman ou un aîné, mais il ne connaît que ce qu'il a en tête.

de la Graisse de Rhino, impressionnant Delenda par ses prouesses viriles et, plus spécifiquement, en la protégeant des "attentions indésirables des autres hommes". Si un homme a le culot de la regarder, Brix a immédiatement recours à ses compétences en Coup de poing, Empoignade, et Eloquence afin d'apprendre au type les bonnes manières nomades.

2. Dame Jezra se prend d'affection pour l'un des PJ. Ses attentions valent au PJ l'inimitié instantanée du Duc Raus et de son contingent. Les mercenaires amicaux et/ou brutaux qui servent le Duc font de nombreuses suggestions polies, lesquelles enjoignent le PJ à se tenir à l'écart de Dame Jezra.

3. La nuit qui suit la course de chevaux, une jeune femme se lie d'amitié avec l'un des jeunes Fidèles du Dôme Soleil. Celle-ci est charmante et adorable, mais elle explique avec candeur qu'elle ne désire pas s'attacher de façon durable. Malgré sa moralité "libertine" (les Fidèles du Dôme Soleil apprennent que ce genre de personne ne mérite même pas d'être méprisé), le PJ la perçoit comme une incarnation terrestre d'Uleria, et se voit donc totalement excusé comme il s'entiche d'elle. Plus tard, cette jeune femme devient l'une des victimes de Daro, donnant au PJ une raison particulière de chercher à venger la mort de celle-ci.

4. Jarst Daro ne rate jamais une occasion d'offenser et d'intimider les PJ concurrents et leurs compagnons, espérant les pousser à l'inattention ou à des attaques personnelles imprudentes pendant le concours. Daro est l'exemple type de l'arrogant sardonique, ridiculisant les PJ en public et plus particulièrement devant les auditoires féminins, et il met leurs prouesses physiques et leur virilité au défi, de façon détournée, autant que faire se peut.



LE CONCOURS DE GARHOUND

Carte de la Ville et Sites des Epreuves Principales

Table Qualitative des Montures	
Canassons (3) :	+1D2-1 RA
Montures Moyennes (4) :	Ni bonus, ni malus
Bonne Monture (1) :	-1 RA
Excellente Monture (1) :	-1D2 RA

Concours de Garhound

Parcours de la Course Montée

- A : Départ : ruée à pied vers les montures.
- B : Monter et Chevaucher : jusqu'au saut du portillon en (c).
- C : Saut du Portillon : poursuivre ensuite vers Prise de Drapeau (d).
- D : Prise de Drapeau : continuer vers rivière et traversée à Cheval (e).
- E : Traversée montée de la rivière : se rendre au Pommier Tempête (f).
- F : Attraper une Pomme Tempête : gagner l'Arrivée (g).
- G : Ligne d'Arrivée.

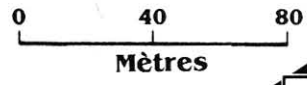


Table de Chevauchée

Echec Absolu : +1D10 RA, désarçonné, 1D6-1 points de dégâts.
Echec normal : +1D4 RA, chute, 1D3-1 points de dégâts.
Réussite normale : -1 RA.
Succès Spécial : -2 RA.
Succès Critique : -3 RA.

Place du Marché
Tests de la Douleur et d'Intelligence,
Choix de ces Dames

Terrain de Parade
Lutte, Pousser de Bouclier, et Epreuves de Joute

Epreuve du Mur de la Mort

Tableau de Résolution de la Course

1. La Ruée		20 RA+	Bonus ou malus en Courir
2. Monter et Chevaucher jusqu'au Portillon	Choisir Monture Monter à cheval Table de Chevauchée	0 RA 0 RA+ 10 RA+	Consulter la Table Qualitative des Montures Bond Héroïque en option (-1 RA ou +1D4 RA)
3. Saut du Portillon		0 RA+	Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
4. Chevaucher jusqu'au Drapeau	Table de Chevauchée	0 RA+	Bonus ou malus de la Table de Saut du Portillon
5. Attraper le Drapeau	Mettre pied à terre pour prendre le drapeau OU Attraper le drapeau	10 RA+ 0 RA+	Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
6. Chevaucher jusqu'à la Rivière	Table de Chevauchée	0 RA+	Mettre pied à terre (1D4+1 RA)
7. La Traversée	Entrer dans l'eau Traverser sur monture Planter le Drapeau	0 RA 0 RA+ 0 RA+	Jet d'Equitation et sous DEX x 2 ; bonus ou malus aux RA Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture Jet d'Equitation réussi
8. Chevaucher jusqu'au Pommier Tempête	Table de Chevauchée	10 RA+	Malus aux RA pour Nager et remonter à cheval
9. Attraper une PommeTempête	Mettre pied à terre pour prendre un pomme pourrie Attraper une pomme verte à cheval Grimper pour cueillir une pomme mûre	0 RA+ 0 RA+ 0 RA+	Jet/Lancer ou Mettre pied à terre, bonus ou malus aux RA
10. Chevaucher jusqu'à l'Arrivée	Table Chevauchée (2 fois)	20 RA+	Jet d'Equitation et bonus ou malus de monture
Total		90 RA+	Total des bonus et malus = Score de la Course

difficile à réaliser lorsqu'on monte à cru. Aussi le cavalier doit-il réussir un jet d'Equitation et un jet sous 2 x DEX afin de se saisir du drapeau et de soustraire 1D3 RA à son score actuel. S'il rate l'un des jets ou même les deux, il chute et reçoit 1D3-1 points de dégâts ainsi qu'un malus supplémentaire de 1D3+1 RA. Le moyen le plus facile de prendre le drapeau consiste à mettre pied à terre et à le ramasser au prix de 1D4 RA. Ceci provoque des huées moqueuses dans la foule, mais cela reste la méthode la plus sûre.

△□X○ ∴ III R ∞ △ ★ W D R ♣ ♠ ♠
Chevaucher jusqu'à la Rivière

Cette section de course fait 100 mètres et part du Point D pour arriver au Point E. Elle requiert une moyenne de 10 RA pour être parcourue en entier. Faites un jet d'Equitation et consultez la Table de Chevauchée (voir plus haut) pour savoir quels bonus et malus appliquer aux RA. Déterminez les bonus et malus aux RA en fonction de la valeur de la monture (voir la Table Qualitative des Montures ci-avant).

67W●†‡△□X○ ∴ III R ∞ △ ★
La Traversée

Traverser la rivière à la nage : Au point E, le cavalier doit faire traverser la Rivière du Rocher Blanc à son cheval afin de planter le drapeau sur l'autre rive. Un jet d'Equitation réussi oblige la monture à entrer dans l'eau. Un jet raté indique que le cavalier doit effectuer d'autres jets d'Equitation et ce, pour un coût de 1 RA par jet jusqu'à ce qu'il réussisse. (Les mauvais cavaliers risquent de rester sur place un bon moment.) Une fois dans la rivière, il ne reste plus au cavalier qu'à s'accrocher jusqu'à ce que sa monture ait atteint la rive opposée à la nage. Faites faire un jet d'Equitation à chaque cavalier. Un jet réussi signifie que le cheval et son cavalier traversent la rivière en 10 RA. Un jet raté implique que le cavalier glisse à bas de sa monture et doit immédiatement effectuer un jet de Nager. Ensuite, le concurrent doit d'a-

bord réussir un jet de Nager, puis un jet d'Equitation, afin de regagner sa monture. Chaque jet de Nager raté indique que le cavalier reçoit 1D3-1 points de dégâts de noyade à la poitrine. Chaque jet de Nager et d'Equitation raté coûte 1 RA de plus. En conséquence, le coût de la traversée de la rivière est de 10 RA plus tous les malus aux RA supplémentaires dûs aux tentatives effectuées pour nager et remonter à cheval.

Les spectateurs viennent à la rescousse des candidats qui sont à l'évidence en train de se noyer et les sortent de la rivière. Cependant, cela entraîne l'élimination automatique des participants pour la course Montée.

Planter le drapeau : Le cavalier peut mettre pied à terre et planter le drapeau sur l'autre rive au prix de l'équivalent de sa DEX MRA en RA. Sinon, il peut tenter de planter le drapeau sans descendre de cheval. Il peut choisir de faire un jet de Projeter ou de Lancer. S'il réussit, le drapeau se fiche en terre sans entraîner de malus aux RA. S'il échoue, il ajoute immédiatement 1 RA à son score en RA, et se retrouve forcé de mettre pied à terre afin de planter le drapeau dans le sol. Ceci lui coûte un malus aux RA égal à sa DEX MRA.

●†‡△□X○ ∴ III R ∞ △ ★ W D R
Chevaucher jusqu'au Pommier Tempête

Cette section de course fait 100 mètres et s'étend jusqu'au Point F. Elle requiert une moyenne de 10 RA pour être entièrement parcourue. Faites un jet d'Equitation et examinez la Table de Chevauchée! (voir p.86) pour connaître les bonus et malus à appliquer aux RA. Déterminez les bonus et malus aux RA en fonction de la valeur de la monture (voir la Table Qualitative des Montures de la p.86).

★ W D R ♣ ♠ ♠ 67W●†‡△□
Attraper une Pomme Tempête

La rivière traversée, la course se poursuit sur la colline jusqu'au pommier tempête.

Les pommiers tempête portent des fruits que les adorateurs du vent considèrent comme sacrés. En temps normal, le type de personnes que représentent les concurrents n'a pas accès à ces fruits. Pour cette épreuve, le prêtre leur permet de prendre une pomme chacun. Chacun des candidats peut avoir recours à une des techniques suivantes :

◆ **Ramasser un fruit pourri à même le sol :**

Pour cela il faut : mettre pied à terre au prix de 1 RA, ramasser un fruit pourri à même le sol en 1 RA, puis remonter à cheval pour un coût de 1 RA. Les pommes tempête pourries ont un goût détestable, mais si celui qui les mange peut digérer leur VIR 5, sa tolérance à l'alcool augmente de la même façon que s'il bénéficiait de 1D3 points de vie supplémentaires. Cette tolérance accrue dure une heure. Si d'autres fruits pourris sont ingérés, l'effet de la VIR est cumulatif.

◆ **Rester à cheval et cueillir un fruit vert :**

Faites des jets de Scruter jusqu'à en réussir un, puis un jet sous 5 x DEX ou Equitation (au choix du joueur) afin de cueillir un fruit vert sur les branches inférieures de l'arbre. Chaque jet de Scruter, d'Equitation, ou sous 5 x DEX, coûte 1 RA de plus. Les pommes tempête vertes sont dures et difficiles à mâcher ; elles sont dépourvues de qualités particulières.

◆ **Grimper à l'arbre et détacher une pomme tempête mûre :**

Mettez pied à terre au prix de 1 RA, puis effectuez des jets de Grimper jusqu'à en réussir un. Chaque jet de Grimper coûte 1 RA supplémentaire. L'escalade de l'arbre coûte sa TAI MRA en RA au personnage. Cueillez ensuite un fruit sans dépenser de RA. Faites un jet de Grimper pour redescendre de l'arbre sans dommages et

L'épreuve de lutte se déroule sur un ring de cinq mètres de côté et recouvert de sable. Les concurrents ne sont pas armés et doivent porter des pagnes d'étoffe ; les Orlanthi n'ont pas adopté la lutte nue des Péloriens

Les deux adversaires prennent place à chaque extrémité du carré. Au signal, le combat commence. Bien que cette épreuve soit appelée "lutte", les personnages peuvent recourir à toutes leurs compétences d'arme naturelle, y compris les arts martiaux. La magie est, elle, interdite.

Utilisez les règles d'Empoignade de *RuneQuest* p.60. Pour l'emporter, un luteur doit soit mettre son adversaire dans l'incapacité de poursuivre la lutte, soit le pousser hors des limites du ring, soit le terrasser et maintenir au sol pendant trois rounds successifs. Il suffit de perdre une fois pour être éliminé.

A chaque round, les adversaires de chaque combat sont déterminés en tirant au sort des petits bouts de papier numérotés. La Feuille N°1 rencontre la Feuille N°2, la Feuille N°3 affronte la Feuille N°4, et ainsi de suite. Si les concurrents sont en nombre impair, celui qui reste bénéficie d'un passe-droit (c'est-à-dire qu'il ne lutte pas) pour ce tour et est donc automatiquement qualifié pour le suivant. Les soins sont dispensés gratuitement après chaque affrontement, et les compétiteurs disposent d'un temps de repos pour reprendre leur souffle (et récupérer leurs Points de Fatigue) entre chaque combat.

Si l'atmosphère de la joute est celle d'une bataille farouche et hostile, où tous les coups sont permis, et qui oppose deux prétendants guerriers, le concours de lutte représente, lui, une opposition de force et d'adresse amicale, tenue entre des compagnons sportifs et dignes de confiance. Aucune règle particulière ne décourage les comportements grossiers,

mais si cela peut permettre aux frustes combattants de gagner des combats, cela leur fait également perdre la faveur de la foule. Par exemple, un Taureau Tempête qui se jetterait un sort de Fanatisme pourrait, dans sa frénésie, continuer à rouer son adversaire de coups après l'avoir immobilisé ou sorti du ring. Ce comportement pourra entraîner des victoires dans les combats, mais attirera les huées, sifflots, et crachats de la foule. De même, les autres concurrents feront un effort particulier pour punir le mécréant. Il est également probable que l'offenseur ne marquera aucun point lors du Choix de ces Dames.

Si de nombreux PJ et PNJ participent à cette épreuve, la formule qui suit vous aidera à déterminer les vainqueurs finaux si vous ne souhaitez pas faire jouer tous les combats ni truquer les résultats :

FOR + CON + TAI + DEX + (meilleur score d'une compétence d'Attaque sans arme divisé par 5) + (meilleur score entre Esquiver et Parade sans arme divisé par 5) + (score de la compétence Arts Martiaux divisé par 2,5) + 1D20.

◆ Prix de l'Epreuve de Lutte

Le vainqueur de la finale remporte 3 points, et le vaincu 2. Le troisième est déterminé par un combat et marque 1 point. Le vainqueur reçoit de plus une ceinture de bronze fort décorée et sertie de pierres semi-précieuses (valeur : 500 L).



LE TEST D'INTELLIGENCE (JOUR DE L'ARGILE)

On raconte que cette épreuve consistait autrefois en un concours de devinettes semblable à celui auquel se livrent les Seigneurs du Vent et les adeptes de Yel-

malo lorsqu'ils se rencontrent. Quoiqu'il en soit, le test d'intelligence se limite aujourd'hui à un concours de boissons et constitue l'une des épreuves les plus populaires.

Les règles sont simples. Les concurrents s'asseyent devant une longue table et boivent des tournées de bière se succédant les unes aux autres jusqu'à ce qu'ils soient ivres morts. La dernière personne à rester consciente l'emporte et marque trois points, l'avant-dernière personne à rouler sous la table marque deux points, et l'avant-avant-dernier en marque un. Le fait de vomir entraîne les vociférations moqueuses du public mais pas la disqualification.

La bière consommée lors de ce concours est brassée dans la région à partir de l'orge. Elle a délibérément été coupée avec de l'eau afin de ramener la Virulence de sa teneur en alcool à 2 par pinte (un demi-litre). De cette façon, le tournoi peut durer plus longtemps. Les Points de Virulence s'accumulent dans le système du buveur tant qu'il continue à boire. Chaque Point de Virulence Alcoolique cumulé réduit d'un point les pourcentages de succès des jets de dés faits par le buveur (jets de compétence, de magie, d'NIT, et de CON compris, jet de Chance exclu).

Chaque fois que les Points de Virulence Alcoolique cumulés excèdent un multiple des points de vie actuels du concurrent, le joueur de ce dernier doit réussir un jet sous $5 \times \text{CON} - \text{Virulence Alcoolique cumulée}$.

Au premier jet de dés raté, le participant sent une vague de nausée l'envahir. Il est pris de légers vertiges, mais aucun autre effet ne se manifeste. S'il subit un échec absolu, il perd immédiatement connaissance.

Au second jet de dés raté, il se sent mal. Si le résultat du jet raté est supérieur à deux fois le jet sous 5 x la CON diminuée, le buveur perd connaissance au lieu d'être malade. Si le jet est un échec absolu, le buveur est d'abord malade, puis il s'effondre inconscient.

Quand les réductions de pourcentage dues aux Points de Virulence Alcoolique cumulés font passer le jet sous 5 x la

CON du concurrent à zéro ou moins, celui-ci s'évanouit.

◆ Prix du Test d'Intelligence

Les sages de Lhankor Mhy sont chagrinés à l'idée que leur Test d'Intelligence ait dégénéré en beuverie. Néanmoins, ils continuent d'offrir au vainqueur un entraînement au Temple de Lhankor Mhy bon pour une valeur de 500 L. Le tonneau de bière d'orge fourni par les brasseurs locaux est peut-être plus apprécié encore que l'entraînement gratuit. La foule assoiffée s'attend à ce que ledit tonneau soit mis en perse la nuit même, quand le vainqueur boira à sa victoire.

LE MUR DE LA MORT (JOUR DU VENT)

Pour cette épreuve, chaque concurrent doit longer une partie du mur de la ville sans arme et sans armure. Les sorts et effets magiques sont interdits. Pendant que le candidat se déplace, un archer doué d'une compétence en tir à l'arc de 95 % lui décoche 15 flèches. Ces flèches spéciales dites "flèches lentes" peuvent être Esquivées ou Parées avec le Bras. On considère que le bras d'un personnage a 3 points d'armure. Les flèches infligent 1D6 points de dégâts si elles atteignent leur cible, mais n'empalent pas. Lorsque le concurrent est devenu incapable de poursuivre, il est disqualifié. Il peut également abandonner quand bon lui semble.

Les participants peuvent tenter d'attraper ces flèches lentes. Chaque flèche saisie au vol oblige l'archer à en tirer une de moins sur les 15 initialement prévues. Pour se saisir d'une flèche, le joueur doit d'abord annoncer son intention de le faire. Il doit ensuite réussir un jet d'Esquiver. Si tel est le cas, il doit tenter d'attraper la flèche. S'il rate son jet, il est touché. Pour essayer d'attraper une flèche, il lui faut effectuer un jet de



Passe-passe. S'il réussit son jet, il se saisit de la flèche. S'il le rate, il est touché. Tout compétiteur qui se tient encore debout sur le mur lorsque toutes les flèches lui ont été tirées dessus est déclaré vainqueur et marque trois points. (Ainsi, il peut y avoir plus d'un vainqueur à trois points dans cette épreuve.) Dans le cas contraire, c'est le concurrent qui est allé le plus loin sur le mur qui l'emporte. (Ce qui se détermine en fonction du nombre plus ou moins élevé de flèches tirées, modifié de +1 par flèche saisie au vol. Plus il a reçu de flèches avant de se retirer ou d'être immobilisé, et plus il a parcouru de mètres.) Si moins de trois candidats sont restés debout après que toutes les flèches ont été décochées, les deuxième et troisième places sont définies par la distance couverte sur le mur avant de se retirer ou d'avoir été immobilisé (ainsi qu'il est expliqué ci-avant). Des soins sont gratuitement dispensés juste après le parcours de chacun.

◆ Prix du Mur de la Mort

Le premier prix est une targe finement ouvree et sur laquelle le héraut de Sir Davis blasonnera les couleurs du vainqueur. L'exécution du bouclier est si soignée qu'elle procure 13 PA pour un ENC d'à peine 2,5.



LE TEST DE LA DOULEUR (JOUR DU FEU)

Toutes magie et armure sont interdites pour cette épreuve, laquelle éprouve la force et l'endurance des participants. Ceux-ci doivent soulever une grande marmite en étain remplie et chauffée par de l'eau bouillante. Les concurrents sont disposés à trois mètres de distance les uns des autres afin de prévenir les blessures occasionnées par les éclaboussures d'eau bouillante. Additionnez la CON au POU afin d'obtenir le score de Résistance à la Douleur

des compétiteurs. A la fin de chaque rang d'action, ceux-ci doivent réussir un jet sous 5 x leur score de Résistance à la Douleur sur 1D100 s'ils veulent maintenir la marmite en l'air. A la fin de chaque rang d'action, soustrayez 5 au score de Résistance à la Douleur de chaque concurrent. Tous les 10 rangs d'action, ces derniers prennent 1 point de dégât à chaque bras.

Si le jet de Résistance à la Douleur est raté, ou bien si les dégâts subis par les bras d'un compétiteur atteignent ou excèdent le nombre de points de vie alloué à cette localisation, l'homme laisse choir la marmite. Ceux qui désirent rester stoïques peuvent choisir de continuer à soutenir la marmite (et ce, même après que les points de vie de leurs bras ont été épuisés) en effectuant un jet sous 1 fois CON à chaque rang d'action. Lorsque leur total de points de vie tombe à 1 ou 2, ils perdent connaissance.

Le concurrent qui maintient la marmite en l'air le plus longtemps remporte la victoire et marque 3 points. Le second en marque 2, et le troisième 1. Des Chants du Réconfort, des bandages frais, et des soins sont offerts par les guérisseurs de Chalana Arroy juste après l'épreuve.

◆ Prix du Test de la Douleur

Il s'agit d'un lingot de fer d'un poids de ENC 1. Le forgeron de la ville le forgera en ce que le vainqueur désire. Sinon, celui-ci peut toucher son prix sous forme d'étain pur et ce, pour une valeur équivalente au lingot de fer (ENC 45 environ).



LE CHOIX DE CES DAMES (JOUR SAUVAGE)

Cette épreuve se déroule sur la place du marché, devant la Reine des Moissons, les Servantes de la Reine, et les prêtresses. Chaque concurrent a une chance de gagner l'admiration de ces dames en

récitant un poème, une chanson tendre, une histoire romantique, ou la narration de leurs actes de bravoure. Il est interdit d'avoir recours à des effets magiques.

Les dames donnent toujours leur préférence à un bel homme (APP). De plus, un POU élevé confère au candidat un air d'assurance et d'autorité. En règle générale, un récit doucement suggestif et presque grivois, dont le protagoniste est le conteur (un peu comme celui que l'on trouve dans le *Décameron*) l'emportera sur un guerrier ardent en train de raconter ses exploits glorieux.

la façon de juger cette épreuve peut être aussi subjective ou abstraite que le MJ le souhaite. La formule qui suit met un jeu de rôle avisé, assisté d'une narration inspirée, et la chance d'avoir des scores de caractéristique et de compétence élevés sur un pied d'égalité. Les MJ pourront choisir de noter le jeu de rôle et la qualité de la narration de façon moins importante (de 1 à 20 ou 1 à 50) afin de donner la primauté aux scores de compétence et de caractéristique élevés.

INT + POU + APP du personnage +
 compétence utilisée divisée par 2 (Elo-
 quence, Jouer d'un Instrument, Chan-
 ter, Baratin, etc) + compétence de
 Courtisan (Sédution) divisée par 2 +
 note sur 80 donnée par le MJ pour le
 jeu de rôle et la qualité de la narration =
 Score de "Charmer-ces-dames" total.

Les premier, second, et troisième marquent respectivement trois, deux, et un points.

◆ Prix du Choix de ces Dames

Le vainqueur reçoit une flèche magique qui touchera inmanquablement sa prochaine cible (comme pour le sort Trait Mortel) et un chat de l'ombre offerts par Zeleza Pattenoire, la prêtresse de Yinkin de la région. Cela dit, les spectateurs (et les regards des juges) laissent entendre que des satisfactions bien plus importantes attendent l'homme qui gagne le coeur de ces dames.

Scénario pour le Festival des Moissons de Garhound



rêt de prédateur les propriétés des familles terriennes et se mit à échafauder des plans afin d'en prendre le contrôle. L'un de ces propriétaires était Sir Davis Garhound, dont les ancêtres enfantèrent le Duc Dorasor. Quand il reçut des rapports lui indiquant que le gouverneur lunaire et son imposant entourage avaient l'intention d'assister au Festival des Moissons annuel de Garhound, Sir Davis soupçonna immédiatement Sor-Eel de nourrir quelque plan subtil visant à faire tourner les jeux traditionnels du festival à sa faveur.



Le Concours comme Intrigue Principale

L'idéal serait que tous les PJ ou presque puissent participer au Défi du Prétendant. Voici quelques moyens de faciliter ce dessein dans le cadre d'une campagne :



†‡△□×⊙∴|||ℝ∞△☆∅∞



◆ **Logement :**

◆ Hébergement :

★★ **L'Auberge de Garhound de Géo** : Sa taverne accueille une clientèle locale essentiellement composée d'habitants de garhound de longue date, mais dont les origines sont sartarites.

★★ **La Bête Troquée** : Il s'agit d'un nouvel établissement dirigé par Panos, un cavalier lunar à la retraite. Panos prépare les repas des colons lunars plus récents. Les gens du coin qui

sont restés fidèles à leurs origines sarrarites continuent à fréquenter l'Auberge de Géo, quoiqu'ils admettent assez librement que Panos est un bon compagnon et qu'il sert d'excellents repas et bières.

◆ Les Tavernes :

Les tavernes suivantes servent à boire et à manger mais ne fournissent pas de chambres.

★★ **Le Partenaire Silencieux :** Propose de bons repas à des prix raisonnables, et constitue un point de chute apprécié des voyageurs.

★ **Chez Will :** Le boire, le manger, le service, et la compagnie sont quelconques, mais les prix sont bas.

★ **L'A Toute Blinde** : Un point de ralliement populaire chez les petits truands. La nourriture y est de piètre qualité, mais la bière n'est pas chère.

◆ Les Temples :

Garhound est pourvu de trois temples mineurs et d'un site protégé par le mur d'enceinte de la ville.

Le Temple des Porteurs de Lumière dispose de sanctuaires majeurs, consacrés à Ernalda et Chalana Arroy, et de sanctuaires secondaires dédiés à

Asrelia, Orlanth, Humakt, Issaries, Lhankor Mhy, Uléria, et Voria. La majorité des habitants des environs de Garhound vénèrent le panthéon des Porteurs de Lumière. Ceux-ci sont par ailleurs les commanditaires du Défi du Prétendant.

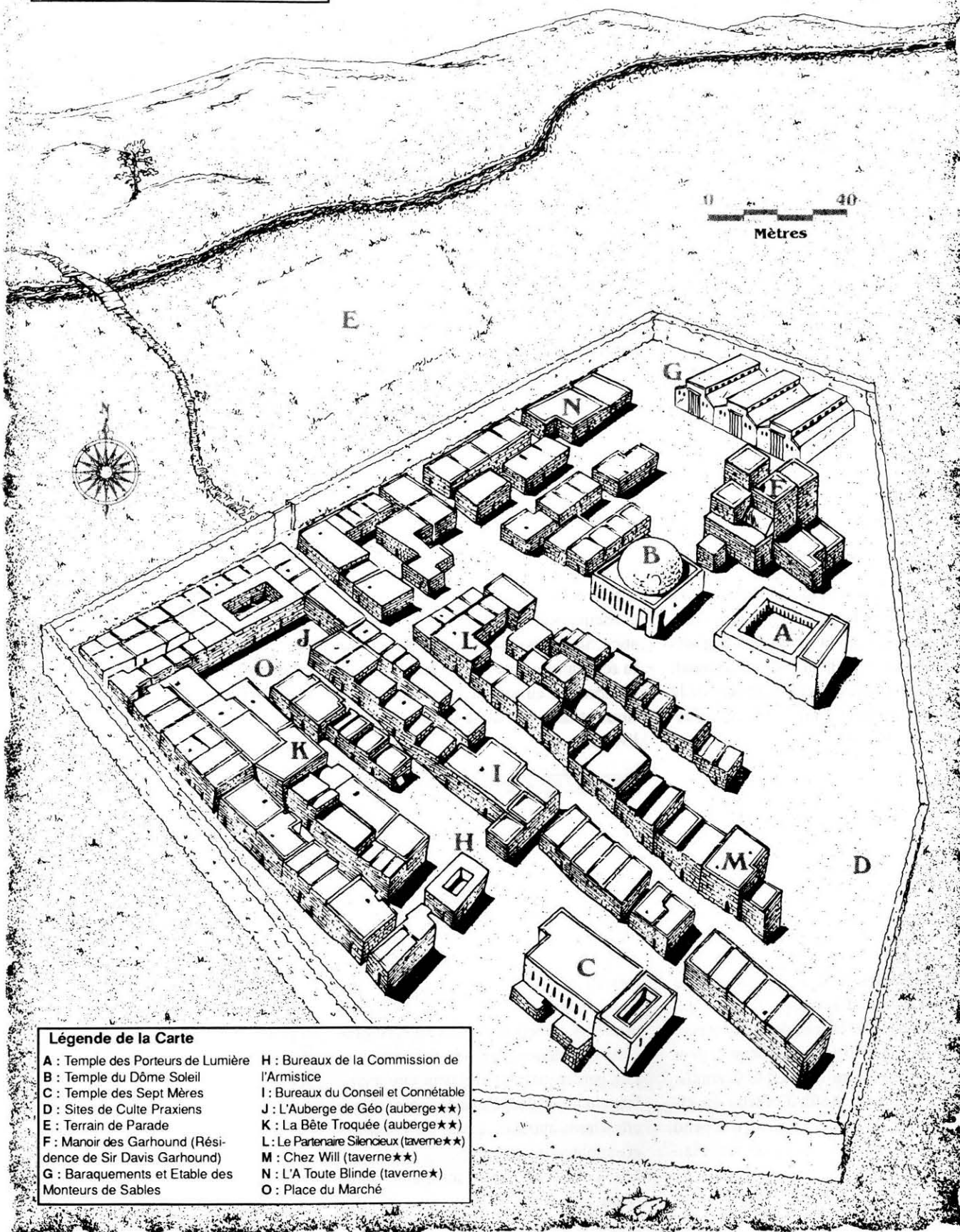
Le Temple Solaire dispose de sanctuaires majeurs, consacrés à Yelmio et Eiritha, et de sanctuaires secondaires dédiés à Yelm, Lokarnos, et Zola Fel. Les adorateurs du panthéon de Yelm forment une minorité conséquente dans la région de Garhound.

Le Temple des Sept Mères s'est récemment implanté dans la communauté religieuse de Garhound. Les colons d'origine lunar font leurs dévotions aux sanctuaires secondaires de Yanafal Tarnils, Yara Aranis, Irripi Ontor, et Etyries, tandis que les cultes de Deezola et de Teelo Nori pourvoient aux besoins des pauvres.

Les Sites de Culte Praxiens honorent Eiritha, Taureau Tempête, Waha, Odayla le Chasseur, les Ancêtres, et sont entretenus par le clan des Garhound et les pères de la ville. Au début, ceux-ci vaquaient à cette tâche pour montrer leur respect aux visi-



LA VILLE DE GARHOUND



Légende de la Carte

- | | |
|--|--|
| A : Temple des Porteurs de Lumière | H : Bureaux de la Commission de l'Armistice |
| B : Temple du Dôme Soleil | I : Bureaux du Conseil et Connétable |
| C : Temple des Sept Mères | J : L'Auberge de Géo (auberge★★) |
| D : Sites de Culte Praxiens | K : La Bête Troquée (auberge★★) |
| E : Terrain de Parade | L : Le Partenaire Silencieux (taverne★★) |
| F : Manoir des Garhound (Résidence de Sir Davis Garhound) | M : Chez Will (taverne★★) |
| G : Baraquements et Etable des Monteurs de Sables | N : L'A Toute Blinde (taverne★) |
| | O : Place du Marché |

peuvent couvrir de grosses sommes, il leur arrive d'offrir de meilleures cotes. Certains d'entre eux sont des escrocs qui demeureront introuvables après le concours ou qui refuseront d'honorer les paris. Les joueurs doivent assumer les risques qu'ils prennent en faisant des paris auprès de ces individus non autorisés. Les cotes des différents concurrents débutent comme indiqué dans l'encadré "Faites vos Jeux !", mais peuvent changer au cours du concours ou selon les désirs du MJ. Cependant, un preneur de paris honnête vous paiera en fonction des cotes en vigueur lorsque vous avez parié. Une fois la première épreuve terminée, il se peut que les paris concernant le vainqueur final ne soient plus enregistrables.

LES EVENEMENTS DU SCENARIO

Les sept jours que dure le concours sont brièvement décrits dans cette partie. De même, des Notes au MJ sont données concernant les concurrents PNJ. Il est tout à fait possible que les agissements des PJ changent le cours des événements (ils pourraient, par exemple, mettre l'ogre à jour plus tôt que prévu), auquel cas le MJ devra réagir et improviser avec promptitude.

Les prêtresses et acolytes qui représentent leur culte remplissent la fonction de juge et d'arbitre durant les épreuves sportives. Occasionnellement, certaines utilisent leur sort de Détecter la Vérité afin de voir si des participants au concours n'ont pas enfreint les interdictions de recourir à la magie. Cela dit, elles s'en remettent généralement toutes au sort de Détecter la Vérité d'Humakt. Si un candidat ou un juge porte une réclamation ou affirme avoir assisté à une ou plusieurs irrégularités, le représentant d'Humakt jette un sort de Détecter la Vérité sur l'ensemble des concurrents comme ceux-ci jurent avoir observé les règles du concours. Si nécessaire, les prêtresses posent des questions spécifiques aux compétiteurs si elles estiment que ceux-ci ont évité la vérité par sophisme. Les prêtresses et acolytes tiennent un court discours avant chaque épreuve sportive, expliquant la signification rituelle de celle-ci aux aspirants et aux spectateurs. (Voir "Ce que Disent les Prêtresses" au début de chaque épreuve journalière.) Elles pratiquent également divers rituels en commun, avant et après chaque épreuve, afin de dédier le concours à Ernalda et ses prétendants. Les concurrents doivent participer à ces rapides offices religieux, chacun d'eux montrant sa piété et sa vertu en consacrant sa prestation à Ernalda et à la déité qu'il révère, ainsi qu'en demandant aux dieux les signes de leur estime.

∞△★Ш02✱⊕△6▽▼●↑↑△□X0∞∴|||℞△★Ш02✱⊕△6▽▼●↑↑△□X0∞∴||| **Suggestions de Mise en Scène**

♦ **Les rituels et le jeu de rôle**
 Décrivez le comportement des PNJ aux PJ avant et après chaque épreuve lors des offices rituels. Faites des jets d'Eloquence ou d'autres compétences pour vos PNJ si vous le souhaitez, ou bien jouez leurs actions. Encouragez ensuite les joueurs à jouer le comportement de leur personnage. Laissez-leur entendre que les demandes qui obtiennent l'approbation des dieux peuvent influencer sur les chances d'un personnage lors d'une épreuve. Et puis, si vous le souhaitez, mettez cette affirmation en pratique. Faites de Cary un paragon de vertu, un garçon natif de cette ville, animé par des motifs irréprochables, et doué d'un esprit fin, et assurez-vous qu'il dispose de nombreux coups de chance lorsque les choses se compliquent pour lui. Par exemple, lorsque vous avez décidé qu'Orlanth désire montrer sa faveur, jetez 2D10 lors d'un jet à pourcentage particulièrement critique et annoncez d'une manière ostentatoire que, pour des raisons divines, et pour ce jet uniquement, le dé dont le chiffre sera le plus petit indiquera les dizaines. Ou alors jetez 1D6 en lieu et place des dizaines. Faites le contraire avec Daro, un personnage qui n'a pas la faveur des dieux et

Faites vos Jeux !

Concurrent	Course	Joute	Lutte	INT	Mur	Douleur	Choix	Concours
Cary	6/1	13/2	9/1	30/1	4/1	10/3	3/1	15/1
Promidius	25/1	36/1*	23/1	85/1	3/1	/	55/1	200/1
Vathmar	8/1	12/1	15/1	4/1	13/1**	2/1	60/1	80/1
Myrrhyn	9/1	4/1	11/1	12/1	7/1	7/2	7/1***	4/1
Skittlebrixx	7/3	3/1	6/1	3/2	13/1	3/1	99/1	6/1
Jarst Daro	30/1****	18/1	3/1	9/1	10/1	6/1	7/3	12/1
PJ	?	?	?	?	?	?	?	?

* Qu'il gagne ou non, lorsque tout le monde se sera rendu compte de l'oeil exercé de Promidius en matière de chevaux (quand il est question de choisir sa monture pour la course), ses chances de victoire dans la joute seront revues à la hausse.

** Quand Vathmar se sera mis à vanter la façon dont il va essayer d'attraper des flèches, sa cote fera un grand bon au-delà des 100/1.

*** Cette cote descend à 5/4 comme la rumeur selon laquelle Myrrhyn est "gagnant à coup sûr" se répand. En fin de compte, nul ne pourra plus parler sur lui dans les stands officiels.

**** Puisqu'il est inconnu, les preneurs lui infligent une forte cote pour la première épreuve.



- ◆ Cette nuit-là, une rixe éclate dans la taverne L'Atoute Blinde. Elle oppose les soldats lunars de la garde personnelle de Sor-Eel ayant quartier libre aux gars du coin. Elle est réprimée avec l'arrivée du connétable et de cinq miliciens de forte carrure comme ceux-ci se mettent à taper dans le tas. Ce sont les citoyens qui ont commencé, mais Sor-Eel et le Commissaire lu-

Promidius, du Comté du Soleil

Initié de Yelmalo ; Humain, 17 ans.

Le jeune Promidius est le compétiteur officiel de Yelmalo, choisi parmi les nouveaux initiés recrutés au Comté du Soleil cette année. Il affiche l'arrogance hautaine d'un Seigneur du Soleil sans en avoir les compétences. Pendant son séjour, il est soigneusement isolé au sein du contingent du Dôme Soleil.

Rumeurs

* Si Promidius n'était pas le neveu du Comte Solanthos, jamais il n'aurait été choisi pour le Concours. (Faux).

* Ce sale petit mordilleur de coussins n'a été choisi que parce qu'il est le nouveau petit ami du Comte. (Faux).

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	09	Jambe D	01-04	01-03	8/6
CON	17	Jambe G	05-08	04-06	8/6
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	8/6
INT	12	Poitrine	12	11-15	8/8
POU	18	Bras D	13-15	16-17	8/5
DEX	15	Bras G	16-18	18-19	8/5
APP	18	Tête	19-20	20	8/6

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 27

Points de Vie : 16

Points de Magie : 18

Armes et Armure : Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 34. Fatigue -7 (27-34).

Armure de plaques (PA 8/ENC 25).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M	7	32/29	1D8+1	2/10
Bouclier d'infanterie	8	30/69	1D6	7/18
Grande lance	0	28/-	1D10+1+monture	3,5/10
Epée courte	7	30/30	1D6+1	1/10
Coup de poing	8	32/28	1D3	0/8 (3)
Empoignade	8/5	37/41	1D6	-

Magie de l'Esprit (113-ENC) : Lumière, Détecter Or, Longue Vue, Lanterne 1, Coordination 1 (réduit le RA de 1), Réparation, Disruption.

Compétences : Courir 29, Sauter 31, Equitation 35, Connaissance des Animaux 07, Danser 59, Esquiver 28, Nager 15, Scruter 40, Lancer 35.

Langues : Pavique 32/16, Langue du Feu 02/00.

Armure : Armure dorée (et empruntée).

Dons et Interdits Magiques : Compétence de Danser améliorée, "toujours dire la vérité".

Objets magiques : Promidius dispose de l'objet suivant, prêté par son temple :

* Un torque doré qui confère au porteur l'aptitude de parler aux chevaux comme par Communication Mentale. Cependant, lorsqu'il le porte, son utilisateur ne doit pas revêtir d'armure sur les jambes. En conséquence, promidius ne se servira du torque que lors des deux premières épreuves.

◆ Vathmar prend une chambre à l'auberge de la Bête Troquée.

◆ Si Cathilion est content de la prestation de la veille du PJ, il l'aborde à nouveau. L'officiel aimerait que le PJ soit son "coursier" pour le reste du tournoi et lui donne une petite bourse emplies de cinq Roues d'or en remerciement.

◆ Dans son enthousiasme, Skittlebrixx se présente à l'épreuve déjà bien éméché. Cependant, il est bien protégé pour avoir mangé une pomme tempête verte.

◆ Au cours de la beuverie, Vathmar ne cesse de dire qu'il est regrette l'absence de trolls dans les environs, "pasque j'adore tuer ces zoorak zoorani de trolls, hips !"

◆ Lasse de son galant du moment, Dame Jezra invite un autre PJ à l'accompagner à un banquet organisé par les lunars, ce soir à la Bête Troquée. Si le PJ accepte, le Duc Raus, furieux, lui offrira secrètement 150 Roues pour qu'il quitte la ville le soir même. Le PJ repoussé, peut penser que Raus a interdit à Jezra de le revoir. Aussi il se peut qu'il affronte Raus et provoque une scène.

◆ Si le nouvel amant de Jezra ignore les menaces de son père et se rend au banquet, Jezra fera tout son possible pour s'assurer qu'ils soient pris *en flagrant délit* à un moment ou à un autre de la soirée, avec un peu de chance par le Duc mais aussi par le PJ répudié.

Le Jour du Vent : Le Mur de la Mort

◆ Ce que Disent les Prêtresses

À l'époque des Grandes Ténèbres, quand le chaos balayait le monde, les maris d'Ernalda durent se frayer un chemin au travers du chaos mordant et des vents hurlants pour la rejoindre et la défendre. Vous devrez souffrir un accueil piquant et des coups amers pour vaincre et re-

trouver la Reine des Moissons qui attend au-delà du Mur de la Mort.

- ◆ Skittlebrixx paraît une nouvelle fois couvert de Graisse de Rhino, mais les juges lui demandent de l'enlever s'il veut participer à l'épreuve.
- ◆ Vathmar tente de s'attirer quelques lauriers supplémentaires en attrapant les flèches qui lui sont tirées dessus. Il arrête au bout de trois traits saisis au vol ou dès qu'il est touché alors qu'il tentait d'empoigner une flèche.
- ◆ Les Aigles du Dôme Soleil affrontent la IXème Cohorte des Démons Rouges lunar lors d'un match de Pousser de Bouclier tout à fait furieux du fait de la rancune qui l'a occasionné. L'action se déroule sur le Terrain de Parade devant une grande foule aux opinions partisans. Les Lunars remportent une courte victoire.
- ◆ Les victorieux Démons Rouges défient ensuite quiconque voudra les braver. Krogar Wolfhelm, l'Orlanthi, se rue dans toute la ville à la recherche d'hommes capables de former une équipe à même de battre les Lunars à leur propre jeu. Les PJ qui correspondent à cette description sont abordés, surtout s'ils n'éprouvent aucune affection pour l'Empire.
La partie de Pousser de Bouclier peut être jouée par le MJ et les joueurs. Les Lunars sont tous des vétérans endurcis dont les compétences varient entre 50 et 75 %, et dont l'armure protège toutes les localisations avec un PA 8. Il s'agit bien plus que d'un simple match, la partie prend en effet un sens politique et offre aux Sartarites opprimés une occasion d'embarrasser leurs oppresseurs sans crainte de représailles. Si les Lunars gagnent, leurs serviteurs et eux-mêmes affichent leur victoire par des fêtes qui durent toute la nuit. Leurs railleries pourraient amener les perdants amers à livrer bataille. Par contre, si c'est l'équipe locale qui l'emporte, la foule déjà fort agitée devient carrément hystérique !

Vathmar Allweather, du Comté du Soleil

Initié de Yelmalo ; Humain, 20 ans.

La vanité arrogante de Vathmar provient de l'exceptionnelle vigueur (CON) dont Yelmalo lui a récemment fait don. Il ne fait pas partie du cortège officiel du Dôme Soleil et en nourrit une rancœur pour ne pas avoir été choisi comme candidat. Il a dépensé l'argent de sa rançon de culte pour prendre part au Concours et a parié l'argent qui lui restait sur sa victoire dans l'épreuve du Test de la Douleur. Pendant le festival, Vathmar dormira à la belle étoile, en apparence pour montrer de quoi il est capable, mais en réalité parce qu'il est fauché.

Rumeurs

* Avant que Yelmalo lui ait accordé son don, Vathmar était un moins que rien, ce qu'il redeviendra lorsqu'il brisera ses interdits magiques. (Cette phrase s'appliquant à tout le monde, elle en perd presque tous sens.)

* "ne jamais chercher à s'abriter de l'orage" : voilà la seule et véritable raison pour laquelle ce Yelmalien prétentieux doit dormir dehors ! (Faux.)

* Si Vathmar est doué d'une telle vigueur, alors pourquoi reste-t-il à l'écart de toutes les filles ?

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	15	Jambe D	01-04	01-03	3/6
CON	21	Jambe G	05-08	04-06	3/6
TAI	10	Abdomen	09-11	07-10	6/6
INT	13	Poitrine	12	11-15	6/8
POU	08	Bras D	13-15	16-17	3/5
DEX	12	Bras G	16-18	18-19	3/5
APP	09	Tête	19-20	20	4/6

Mouvement: 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 28

Points de Vie : 16

Points de Magie : 08

Armes et Armure: Encombrement total (avec lance 1M et bouclier) : 16. Fatigue 12 (28-16). Haubert d'écailles (PA 6/ENC 4,8), casque et membres en cuir bouilli (PA 3/ENC 2,8), casque en cuir souple & rembourrage (PA 1/ENC 0,3).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Lance 1M	7	59/33	1D8+1+1D4	2/10
Bouclier d'infanterie	8	30/69	1D6+1D4	7/18
Grande lance	0	39/-	1D10+1+monture	3,5/10
Coup de pied	8	50/37	1D6+1D4	jambe
Coup de poing	8	32/28	1D3	0/3 (3)
Empoignade	8/5	37/41	1D6	-

Magie de l'Esprit (42-ENC) : Vivelame 2, Détecter Or 1, Soins 1, Disruption (1), Vigueur 1 (augmente le total de PV jusqu'à 17).

Compétences : Courir 32, Sauter 41, Equitation 72, Connaissance des Animaux 14, Esquiver 40, Eloquence 23, Nager 25, Scruter 66, Passe-passe 38, Lancer 52.

Langues : Pavique 30/30, Langue du Feu 07/00.

Armure : Haubert d'écailles, cuir bouilli sur membres, casque en cuir bouilli matelassé.

Dons et Interdits Magiques : CON augmentée (8 points), "rester chaste durant chaque semaine de la Vérité", "ne jamais manger la chair des oiseaux", "ne jamais laisser un cheval souffrir inutilement", "ne jamais parler ni apporter d'aide aux trolls de quelque manière que ce soit", "ne jamais utiliser de hache", "ne jamais porter d'armure non-métallique sur la poitrine", "ne jamais utiliser d'autre bouclier que le bouclier d'infanterie", "ne jamais fuir ni se rendre au adorateurs de Zorak Zoran". Vathmar évite toujours les trolls.

Myrrhyn Calmetempête, le Collaborateur Lunar

Initié d'Orlanth ; Humain, 32 ans.

Myrrhyn a tourné sa veste pour servir les Lunars. Il fait ses dévotions au temple de l'air de Pavis, où Faltikus le Bon, un sympathisant lunar, préside une congrégation peau de chagrin. Myrrhyn s'est inscrit sur l'ordre du gouverneur Sor-Eel, lequel lui a promis de grandes richesses s'il gagne. Le Connétable de Garhound étant son agent, Sor-Eel espère affaiblir le pouvoir politique de Sir Davis dans la région. Myrrhyn est bel homme, si ce n'est que son visage est grêlé. Il a reçu la visite d'esprits, et il est probable qu'il quitte le culte un de ces jours. Son équipement est dépourvu de runes ou de tout autre signe.

Rumeurs

- * Il a payé son inscription avec des argents impériaux fraîchement battus. (Vrai).
- * Myrrhyn Calmetempête est l'un des "hommes de Faltikus". (Plus ou moins vrai. S'il est l'homme de quelqu'un, c'est celui de Sor-Eel.)
- * Je l'ai vu boire avec deux soldats lunars de la garnison la nuit dernière. (Vrai. Il s'agissait en fait d'agents lunar en train de lui donner ses dernières instructions.)

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	10	Jambe D	01-04	01-03	8/6
CON	18	Jambe G	05-08	04-06	8/6
TAI	15	Abdomen	09-11	07-10	8/6
INT	16	Poitrine	12	11-15	8/8
POU	13	Bras D	13-15	16-17	8/5
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	8/5
APP	16	Tête	19-20	20	8/6

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 28

Points de Vie : 17

Points de Magie : 13

Armes et Armure : Encombrement total (avec épée large et bouclier) : 29,5. Fatigue -2 (28-29,5). Armure de plaques (PA 8/ENC 25).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Epée large	7	72/49	1D8+1+1D4	1,5/10
Targe	8	30/69	1D6+1D4	3/12
Grande lance	0	66/-	1D10+1+monture	3,5/10
Faucille	8	25/19	1D6+1D4	0,5/6
Coup de poing	8	43/41	1D3+1D4	0/8 (3)
Empoignade	8/5	37/41	1D6+1D4	-

Magie de l'Esprit (75-ENC) : Longue Vue 1, Endurance 3, Confusion (2), Soins 2, Mobilité 3, Vivelame 3, Contre Magie 2.

Compétences : Courir 39, Sauter 29, Equitation 66, Connaissance des Animaux 24, Esquiver 33, Eloquence 32, Nager 08, Grimper 76, Scruter 68, Chercher 58, Lancer 39.

Langues : Pavique 52/16, Langue des Tempêtes 16/00, Nouveau Pélorien 36/08.

Armure : Plaques.

Objets magiques : Pour s'assurer que son homme l'emportera, Sor-Eel lui a prêté les objets suivants :

- * L'armure de Myrrhyn.
- * Une tablette de Soins 6, cachée dans le pommeau de son épée.
- * Un morceau de pierre de lune, lequel émet 8 PM (16 lors de la Pleine Lune).
- * Un conte de qualité à raconter aux dames (voir le tour d'Arestis au cours de l'épreuve du "Choix de ces Dames").

◆ Cette nuit-là, lors des réjouissances, un PJ voit Jarst s'éclipser en compagnie d'une jeune femme. Ils semblent tous deux fort ivres (elle, du moins, l'est ; lui l'est à peine, mais juste assez pour risquer de prendre un nouveau repas). Cela n'a rien d'inhabituel pour une nuit comme celle-ci, mais le couple se dirige vers les champs. Si les PJ les suivent, Jarst abandonne la fille et disparaît pour refaire surface le lendemain lors de la nouvelle épreuve. Si les PJ ne les suivent pas, un nouveau cadavre écharpé (que les PJ peuvent identifier comme étant celui de la femme qui accompagnait Jarst) est découvert dans la matinée.

◆ Si les PJ rapportent les soupçons qu'ils nourrissent à l'égard de Jarst Daro au connétable ou aux prêtres et prêtresses du culte des Porteurs de Lumière, ces derniers insistent avec réticence sur le fait que Daro doit pouvoir aller au bout du concours. Son exclusion risque de nuire au rituel. Cela dit, les prêtresses affligées admettent que les conséquences de sa victoire (s'il gagne) seraient désastreuses pour Garhound.



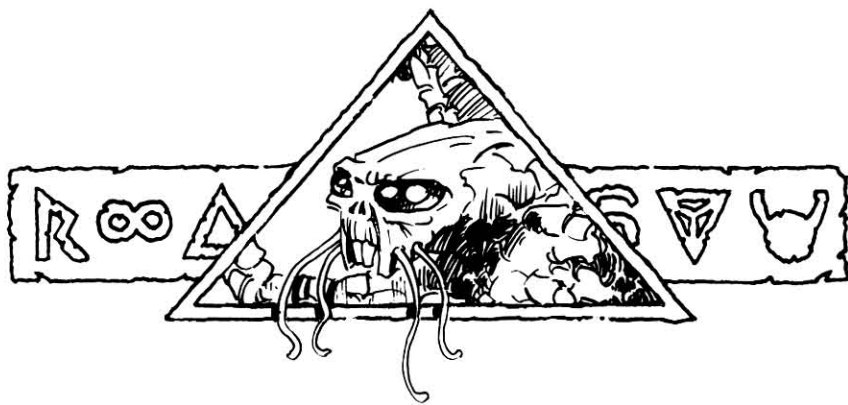
Le Jour du Feu: Le Test de la Douleur

◆ Ce que Disent les Prêtresses

Les épreuves endurées lors des Grandes Ténèbres furent horribles. Seuls ceux dont la force et l'endurance étaient des plus élevées auraient pu survivre pour protéger Ernalda. La chance vous est maintenant offerte d'éprouver votre force et votre endurance au plus haut degré par le Test de la Douleur.

◆ Doutant de ses chances de victoire, et peu désireux d'endurer des souffrances sans bonne raison, Promidius fait exprès de manier sa marmite brûlante avec maladresse et la laisse tomber comme par accident vers le début de l'épreuve.

- ◆ Si le vainqueur est l'un des PJ, la réaction du public dépendra de l'impression qu'il aura faite et des vertus qu'il aura affichées lors du concours. S'il s'est montré beau joueur et qu'il a respecté les rituels et les traditions mythiques qui sous-tendent le festival, les habitants de Garhound le considéreront avec amitié comme un parent et concitoyen. S'il doit sa victoire à la tricherie et la brutalité, et s'il a raillé les fondations du concours en les traitant avec mépris ou indifférence, ils se conduiront envers lui avec la même courtoisie réservée et la même hostilité voilée qu'ils affectent pour les forces d'occupation lunars.



Là, le premier messenger apprit que les Passeurs étaient partis en patrouille. Son rapport fut donc laissé aux mains des officiels du temple de Chomoro. A leur tour, ceux-ci envoyèrent un rapport de routine au Dôme Soleil, en amont du fleuve, et attendirent le retour de l'unité de milice en patrouille. Le compte-rendu du second messenger, traitant de la présence de pillards broos à Chapeau-Lapin, atteignit Chomoro avant que la milice ne soit revenue de patrouille. Alarmées, les autorités de Chomoro déléguèrent un courrier urgent au Dôme Soleil afin d'y demander assistance. A peine ledit courrier eut-il quitté la ville que l'unité de milice regagna Chomoro (cinq jours après que le premier rapport fut parvenu à Chomoro et huit jours après que les Monteurs Bisons eurent attaqué Chapeau-Lapin) et se mit immédiatement en marche vers Chapeau-Lapin. Elle s'arrêta à Wyoh en chemin afin de recueillir les témoignages des réfugiés et d'obtenir deux hommes de la région pour leur servir d'éclaireurs. Enfin, la milice repartit pour Chapeau-Lapin. Depuis, on n'a plus entendu parler ni de la milice, ni des deux éclaireurs de Wyoh, et les gens du coin ont trop peur pour envoyer qui que ce soit voir ce qui se passe à Chapeau-Lapin.

Le temps écoulé depuis la disparition de la milice dépend de l'accroche de scénario utilisée. Si les PJ doivent être réunis à Helmbold ou au Temple du Dôme Soleil avant d'être détachés, ils pourront arriver à Chapeau-Lapin au cours de la deuxième semaine suivant l'attaque des Monteurs de Bisons.

Si les PJ sont des chasseurs de trésor étrangers et à la recherche de la Couronne de Yamsur, quatre à huit semaines auront passé depuis la première attaque et nul Templier ni milicien du Dôme Soleil n'aura encore été délégué, les divinations indiquant clairement qu'aucun des miliciens ou éclaireurs disparus n'ont survécu.

De plus, le risque de maladies causées par les souillures broos supplante les avantages que l'on pourrait retirer d'une réaction rapide.

△ 6▽W●†‡△□×○∴|||℞

Accroches destinées aux PJ issus du Comté du Soleil

- ◆ Un jeune et ambitieux templier, suivant en cela les traces de son père, lequel fut un fameux templier au cours des années précédentes, demande depuis longtemps au comte de lui accor-

der une possibilité d'avancement au rang d'acolyte. Solanthos convoque le templier en question au Hall de Réception du Temple du Dôme Soleil, et lui décrit la situation de Chapeau-Lapin avant d'ajouter :

"Sauvegardez ce village et protégez-le des nomades et de l'ordure chaotique. Lorsque vous m'aurez notifié que la ville est sûre, je vous enverrai des hommes afin de travailler les terres de Chapeau-Lapin, et vous pourrez ensuite vous considérer comme le seigneur des lieux. Je ferai également part au temple de mon avis favorable quant à votre demande de statut d'acolyte et ce, immédiatement après votre message.

"Vous pouvez choisir de commander la demi-file de milice active de votre choix, ou, si vous préférez, assembler votre propre demi-file en recrutant des hommes encore en service ou non. Si vous réussissez dans votre mission, je fais la promesse que chacun de vos hommes recevra une parcelle de terrain de la Ferme Chapeau-Lapin qu'il pourra travailler comme la sienne. Ce sera à vous de décider des parcelles, et de leurs tailles respectives, que vos hommes mériteront."



- Le templier pourra être un PJ ou, plus probablement, un PNJ. Les PJ, quant à eux, formeront soit une demi-file de la milice composée de huit hommes, soit le rassemblement de divers PJ miliciens sélectionnés pour leurs habilités particulières. Si le templier est un PJ, voyez la concession de seigneurie de la p. 129.
- ◆ Une demi-file de PJ miliciens est détachée à Helmbold auprès des Glorieux, l'unité de Sonny Eclat. La rumeur atteint Boldhelm selon laquelle une unité de milice cantonnée à Chomoro devrait avoir terminé sa mission depuis longtemps et est portée disparue. L'unité a été déléguée afin de questionner les fuyitifs ayant survécu à propos des raids que les Monteurs de Bisons et les Broos ont effectués sur la colonie de Ferme Chapeau-Lapin. C'est un Sonny indifférent qui propose d'envoyer un rapport au Dôme Soleil et d'attendre les ordres. Cependant, plusieurs des miliciens disparus sont des amis des PJ. Sonny accepte avec réticence d'autoriser les PJ à se rendre à la Ferme Chapeau-Lapin pendant que lui attend ordres et renforts. Une variante de cette amorce fait des PJ une unité de milice arrivant à Chomoro pour prendre la relève de la milice active en poste dans la ville. Quand ils gagnent les lieux, ils découvrent que les gars de Chomoro sont partis explorer les environs de Chapeau-Lapin et qu'ils auraient dû rentrer depuis longtemps.
 - ◆ Ayant reçu un message lui indiquant que l'unité de milice de Chomoro n'a toujours pas regagné la ville, le Capitaine de la Lumière Invictus consulte les devins du temple, puis assemble à la hâte un groupe composé des templiers, miliciens, et autres spécialistes les plus appropriés aux circonstances. Prenant en compte les rapports qui font part de pillards Monteurs de Bisons, il choisit des gens versés dans l'art de traiter avec les nomades et les langages et coutumes de ceux-ci. Un guérisseur de Chalana Arroy est particulièrement qualifié pour s'occuper des sources de maladies dont les broos sont porteurs. L'une des réponses divinatoires, "La Bouche attend dans la pierre", peut laisser entendre l'existence d'un lien avec le culte de Krarsht. Aussi les nomades amicaux du culte de Taureau-Tempête pourront-ils également être désirés pour leur expertise et le zèle qu'il montrent à combattre le Chaos.
 - ◆ Lors de son voyage habituel au Dôme Soleil, afin de recopier les passages du *Livre Jaune* d'Hector les plus récents, l'adepte d'Irippi Ontor présente gracieusement à Hector la copie du document du Devin Lucien. Celui-ci traite de la Couronne de Yamsur. (Voir "Une Enquête sur les Trésors Perdus", p.130.) Hector rapporte le contenu de ce document à Solanthos, lequel demande au temple de faire quelques divinations supplémentaires à ce sujet. En réponse à la question : "Où est la Couronne de Yamsur ?", la réplique est : "*Dans les ténèbres, sous la terre surpurée*". Il est significatif de constater que cette réponse est identique à celle obtenue à une question précédemment posée : "Où se trouve la menace la plus importante pour la sécurité de la Ferme Chapeau-Lapin ?" Déduisant l'existence de liens entre les troubles concernant la Ferme Chapeau-Lapin et l'affaire de la Couronne de Yamsur, le comte demande à Laertès Coatilon, le Guide de la Lumière, de former un groupe discret et aux talents variés afin qu'ils aillent explorer les mystères de la Couronne de Yamsur et de la malédiction de la Ferme Chapeau-Lapin. Ce groupe pourra être formé de PJ uniquement, ou se voir imposer la présence d'érudits et de religieux maladroits, mais dont les relations sont influentes. Ceux-ci donneront joyeusement aux PJ l'ordre de les suivre dans ces longs et ténébreux tunnels gluants. Là-dessus, ces PNJ se mueront en des fardeaux pleurnichards, compassés, et vulnérables qu'il leur faudra protéger à tout prix.
 - ◆ En réponse aux divinations faites à propos du templier qui commandait l'unité de milice disparue envoyée à la Ferme Chapeau-Lapin, le temple reçoit le message suivant : "*Péri... vengé... maîtrise dans la bouche qui attend*." Le comte ayant correctement associé "la bouche qui attend" à Krarsht et "maîtrise" au templier disparu (son Don étant maîtrise à la Lance), il convoque un puissant groupe de héros des environs au Hall de Réception du temple. La veuve et les enfants du templier sont présents quand le comte charge les PJ de retrouver le corps du défunt héros afin qu'il puisse être incinéré avec tous les honneurs qui lui sont dus. Bien sûr, toute trace des oeuvres de Krarsht à Chapeau-Lapin devront être complètement détruites.

∞△★Ш02⊕⊗⊘⊙⊗⊘⊙ ∴|||ℝ∞△★Ш02⊕⊗⊘⊙⊗⊘⊙ ∴|||ℝ∞△★Ш02⊕⊗⊘⊙⊗⊘⊙

Accroches destinées aux PJ étrangers au Comté du Soleil

- ◆ En réponse à une divination adressée à Yelmadio et demandant : "Lequel de tes serviteurs devrait-il diriger la mission de la Ferme Chapeau-Lapin ?" les prêtres du temple obtiennent l'é énigmatique phrase : "*Des ténèbres les Porteurs de Lumière emportent la couronne*". Les devins intrigués réfléchissent à ce message et concluent avec réticence que Yelmadio estime que les Porteurs de Lumière sont les plus à même (ou encore, ceux qu'il préfère) de remplir cette tâche. Là-dessus, le comte fait rassembler tous les adeptes des Porteurs de Lumière du comté, et les détache à la Ferme Chapeau-Lapin.

Version A :

Plus tôt dans la campagne, le MJ a trouvé un prétexte pour presser un PJ Porteur de Lumière d'accepter le document intitulé "Une Enquête sur les Trésors Perdus" (voir p.130). Ce PJ est conduit devant le comte, lequel lui révèle les mots exacts de la divination qui l'a poussé à appeler les Porteurs de Lumière à "librement offrir" leurs

Evitez de trop attirer l'attention sur l'épouvantail lors de votre description, mais permettez aux personnages prudents et observateurs de faire un jet de Scruter pour démasquer l'imposture de Tête-de-Citrouille.

F. Le Totem Broo

Une tête humaine, la bouche ouverte sur un hurlement silencieux, vacille au bout d'une lance à demi-enterrée dans le sol. Toute la végétation alentour s'est gâtée avant de mourir. Il s'agit d'un totem broo, et un spectre est lié à la tête (attaque la FOR de sa victime ; voir *RuneQuest* p.194). Si le totem est dérangé de quelque façon, le spectre passe à l'offensive.

SPECTRE DU TOTEM BROO

CON 26, INT 11

Mouvement : Egal aux Points de Magie.

Points de Vie : 26.

Points de Magie : 15.

Attaque spéciale : Affecte l'INT ; voir *RuneQuest* p.194.

Armure : Aucune, mais seule la magie peut le toucher.

G. Le Campement Broo

La meute de broos a tenu son bivouac en ces lieux avant de se rendre au village. Une broche à rôtir, composée d'une vieille lance, est dressée en travers d'un âtre, lequel est froid depuis longtemps. La lance a traversé un casque en bronze placé à l'envers afin de servir de marmite rudimentaire. Les trous destinés à la vision ont été bouchés avec de l'argile et le casque contient les restes d'un repas immonde. Toute personne assez stupide pour toucher le casque (qui, d'après les runes qui y sont gravées, appartenait à un milicien du Dôme Soleil) est exposé à la Grelotte.

H. La Vieille Entrée

Au beau milieu d'un déploiement broussaillieux de buissons rabougris, poussant sur un sol aride, et situé à 60 mètres à l'ouest des portes du village, se trouve l'ancienne entrée des Krarshti, laquelle mène aux tunnels qui courent sous Cha-

peau-Lapin. Quand le village était encore habité, Polybius ne sortait que la nuit, prenant bien soin de camoufler l'ouverture. Récemment, pourtant, Tête-de-Citrouille est passé par le trou avec un peu plus d'insouciance, et les buissons ne dissimulent plus l'entrée aux yeux attentifs. Il est possible de la découvrir en se tenant sur le sentier qui mène du promontoire à la ville, et en obtenant un Succès Spécial à un jet de Scruter effectué à cet endroit. De plus, une fois que Tête-de-Citrouille aura été identifié, un pistage efficace permettra de remonter sa trace jusqu'ici.

Les buissons écartés, une dépression en forme d'entonnoir, qui descend de cinq mètres pour atteindre une galerie menant au sud-est, est visible. Il est difficile de se suspendre par les bras avant de se laisser tomber dans le passage car l'ouverture est dépourvue de bord saillant. Ceux qui, malgré tout, essaient, doivent réussir un jet de Sauter afin d'éviter de se blesser (1D6 points de dégâts dans deux localisations et sans tenir compte de l'armure). Il serait plus sûr d'utiliser une corde. Celle-ci peut être fixée à un buisson ou assurée par un autre personnage. Le tunnel s'enfonce dans les ténèbres. Les parois sont remarquablement lisses et réguliers, et l'air est lourd et confiné. Un jet d'Ecouter permet de noter le son lointain d'un filet d'eau.

I. La Nouvelle Entrée des Krarshti

En cet endroit, le mur du village s'est partiellement effondré dans un trou sombre. L'ouverture est en partie obstruée par les débris, mais une cheminée lisse, semblable à un puits, peut être discernée à l'intérieur. Un courant d'air froid s'en échappe, et un jet d'Ecouter enregistre le son lointain d'un filet d'eau.

Quand Polybius a découvert qu'il lui fallait capturer une victime sacrificielle, il a ordonné à un krarshtkid de creuser un tunnel facilement repérable à la surface. Cet indice ne peut qu'attirer l'attention des visiteurs, quels qu'ils soient. Pour inciter davantage les curieux, il a demandé au krarshtkid de tailler des trous profonds dans les flancs de la cheminée et

ce, de façon alternée. Une personne prudente peut ainsi descendre dans le puits d'un mètre de diamètre en appuyant les mains sur les murs, et en plaçant les pieds dans les prises situées à gauche et à droite, comme s'il s'agissait d'une échelle une peu étrange. La descente sans corde est possible mais fatigante. Le conduit fait 25 mètres de profondeur. Un personnage peut progresser à la vitesse d'un mètre par round de mêlée sans prendre de risques. Cependant, un point de fatigue est perdu à chaque round. Une descente plus rapide, à la vitesse de deux mètres par round, n'est pas plus fatigante, mais entraîne un risque de chute (faites un jet de Grimper pour éviter de tomber).



LE VILLAGE DE FERME CHAPEAU-LAPIN

Situé sur des terres agricoles pauvres et proches du désert, le hameau fortifié de Ferme Chapeau-Lapin est maintenant silencieux et abandonné. Les fermiers y avaient toujours disputé un âpre combat contre la sécheresse et le sable. Le récent raid nomade, qui a vu leurs cultures piétinées, leur maison brûlée, leur bétail tranché aux jarrets, et leurs jeunes enlevés, a frappé tel un coup de grâce dont il n'ont jamais pu récupérer. Les rares survivants ont tout simplement fait leurs valises et sont partis.

Un mur de pierre haut de deux mètres encercle le village. Le portail, au sud, gît ouvert sur ses gonds. Les terrasses en torchis des maisons construites en briques crues se sont écroulées, leur charpente en bois détruite par le feu. Seule la Maison du Chef a conservé son toit. Toutes ont eu leurs âtres brisés, et été souillées par les excréments des broos.

La tour de guet est un cylindre de pierre qui se termine en pointe. Des marches s'enroulent tout autour pour mener à la plate-forme en madriers qui occupe son sommet. Un simple dais abrite la plate-forme. Les greniers à céréale sont en fait

† ἸΑΩΧΘ.: ||| Ῥ∞Δ⊕ⓂⒹⒺⓈⓁⓇⓉⓄⓋⓌ●† 121 ||| Ῥ∞Δ⊕ⓂⒹⒺⓈⓁⓇⓉⓄⓋⓌ●† ἸΑΩΧΘ.: |||

Escargot Dragon

(Voir RuneQuest p.231.)

Une Créature du Chaos, Contrôlée par Polybius

FOR

27

CON

18

TAI

22

INT

02

POU

10

DEX

07

Mouvement : 1

Points de Fatigue : 45

Armes

DEX MRA : 3

Points de Vie : 20

Points de Magie : 10

RA

Att/Par %

Dégâts

ENC/PA

Morsure

7

56/-

1D6+2D6

-

Traits Chaotiques :

Sembles invulnérable jusqu'à ce qu'il ait été tué ; coquille de 16 points ; régénère 1D2 PV par round de mêlée et ce, dans toutes les localisations.

Apparence :

La tête et le corps sont semblables à ceux d'un calmar géant, avec des yeux comme des soucoupes et un bec acéré. De petits tentacules à l'aspect sinistre battent violemment l'air comme la bête se fend pour mordre, mais les aventuriers ignorent que ceux-ci sont pratiquement inoffensifs. Laissez-les quand même décider de parer ou d'esquiver les tentacules. Si elle est en difficulté ou si elle est attaquée à distance par un tir de flèches, la créature fait jaillir son encre (portée de cinq mètres) et plonge sous la surface. L'encre n'a aucun effet immédiat, mais rend toute personne ainsi peinturlurée irrésistiblement délicieuse pour les krashkids.

le son ou le mouvement. L'escargot dragon est magiquement contrôlé par Polybius, qui le considère comme son animal familier.

D. Le Crâne Fantôme Fou

Le courant souterrain qui, autrefois, creusait la caverne naturelle (Emplacement C) a été détourné par un barrage en pierre afin de pénétrer dans le tunnel krashtkid orienté au sud-est. Après avoir descendu un sillon peu profond qui mène par le sol à l'Emplacement E, il tombe bruyamment dans la salle d'alimentation des krashkids située en contrebas.

Des centaines de pièces de monnaie d'argent sont empilées sur le lit à sec d'un ancien bassin, à l'Emplacement D, et brillent d'un éclat terne à la lumière des lampes. Enterrée dans un petit puits situé sous les pièces, une tête tranchée contient un Crâne Fantôme Fou. Quand les pièces sont touchées, le visage parcheminé, de couleur cadavérique, lance

un regard mauvais à travers la pile de pièces. Il faut un round au fantôme pour prendre une forme corporelle, puis il passe à l'attaque. Cette tête a été laissée en ce lieu par un émissaire Thanatari qui négociait avec les Krashki afin de ravitailler son culte en victimes. Comme ils ne purent parvenir à un accord, Polybius servit son invité en pâture à son escargot dragon familier. Le Crâne Fantôme Fou attaque quiconque (y compris Polybius) touche les pièces, mais est incapable de poursuivre sa victime à plus de 10 mètres au-delà de la tête tranchée à laquelle il est lié.

LE CRANE FANTOME FOU

INT 0, POU 10

Points de Vie : 5

Le sort Libérer Fantôme (Voir *Les Dieux de Glorantha* p.130) peut délivrer un crâne fantôme fou. Le rituel de Lhankor Mhy qui consiste à écraser des têtes peut également servir. La tête doit être pulvérisée (réduite à 0 PV) tandis que la psalmodie suivante est déclamée :

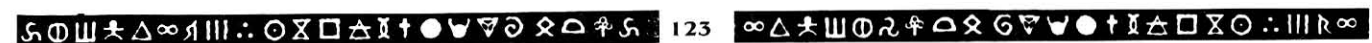
*Au nom du Savoir Absolu,
J'arrache cet instrument à Thanatar,
Afin de confondre sa présence
Dans le complot de l'être
Et de hâter la fin du chaos.
Va-t-en, esprit, rencontrer le destin de
ta volonté !*

Le récitant doit faire un jet sur le Tableau de Résistance en opposant son POU à celui du fantôme. S'il réussit, le fantôme est libre de retourner au Monde Inférieur. Si le récitant ne parvient pas à surmonter les PM du fantôme, il pourra réessayer le round d'après. Pendant ce temps, le fantôme poursuit ses attaques en combat spirituel.

E. Le Petit Puits d'Alimentation

L'eau déviée du courant souterrain tombe dans le trou situé à l'Emplacement E avec un grand bruit d'éclaboussure. Polybius a dérouté le courant afin qu'il s'écoule dans le puits d'alimentation central du Grand Hall. Bien que le tunnel s'élargisse légèrement en cet endroit, l'ouverture qui se découpe dans le sol est difficile à percevoir. Les personnages qui se déplacent dans le noir sans aucune source de lumière risquent de trébucher et de tomber dans le trou. Ceux qui Scrutent le sol à l'aide d'une source de lumière devraient pouvoir le déceler. La cheminée descend en un à-pic de 9 mètres pour gagner une caverne sphérique de cinq mètres de diamètre, et dont les surfaces rocheuses sont recouvertes de prazim fétide. Ceux qui ont la malchance de choir dans ce trou s'empêtrant complètement dans cette gadoue et suffoquent pour mourir en leur CON + 10 rounds, à moins qu'il ne leur soit porté secours. Ce puits servait autrefois à nourrir les jeunes krashkids, mais n'est plus utilisé depuis que le sanctuaire a été abandonné.

Une dizaine de petits conduits, d'un mètre de diamètre, mène de la salle sphérique aux ruches des krashkids. L'un de ces conduits rejoint le puits d'alimentation principal du Grand Hall (Emplacement J). Le courant souterrain dérouté



123

L'Histoire de Polybius

Les Stratégies de Polybius

Quand les aventuriers passent sous la conduite d'air (Emplacement H), il remarque les sons de leur marche. Polybius a également accès aux yeux et oreilles de son familier krarshtkid, lequel se trouve dans le Grand Hall.

Lorsqu'il a détecté les intrus, le Krarshti prend sa chasse portative et l'amène sur le balcon donnant sur le Grand Hall. Là, il se dissimule et attend ses ennemis, prenant le temps de recouvrir ses armes de poison à lame, de tendre ses arbalètes, d'enduire son filet de pratzim, et de préparer ses projectiles à base de petites boules de pratzim. Il appelle également son escargot dragon. Dès qu'il a reçu ses ordres magiques, le monstre sort mollement de sa mare et se rend au Grand Hall. Il lui faut 8+1D4 rounds pour glisser à l'aide de son maître. Il laisse une traînée de bave putride bien visible derrière lui. Assurez-vous de savoir où se trouvent les aventuriers par rapport à l'escargot dragon : il attaque tout ce qu'il trouve en travers de son chemin.

Au moment où les aventuriers pénètrent dans le hall, Polybius utilise les points de magie de son krarshtkid pour lancer les sorts suivants : Contre Magie 7 et Silence 5 sur lui, Contre Magie 4 sur son krarshtkid, Filet de Vérité 3 sur son filet de combat, et Daredart sur trois carreaux d'arbalète. Tout ceci fait tomber les PM du krarshtkid à 1. Etant donné la nature cruciale de sa mission, Polybius étend également son sort divin à utilisation unique Dissimulation grâce à Extension 1. Ainsi l'astucieux Krarshti est-il invisible pendant 30 minutes (sauf pendant les rounds de combat où il agit de façon offensive ; voir *Les Dieux de Glorantha*, p.137).

Comme il a besoin d'une victime vivante, Polybius laisse les aventuriers entrer dans le Grand Hall et explorer les lieux jusqu'à ce que leur attention soit distraite par les caisses ou l'autel. Cela donne également du temps à son escargot dragon pour se rapprocher du Grand Hall.

Quand il donne l'assaut, Polybius jette son filet collant sur une victime potentielle pendant que son familier krarshtkid se laisse tomber du plafond sur l'aventu-

Polybius Le Décadent

Lèvre pieuse de Krarsht, Dévot du Chaos Primaire, Humain, 54 ans.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	13	Jambe D	01-04	01-03	1/5
CON	15	Jambe G	05-08	04-06	1/5
TAI	10	Abdomen	09-11	07-10	0/5
INT	16	Poitrine	12	11-15	3/6
POU	18	Bras D	13-15	16-17	2/4
DEX	14	Bras G	16-18	18-19	2/4
APP	02	Tête	19-20	20	3/5

Mouvement : 3

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 28

Points de Vie :13

Points de Magie : 18

Armes et Armure : Encombrement total (avec épée courte et filet) : 7,2. Fatigue 21 (28-7,2). Cuirasse et casque en cuir bouilli (PA 3/ENC 1,2), avant-bras en cuir rigide (PA 2/ENC 0,8), et jambières en cuir souple (PA 1/ENC 1,2).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Epée courte	7	61/42	1D8+1*	1/10
Arbalète Lourde	3	81/-	2D6+2*	8/10
Pratzim	3	55/-	Enchevêtrement**	-
Filet	3	60/72	Enchevêtrement#	3/6
Dague lancée	3	99/-	1D4*	0,2/4
Empoignade	8	37/45	1D6	-

Polybius a deux arbalètes lourdes et une légère.

*Ces armes ont été trempées dans du Venin à Lame de VIR 11. Les cibles subissant des dégâts infligés par des armes empoisonnées essuient une attaque au poison de VIR 11 en (CON) MRA comme indiqué dans RuneQuest à la p.80.

Pratzim de FOR 15. Voir la description du krarshtkid p.102** pour connaître les effets du pratzim.

#Le filet est enduit de pratzim de FOR 15.

Magie de l'Esprit (116-ENC) : Filet de Vérité 4, Détecter Ennemi (1), Soins 8, Confusion (2). Sorts connus par le familier : Contre Magie 7, Daredart 1, Silence 5.

Magie Divine : Adoration Krarsht I, Sueur Acide I, Extension I, Sanctification I, Dissimulation (utilisation unique).

Compétences : Sentir l'Ordre 55 (version chaotique du sort taureau tempête Sentir le Chaos), Grimper 78, Esquiver 88, Se cacher 82, Déplacement Silencieux 87, Sauter 66, Inventer 81, Brasser Venin à Lame de VIR 11, Brasser Pratzim.

Langues : Pavique 85/35, Langue des Marchands 25/08, Nouveau Pélorien 36/36.

Esprit Allié Familier : Krarshtkid du Grand Hall (Emplacement J). Voir le sort de sorcellerie Créer un Familier, dans *RuneQuest* p.127, pour découvrir les aptitudes d'un familier. Voir p.124 pour une description du krarshtkid.

Objets magiques : A. Venin à Lame (1D6 doses supplémentaires) contenu dans un grand vase fumé et à bec. B. Pratzim (1D10 + 10 poignées) renfermé dans une bourse de ceinture spéciale. C. Un rasoir en étain acéré, suspendu à un cordon passé autour de son cou. D. Une amulette portant une rune du Chaos qui permet au porteur de contrôler les choses intelligentes qui rampent hors du limon du Chaos comme les gorps. L'utilisateur doit faire don d'un point de POU à la créature par tranche de 10 points qu'elle possède. Actuellement, Polybius contrôle l'escargot dragon de la caverne naturelle (Emplacement C).

rier qui porte l'armure la plus lourde, sa langue déroulée donnant des petits coups acides. Peu après, l'escargot dragon passe sa tête hideuse par l'entrée sud-ouest, en interdisant ainsi l'entrée, et mordant quiconque s'en approche trop. Il est trop gros pour pouvoir franchir les ouvertures. *Nota* : L'escargot dragon pourra avoir perdu 1D3 PM après avoir glissé au-delà du Crâne Fantôme Fou (Emplacement D).

Si le krashtkid réussit son jet de Sentir la Vie (90 %), il bénéficie d'un jet sous 5 x DEX pour atterrir en plein sur sa ci-

ble. S'il rate son jet de Sentir la Vie, sa chance d'atteindre sa victime est réduite de moitié. Le krashtkid crache du pratzim une fois, puis utilise sa langue acide pour détacher armure et chair. Le filet de Polybius est si bien imbibé de pratzim que sa malheureuse victime doit se dépêtrer des bandes collantes (en résistant à la FOR 15 du pratzim) avant de pouvoir tenter de se libérer des mailles du filet. Si cette dernière semble parvenir à ses fins, Polybius continue de jeter des crachats de pratzim sur cette cible capitale.

Une fois qu'il a immobilisé sa victime, Polybius fait de son mieux pour tuer ou repousser les autres aventuriers en ayant recours à ses créatures et à ses carreaux d'arbalète empoisonnés. Les trois premiers carreaux (deux tirés à partir d'arbalètes lourdes, le dernier, de son arbalète légère) sont parés du sort Dare-dart et de venin à lame. Comme il les a déjà armées, le Krashkti peut utiliser ses arbalètes et tirer rapidement. Lorsqu'elles ont toutes été utilisées, il lance ses deux dagues enduites de venin avant de tendre son arbalète légère et de tirer avec fébrilité.

Si les aventuriers disposent d'une source de lumière, un jet de Scruter pourra révéler le mystérieux tireur qui se trouve sur le balcon. Polybius n'est visible que lors des rounds de mêlée pendant lesquels il tire, et même alors, seuls sa tête et ses bras peuvent être discernés. Il se baisse vivement pour redevenir invisible juste après avoir fait feu. Les tirs dirigés contre lui l'atteignant ailleurs qu'aux bras et à la tête rebondissent contre les dents déchiquetées du balcon. Un sort de Détecter Ennemi devra percer Contre Magie 7 pour localiser Polybius.

Si le reste du groupe des aventuriers fuit, Polybius envoie son familier krashtkid et son escargot dragon à leur poursuite. Il utilise le nombre de PM personnels nécessaires pour maintenir le krashtkid mobile, mais ne gâche pas ses sorts de soins sur l'escargot.

Pendant ce temps, Polybius jette l'échelle de corde au bas du balcon et descend tant bien que mal. Si le groupe a abandonné des aventuriers rendus incapables de se mouvoir autres que sa victime désignée, Polybius se presse de les recouvrir de pratzim. Plus tard, s'il a le temps, il reviendra leur trancher la gorge. C'est un sort bien plus rebutant qui attend son captif élu. L'aventurier enchevêtré dans le filet est attaché à l'échelle de corde et hissé jusqu'au balcon. S'il se débat, il prend un crachat de pratzim en pleine figure. Sur le balcon, Polybius, selon les rites, apprend au personnage le message qu'il désire envoyer. Puis il sacrifie sa victime sur l'autel portatif en la tuant par strangulation.



Embuscade dans le Grand Hall du Lieu Saint krashkti

la moitié de l'ENC brut des objets en or qu'ils rapporteront, les objets qui ne sont pas en or ne l'intéressant pas. Ulwin les prévient qu'ils seront immédiatement arrêtés s'il tentent de vendre les oeuvres en or yelmaliennes dans les frontières de Prax.

Ulwin rêve de voir son gang s'attaquer au Vieux Dôme Soleil. Qui sait quel butin peut s'y trouver ?

℞△★∏∩⊕⊗⊙⊖⊗●†
Le Marchand

Flesso Cossenior est un marchand d'Etyries qui navigue sur la Rivière des Berceaux. Tout comme Ulwin Lorimer, il porte un grand intérêt aux objets religieux, qu'il exporte d'ailleurs pour des collectionneurs habitant au Pays Saint. Il achète ces objets à des sous-entrepreneurs et les amène en contrebande au port maritime de Corflu.

Flesso ne recherche pas uniquement les oeuvres en or pillées dans les tours yelmaliennes : il accepte également les objets praxiens ou issus des Décombres de Pavis. Il est en quête d'une bande qui

soit capable de vider le Vieux Dôme Soleil pour son compte, car il considère ce dernier comme un vaste entrepôt de trésors.

Flesso est passé maître dans l'art du marchandage, et il essaie toujours d'obtenir ce qu'il veut au plus bas prix.

●†‡△□×○ ∴ |||℞△★∏∩⊕
Le Comte

Lorsqu'il siège en grand apparat, le **Comte Solanthos Pique-de-Fer** tient le Globe d'Autorité dans une main et le Sceptre de l'Ordre dans l'autre. Malheureusement, et même si nul n'en parle, il est bien connu que ces objets ne sont que des répliques. Les originaux qu'Arinsor Clairesprit, le premier comte, amena de la Passe du Dragon ont été perdus au cours des troubles qui ont agité la Solitude de la Mise à l'Epreuve (1200-1575). Solanthos désire ardemment retrouver ces objets et est prêt à payer un somme rondelette pour cela. Malencontreusement, il ne reste aucune trace ni de l'un, ni de l'autre, et les divinations elles-mêmes n'ont pas donné de résultat. Bien que le Vieux Dôme Soleil et la tour de re-

traite la plus ancienne constituent des lieux de recherche naturels, ils sont sacrés et ne peuvent être profanés pour une simple chasse au trésor. Du moins, c'est là la position officielle. Officieusement, cependant, le comte aimerait vraiment envoyer un groupe en quête de ces objets, mais cela ne peut être entrepris que sans l'appui officiel du Dôme Soleil.

L'adjoind de Solanthos, le Capitaine de la Lumière Invictus, souhaite réunir une équipe secrète, composée d'étrangers, afin qu'elle explore le Temple du Vieux Dôme Soleil et les tours susceptibles de renfermer lesdits objets. Il est probable qu'Invictus recrute ses hommes dans les geôles du Comté du Soleil, offrant aux candidats appropriés d'entreprendre cette mission au lieu de subir le combat rituel.

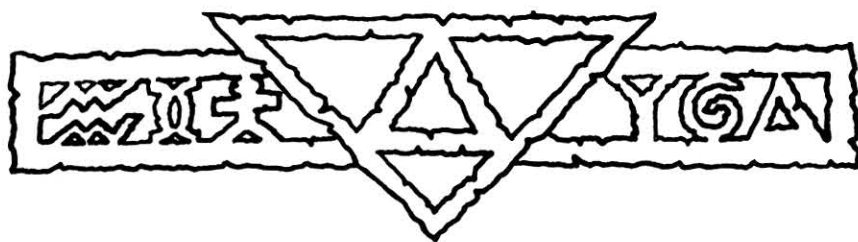
En échange de leur coopération, ils seront ensuite libérés. Bien entendu, la milice ne pourra en aucun cas être informée de la complicité officielle du Dôme Soleil dans cette expédition. Ainsi, si le groupe est arrêté, Invictus niera-t-il catégoriquement avoir eu connaissance du plan des aventuriers. Ceux-ci auront



ጸዕ.፡.፲፱ ሲ፡ፈጠረዋል፡፡

● † ‡ △ □ × ○ ∴ ∥ ∞ △ 大 山 田 田

Les pontifes de la région feront sagement remarquer que les calamités récentes n'ont rien à voir avec les ruines hantées, mais qu'elles auraient plutôt été causées par un prédateur, une bande de broos ou de trollinets des environs, ou de quelque autre chose de tout aussi terrestre. Et peut-être même ont-ils raison.



Le Vieux Dôme Soleil

Echos, Poussière et Esprits Surgis du Passé du Comté du Soleil

Le Vieux Dôme Soleil gît au coeur des terres agricoles, à l'est et à plusieurs heures de marche du temple contemporain. Pendant de nombreuses années le site actuel a été dénommé "Le Nouveau Temple", mais le passage des siècles a fait disparaître presque tout souvenir du Dôme Soleil abandonné, et les étrangers ont activement été dissuadés de s'y rendre.

De nos jours, le nouveau temple est tout simplement appelé "Le Temple".



INFORMATIONS RÉSERVÉES AU MJ

L'Histoire Officielle

Cet exposé est connu de tous les initiés du culte du Dôme Soleil local, et peut être glané dans les archives du culte ou de source Lhankor Mhy. Les habitants de la région considèrent le site avec une crainte révérencielle et superstitieuse, aussi l'évitent-ils.

Le vieux temple fut abandonné par le culte du Dôme Soleil peu après 1100 S.T., après que leur célèbre régiment de chars, Les Essieux Dorés, eut rejoint l'Invincible Horde Dorée afin de piller la Passe du Dragon. Nul ne survécut au

massacre de la Guerre des Tueries Draconiques, pas même leur héroïque commandant Yamsur le Splendide (premier fils du comte d'alors, Zebroth l'Arc). A la mort de ce grand Héros, le temple fut balayé par un tremblement de terre, et le sol fut déchiré par une fissure qui parcourut toute la longueur du sanctuaire. Suite à ces mauvais augures, le temple fut promptement abandonné. Il fut impossible d'instituer de nouveaux prêtres ou d'exécuter les rites importants jusqu'à ce qu'un nouveau temple fût érigé, quelque six ans plus tard.

L'Histoire Secrète

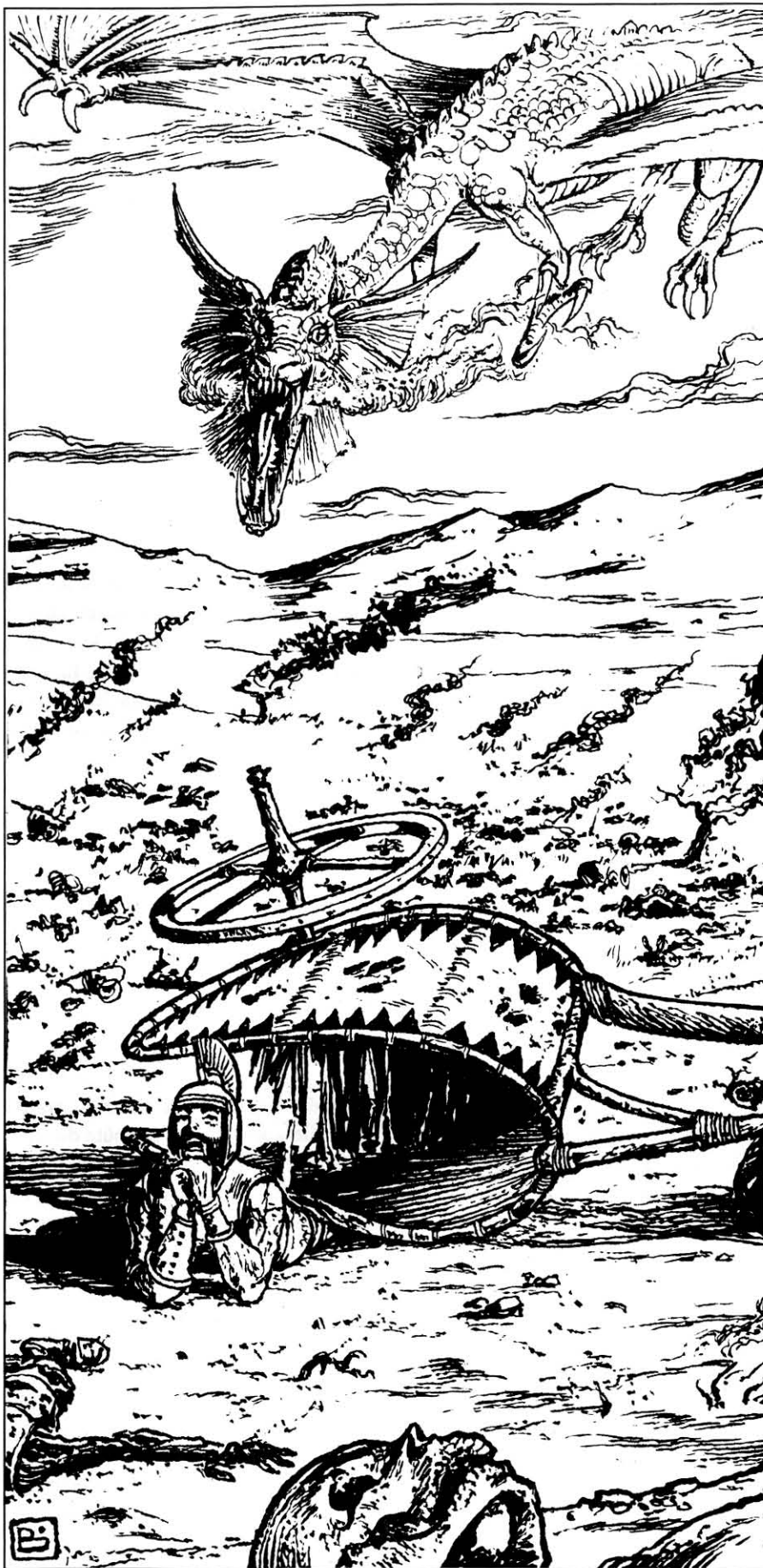
Seuls certains prêtres apprennent la vraie histoire, et même eux ne connaissent pas toute la vérité.

La fissure qui marqua le temple ne fut pas causée par un séisme. Loin dans la Passe du Dragon, Yamsur le Splendide gisait près de son char roussi. Carbonisé par les souffles des dragons, il était en train de mourir. Autour de lui se trouvaient les restes fumants de son régiment autrefois plein de fierté, brûlés jusqu'aux cendres par le pouvoir magique des dragons. Yamsur était à peine conscient, et pourtant il battait l'air des bras à la recherche de sa fidèle lance. Alerté par le mouvement, un dragon surgit au-dessus de lui. Au moment même où la bête inspirait, Yamsur en appela à son dieu, Yelmlio, le priant pour que son corps pût

reposer dans les terres du soleil. Yelmlio avait été humilié par la défaite de ses templiers pleins de morgue, aussi avait-il décidé de ne pas répondre à leurs suppliques, lesquelles imploraient leur salut, de toute la journée. Son coeur fut ému par la requête de Yamsur, car le Fils de la Lumière ne priait pas pour sa vie, mais pour que ses cendres soient ensevelies en toute sécurité. Yelmlio revint sur sa décision. Cependant, pour cacher sa honte, il ramena les restes sous les voûtes dépourvues de soleil du Temple du Dôme Soleil afin que son père Yelm ne puisse jamais avoir vent de son déshonneur.

A l'instant où Yelmlio fit ses merveilles, le dragon lâcha son souffle de feu sur la forme prostrée de Yamsur, le tuant sur le coup, chauffant son corps au blanc. Quand cette écume de flammes bouillonnante apparut dans la voûte du temple, l'air se dilata sous l'effet de la chaleur, et les vapeurs, comprimées de toute part par la pierre, détruisirent le plafond de la voûte pour se répandre dans le temple. Le torrent de gaz sulfureux engloutit les prêtres qui officiaient aux cérémonies, les tuant aussitôt. Bouleversés et privés de leurs chefs, les Fidèles du Dôme Soleil fuirent le temple dans la panique.

Il fallut attendre quelques mois pour que de rares âmes courageuses y retournent et apprennent la vérité. Entre-temps, la peur qu'exerçait cet endroit sur la popu-



lation était devenue si grande que personne ne voulait plus s'y rendre. D'ailleurs, il ne furent pas encouragés à le faire, car Zolan, le second fils de Zebro-kith, saisit l'occasion d'élever un nouveau Temple du Dôme Soleil sur ses propres terres, à quelque distance de là. Le vieux Temple du Dôme Soleil fut, comme l'exigent les rituels, purifié par le feu, muré, et évité par tout un chacun.

Le Secret de la Voûte

Cent ans plus tard, un vampire emménagea dans le temple abandonné en compagnie de son petit entourage. Un peu plus tard, pris d'une crise de paranoïa, le vampire détruisit sa congrégation. Il se sent en sécurité, à présent, sous la voûte sans soleil et dans laquelle lui seul peut entrer sous sa forme gazeuse.

67W●†‡△□X○ :: III R ∞ △ ★ W

Les Gardes du Vieux Dôme Soleil

La "Vieille Garde", la Xème file de milice yelmite active, bivouaque en permanence dans les Résidences des Invités du Vieux Dôme Soleil. Leur tâche consiste à protéger le temple des pillards et des intrus. La peine qu'encourent les étrangers entrant dans le Vieux Dôme Soleil est la mort et ce, par ordre du comte. La méthode d'exécution habituelle est, comme la milice aime à l'expliquer, l'écartèlement. La règle veut que les intrus faits prisonniers soient amenés au nouveau Dôme Soleil afin de recevoir la justice du comte.

Les sentinelles ne sont pas particulièrement vigilantes cependant, si ce n'est lors des rares occasions où un supérieur vient les inspecter. On sait que le poste du Vieux Dôme Soleil est une tâche tranquille, et que les miliciens et leur chefs, à l'instar des fermiers de la région, croient que les ruines sont hantées. Bien qu'ils pourront poursuivre des pillards au-delà des murs, ils n'entreront dans le temple même qu'avec une extrême réticence. La nuit, il ne leur arrive que très rarement d'entrevoir une bonne raison de quitter leurs baraquements.

Si le corps de garde situé sur le flanc sud est vide, l'âtre de la loge du portier sert souvent de latrines aux soldats lors de leurs patrouilles. Ce que ceux-ci ignorent, c'est qu'une cavité d'un mètre de profondeur est dissimulée derrière le briquetage de la cheminée. Elle renferme le magot du portier, que celui-ci n'a pas osé emporter. Il faut obtenir un Succès Critique lors d'un jet de Scruter, un Succès Spécial lors d'un jet de Chercher, ou une réussite normale à un jet d'Artisanat : Maçonnerie pour remarquer les brèches qui s'ouvrent dans le mortier.

Le trésor secret du portier consiste en 13 R et en trois petits objets de cérémonie qu'il a volés au culte au cours de ses années de service. Il s'agit d'un bougeoir (ENC 0,25; 400 L), d'un encensoir (ENC 1; 1 500 L), et d'un petit gobelet (ENC 0,25; 400 L) incrusté de 27 pierres semi-précieuses (d'une valeur de 1D10 L chacune).

4. Le Temple

Le grand Dôme Soleil se conformant exactement aux idéaux yelmaliens, il présente encore une vision impressionnante et ce, en dépit des ravages du temps et du fait que le feuillage d'or qui recouvrait le dôme a été ôté lors de la désacralisation du temple. Une grande déchirure fend le dôme, suffisamment large pour laisser passer des personnalités de TAI 09.

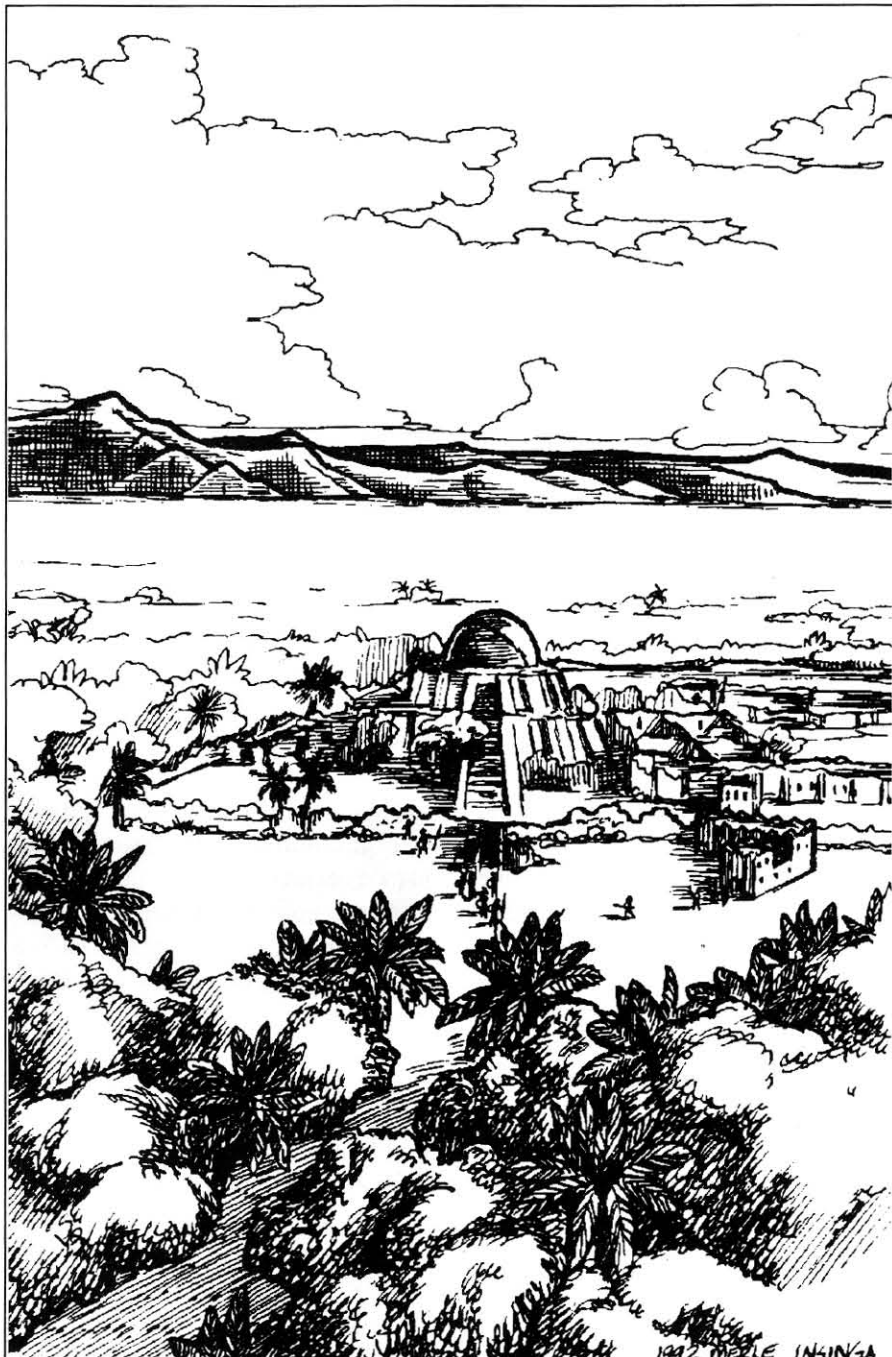
Les entrées conduisant au temple supérieur ont été murées, et la seule façon d'y accéder (en dehors du trou qui perce le toit) consiste à démolir cet ouvrage. Une telle tâche demanderait trois jours de travail effectué à l'aide de bons outils de maçon.

Lorsqu'une ouverture aura été pratiquée, l'intérieur restera sombre et empreint d'une odeur de moisi. Les murs sont noirs de suie, celle des feux purificateurs. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière, mais l'on peut voir une fissure, large de deux centimètres et demie s'étendre du coin nord-est au coin sud-ouest. Celle-ci mène à la grande voûte sise en-dessous : la demeure du vampire. (Voir "La Crypte du Vampire",

p.140, pour une description de la crypte et de son vampire.)

Quand il a été abandonné, le temple a été vidé de tout objet de valeur, et les statues qui restent ont toutes été dépourvues des bijoux et pierres précieuses qui les paraient. Les statues de la plupart des déités solaires forment un cercle dans la pièce, et chacune est couverte d'un drap de coton. L'une d'elle gît au sol près de son piédestal. Une inspection révèle aux adeptes du culte de la Lumière qu'elle re-

présente Nysalor. Le fait de la remettre sur son socle réactive l'ancien sort de Sauvegarde VI laissé par les prêtres afin de protéger cet endroit. La statue de Nysalor est l'une des sauvegardes utilisées pour ce sort. Elle a été renversée par le vampire afin de briser le sort il y a des siècles de cela. Les autres sauvegardes sont placées à chaque coin de la pièce. Le vampire a suspendu son écu en fer, ainsi que son cimenterre en fer, à l'une des statues solaires. Dissimulées par le drap



Le Vieux Dôme Soleil : Des Ruines Hantées

Le Vampire de la Crypte, ex-humain, âge : séculaire.

		Localisation	Mêlée	Missile	Points
FOR	32	Jambe D	01-04	01-03	8/8
CON	30	Jambe G	05-08	04-06	10/8
TAI	11	Abdomen	09-11	07-10	14/8
INT	12	Poitrine	12	11-15	23/10
POU	-	Bras D	13-15	16-17	11/6
DEX	11	Bras G	16-18	18-19	9/6
APP	03	Tête	19-20	20	16/8

Mouvement : 4/5/7/9

DEX MRA : 3

Points de Fatigue : 62

Points de Vie : 21

Points de Magie : 17

Attaques : Encombrement total (avec cimenterre et bouclier) : 4,5. Fatigue 57 (62-4,5).

Armes	RA	Att/Par %	Dégâts	ENC/PA
Cimenterre en fer	7	199/138	1D6+2+2D6	1,5/15
Ecu en fer	9	96/168	1D6+2D6	3/18
Morsure	8	137/-	2D6	
			+ drainage Fatigue	
Toucher	8	160/-	1D4+2D6	
			+ drainage des PM	
Fasciner	1	auto	inoffensif pendant 1 tour complet	

Compétences : Se cacher 230, Esquiver 103, Déplacement Silencieux 202, Sauter 167, Grimper 130, Scruter 178, Ecouter 396.

Magie de l'Esprit : Il a tout oublié.

Magie Divine de Vivamort : Communion Extatique (Adoration Vivamort) XXVI, Divination V.

Magie Divine à utilisation unique : (absorbés sur des victimes innombrables au cours du millénaire) Croissance Accélérée I, Analyser la Magie I, Aveuglement I, Oeil de Chat I, Engance du Chaos I, Griffe Tranchante I, Appeler les Nuages I, Forger Roue I, Commander Chèvres I, Chant du Réconfort II, Paternité I, Créer Fissure II, Ecraser I, Détecter la Vérité I, Attirer Animal I, Couler I, Chaleur de la Terre I, Lucidité Erotocomateuse III, Extension III, Accélérer Chariot I, Cacher Richesses I, Eclair II, Verrou II, Folie I, Lien Mental I, Réflexion I, Restaurer la Santé (FOR) I, Yeux de la Rivière I, Sauf I, Sceller Blessure I, Seconde Bouche I, Casser I, Bouclier V, Bouclier de Ténèbres I, Vue de l'Ame I, Parler aux Troupeaux I, Sueur Acide I, Epée de Vérité III, Message du Vent I, Peau de Loup I.

Langues : Langue Sombre 60/60 (il a oublié toutes celles qu'il a connues autrefois).

Esprits : Le vampire a spirituellement annihilé son esprit allié en même temps que le reste de son entourage, il y a longtemps de cela.

Enchantements : Le vampire est complètement nu, mais son corps est entièrement recouvert d'un fin filigrane de tatouages porteurs d'enchantements d'armure, conçus à l'aide du POU de ses disciples, à l'époque où il était encore actif. Il est extrêmement difficile (-25 %) de Scruter les tatouages sous les siècles de crasse qui durcissent la peau du vampire.

Trésor : Les restes carbonisés du char de Yamsur, qui servent de cercueil au vampire, seraient considéré comme un trésor antique par les Yelmaliens. Le reste de ses objets de valeur sont dissimulés dans l'armurerie (Emplacement 9). Le vampire lui-même a oublié qu'il les avait caché en cet endroit.



LA CRYPTÉ DU VAMPIRE

La crypte a été fermée bien avant que le temple soit abandonné, et l'entrée originale est bloquée par des tonnes de terre et de pierre. Il faudrait engager des travaux énormes pour dégager l'accès à la voûte. C'est la raison pour laquelle le vampire l'aime autant. Il est le seul à pouvoir s'y rendre, prenant une forme gazeuse pour se glisser par la fissure du sol.

Le vampire dort dans un cercueil taillé dans les restants carbonisés du char de Yamsur. Il l'a rempli d'une terre qu'il a fait passer, particule par particule, par la crevasse. Les trésors que les fondateurs ont pu cacher en cet endroit ont été détruits quand la salle a explosé quelque 500 ans plus tôt.

Le Vampire

Le vampire ne se rappelle pas son nom : il est très, très vieux et était déjà mort-vivant quand les rois d'Or Dragon se mirent en route pour piller la Passe du Dragon. Il ne peut se souvenir d'où il est originaire, ni des actes qu'il a commis lors de sa vie de mortel. Il a oublié toutes les langues qu'il parlait autrefois à part la Langue Sombre, qui est celles des vampires. L'unique plaisir du vampire est son état de mort-vivant. Il se complait dans la vie éternelle, se moquant (quoiqu'il ne les comprennent plus vraiment) des races mortelles qui sont maudites par la mort. Il passe des années entières dans sa crypte secrète, sûre, et silencieuse, n'en sortant que pour se nourrir. Alors que d'autres adeptes de Vivamort se sont servi de leur immortalité de façon à devenir des seigneurs puissants et craints, l'ego essentiellement égoïste et introspectif de ce vampire lui a permis de se satisfaire de la simple possession de ce que peu d'autres peuvent avoir : une existence sans âge et sans mort.

Le vampire surgit pour assaillir quiconque pénètre dans le périmètre du tem-

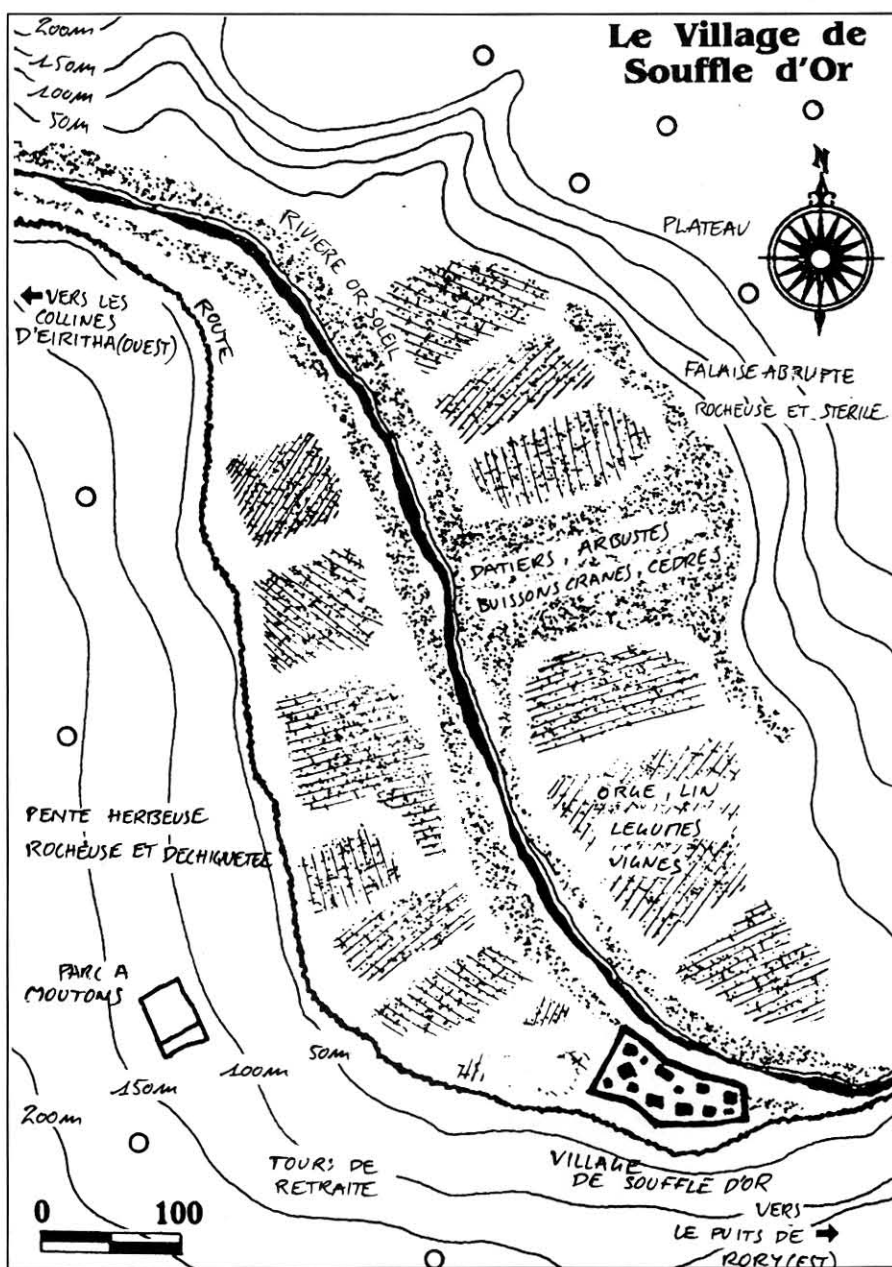
La Tour de Solinthor

*Un Poète de l'Antiquité que la Colère de Yelm a Desséché
sans le Dévorer*

[illegible]

Solinthor est un grand poète, mais son nom est oublié de tous. S'il était né quelque part sur les rives de l'Oslir, il ne fait aucun doute qu'on se souviendrait de lui et que ses oeuvres seraient révérees. Mais il est né en 1252 dans les terres lointaines du Comté du Soleil, à l'époque de la Solitude de la Mise à l'Epreuve. Aussi son oeuvre n'a-t-elle jamais connu la grande distribution et le succès qu'elle méritait. La Tour de Solinthor est l'une des neuf tours de retraite qui avoisinent Souffle d'Or, l'une des petites communautés agricoles du Comté du Soleil. En ce moment, deux de ces tours sont habitées, chacune par un prêtre, chacun ayant perdu la vue mais reçu le don de discernement à force de regarder le visage ardent de leur dieu, Yelm. Le vieux Solinthor, dont l'esprit est prisonnier d'un corps qui dépérit mais ne meurt pas, est également assis dans sa tour, cherchant à expier ses crimes. Cela fait des siècles à présent qu'il attend que Yelm lui signale son pardon.

En 1370, Zeoluz, le Seigneur des Ombres, usurpa le titre de comte et mit à mort son prédécesseur, Belonni le Maître des Faucons. Sur cet acte vil, Zeoluz, qui fut ensuite appelé "Le Traître" et "Le Destructeur", commença un règne de terreur qui dura cinq ans. Solinthor était alors le Grand Prêtre du Dôme Soleil et, à sa grande et éternelle honte, Solinthor ne réfréna pas les excès de son comte. Se contentant de la pureté isolée de la prê-





Le Pêcheur Abandonné Prie pour Obtenir de Mourir

Solinthor

Liche, ex-Prêtre de la Lumière du Temple du Dôme Soleil, et ex-Prêtre de Yelm l'Ancien

TAI 06

INT 22 (dément)

POU 27

Mouvement : 0

Points de fatigue : N/A

Points de vie : Tout dégât encaissé par une localisation provoque la destruction de celle-ci. Pour tuer Solinthor, il suffit de détruire toutes les localisations.

Points de magie : 21 + réservoir de 90 PM entreposé sur le plan des esprits.

Magie Divine (la liche a besoin de deux fois plus de temps qu'à l'accoutumée pour regagner ses sorts) : Adoration Yelm I, Divination X, Lance du Soleil III, Invocation Salamandre I, Contrôler Salamandre I, Bouclier VIII, Sanctification I, Vue de l'Ame V, Sauvegarde IV, Excommunication I, Dispersion de la Magie III, Extension II.

Compétences : Dire Prières Yelmites Sans Prononcer un Son 2 500 %, Cérémonie 1 625 %. Invocation 866 %.

Langues : Comprendre la Langue du Feu 05 %.

La Grande Salamandre de Solinthor

FOR 31

TAI 10 mètres cubes

POU 41

Points de vie : 56

Mouvement : 3

La Petite Salamandre de Solinthor

FOR 07

TAI 3 mètres cubes

POU 15

Points de vie : 29

Mouvement : 3



Le sort de Sanctification de Solinhor couvre une aire de deux mètres autour de la tour. Ledit sort est plutôt élaboré, et

Une Année au Comté du Soleil

Idées et Thèmes de Campagnes se déroulant au Comté du Soleil

Table des Activités Régionales du Comté du Soleil

Événements Communs

- ◆ Un détachement de l'armée lunar traverse le comté. Les villageois pourront essayer d'assembler une équipe de Pousser de Bouclier afin de défier les Lunars.
- ◆ Des étrangers sillonnent le comté. Tout comportement suspect (c'est-à-dire, chaque fait et geste des étrangers) est rapporté aux autorités.
- ◆ Au marché local, des artistes proposent des divertissements inhabituels, voire immoraux.
- ◆ Des chamailleries opposant les habitants du comté aux fermiers sartarites qui vivent sur l'autre rive du fleuve dégénèrent en conflit ouvert.

Événements Peu Communs

- ◆ Des Elfes traversent le Comté pour se rendre au Dôme Soleil.
- ◆ Des griffons sont aperçus dans les cieux. Tout le monde est ébloui par leur apparition, ce qui n'empêche pas les fermiers de mettre leurs troupeaux à l'abri.
- ◆ Un officiel du Comté du Soleil rassemble un groupe d'ouvriers afin de réparer les canaux d'irrigation ou les routes. Une raffe est effectuée parmi les indolents et les ignorants.
- ◆ Une bande de babouins/trollinets/broos dévaste une grande étendue de terres cultivées. La milice locale est appelée pour repousser la menace.
- ◆ La rumeur se répand selon laquelle des forces lunars se sont mises en route dans le but d'envahir le Dôme Soleil. Tout le monde est nerveux, et tous les étrangers sont suspects.
- ◆ Des cultivateurs/trafiquants de brumia sont publiquement humiliés sur la place du marché.

Événements Rares

- ◆ Une wyrm est en visite au Temple du Dôme Soleil et prend part aux cérémonies.
- ◆ On rapporte qu'un monstre marin est en train de remonter le Zola Fel. La puissante arme de la ville d'Harpon est utilisée pour stopper la progression de la créature.
- ◆ Des pillards trolls ont été vus à proximité.
- ◆ Des vents Taureaux Tempête inhabituels pour la saison fouettent la vallée fluviale. Des Tornades parcourent les terres, à la recherche de victimes, et on raconte que des taureaux célestes ont été aperçus dans le ciel.
- ◆ Des pillards nomades ont dévastés un village ou une exploitation agricole, tous deux isolés. On envoie des unités de milice du Dôme Soleil à leur poursuite.
- ◆ La prêtresse d'Uléria fait le tour des villages. Des douzaines de fermiers pieux et célibataires se rassemblent afin de faire leurs dévotions avec elle.



UNE MAUVAISE ANNÉE

Les Nomades

Les plaines manquant de fourrage, les nomades sont obligés de se rapprocher du fleuve. Un voisinage aussi rapproché ne peut qu'être source de friction car les nomades comme les fermiers réclament le droit à cette terre fertile. Les aventuriers pourraient être des nomades à la recherche de nourriture pour apaiser la faim irrépressible de leur cheptel, ou encore des fermiers déterminés à tenir les nomades à l'écart de leurs terres cultivées ancestrales. Les PJ pourront aussi incarner des officiels du Dôme Soleil qui, accompagnés de leur entourage, auront été envoyés sur place pour tenir un conseil où fermiers et nomades négocieront un compromis. Celui-ci assurera la sécurité des terres des fermiers tout en offrant aux nomades un moyen honorable de faire paître leurs troupeaux.

La Chasse aux Broos

La pénurie de vivres et d'eau qui affecte les plaines pousse également les broos et d'autres créatures du chaos à s'approcher des étendues habitées de la vallée. Afin de contenir la menace, le comte of-

fre une prime pour toute tête de broo qui lui sera rapportée. Par la suite, des récompenses similaires sont offertes pour les bandes voraces de trollinets, de babouins, de newtlings, de canards, et autres animaux nuisibles de moindre importance.

L'Epidémie !

Une peste virulente et inattendue frappe le comté. Les aventuriers pourront se voir détachés auprès de Guérisseurs de Chalana Arroy afin de les escorter dans le voyage qu'ils entreprennent. Ceux-ci, en effet, vont parcourir tout le pays dans le but de soigner les malades et de les convaincre de se détourner de Malia. Le comte pourra également ordonner aux PJ de remonter le mal à sa source.

Les Sept Mercenaires

Le conseil d'un village isolé décide d'engager un groupe d'aventuriers-mercenaires afin que ceux-ci les protègent des sauvages pillards nomades qui, chaque année, viennent leur voler leurs récoltes, piller leurs modestes biens, et agresser leurs femmes. Comme ils ne peuvent se permettre d'engager des professionnels

(trop chers), ils doivent chercher assistance auprès des mercenaires indépendants de la vallée dont la réputation est mauvaise, qui manquent d'expérience, occupent un rang inférieur, sont mentalement instables, ou dont le coeur est noble et charitable.



UNE BONNE ANNÉE

Trafic de Brumia

Les aventuriers se retrouvent mêlés au commerce illégal de la brumia, contre leur gré ou non. Peut-être se font-ils engager comme hommes d'escorte d'une caravane sans savoir que la cargaison qu'ils convoient est constituée de la drogue interdite. Cela dit, il est possible qu'ils sachent très bien ce qu'ils font, pour être poussés dans leurs derniers retranchements par le besoin impérieux de réunir une très forte somme d'argent. Dans tous les cas, qu'ils soient innocents ou non, ils risquent de faire connaissance avec la justice des Fidèles du Dôme So-

leil, ou avec celle, plus sévère encore, de leurs contacts du monde de la pègre.

Taxes Rurales

Les fermiers du Dôme Soleil versent leurs impôts en nature (en orge), quoique certaines obligations doivent être payées en pièces d'or. La perception des impôts est cédée à certaines personnes dignes de confiance, lesquelles sont habilitées à soustraire un impôt supplémentaire à tous les contribuables. Les aventuriers sont engagés pour garder le chariot de la perception et le protéger des fermiers mécontents, des nomades, des bandits, ou des voleurs comme il effectue sa ronde dans le district. Sinon, les PJ pourront incarner les voleurs eux-mêmes, lesquels envisagent d'attaquer un chariot de perception et ses défenseurs.

Le Filon de Lassiter

Tous les habitants du Comté du Soleil ont entendu parler de la légendaire mine d'or que le pisteur du désert Lassiter est censé avoir trouvée au cours du siècle dernier. L'une des nombreuses cartes qui se proposent de conduire à la mine, laquelle est tapie dans les profondeurs du



Pays des Vautours, atterrit aux Trésors Trouvés d'Hurbi, à la Nouvelle Pavis, et de là, dans les mains d'un PJ érudit ou chasseur de trésors.



L'EPOQUE DU FESTIVAL

Les Rituels de Yelmalio

En attendant leur participation "volontaire" au prochain rituel de Yelmalio (voir "La Justice du Dôme Soleil", p.63), les aventuriers se retrouvent en prison. Le culte a besoin d'adeptes bien définis (orlanthi, porteurs de lumière, des ténèbres, du chaos) pour satisfaire aux exi-

gences des rituels, et si les officiels du Dôme Soleil ne peuvent trouver de véritables antagonistes dans leurs geôles, ils n'hésiteront pas à arrêter les étrangers adéquats sous des motifs d'accusation inventés de toute pièce.

Défi de Pousser de Bouclier !

Les habitants du Comté du Soleil sont de fervents admirateurs de ce jeu martial qu'est le Pousser de Bouclier (voir "Les Jeux des Fidèles du dôme soleil : Le Pousser de Bouclier", p 57.). Les aventuriers pourront être mêlés au match de plusieurs façons : comme membres d'équipes formées par les unités de milice ou de templiers locales, ou bien comme spectateurs, parieurs, ou organisateurs des rencontres. Ils pourraient même créer leur propre équipe et défier les autres !

Voyage dans les Terres Désertiques

Les Fidèles du Dôme Soleil civilisés évitent et craignent les déserts, pourtant ces régions détiennent des secrets et des objets qui sont sacrés ou précieux aux yeux du culte. On fait appel aux aventuriers pour qu'ils emmènent un dirigeant du culte dans les terres désolées. Celui-ci est à la recherche d'un objet ou d'un endroit particulier. Un élément de difficulté supplémentaire viendra s'ajouter au périple si le prêtre qu'ils escortent est aveugle ! Parmi les objets que les Yelmaliens pourraient rechercher l'on trouve : un nid de griffon, le site d'une des batailles de la Guerre des Dieux, un membre du culte qui a été kidnappé par des nomades ou des broos, ou encore un objet de cérémonie égaré (par exemple, le Globe d'Autorité ou le Sceptre de l'Ordre originaux).





6▽▽♂●†‡△□×⊙.:|||ℝ∞△♂ⓂⓈℝ♂♂⊙⊗Y≡

Runequest ® est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill Games, publié en français par Oriflam

Copyright © 1985 par Chaosium Inc. tous droits réservés.

Copyright © 1992 pour "Sun County" par Avalon Hill Games

*Édité en français par ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz sous le titre
"Les Guerriers du Soleil"*

Traitement des disquettes en photocomposition : TNI

Imprimé en France

IMPRIMIS - Tél. 87.32.15.66

RuneQuest

LES GUERRIERS DU SOLEIL

Tout deux avaient traversé les périls de Prax la désertique pour rencontrer Solanthos Pique de Fer, Fils de la Lumière, maître du comté du Soleil et de ses templiers mercenaires, les terribles Guerriers du Soleil. C'est avec plaisir qu'ils avaient contemplé le dôme d'or scintillant de leur temple. Ce temple forteresse signifiait la fin des épreuves qu'inflige Prax aux voyageurs étrangers.

La gloire séculaire et la vaillance de ces adorateurs de Yelm alio étaient bien réels. Ils seraient de précieux alliés dans la Guerre des Héros, maintenant proche. Du moins si le comte honorait sa parole. L'homme et la femme, héros inséparables, reprenaient leur quête. Leur prochaine étape serait Pavis en amont de la rivière des Berceaux. Là des amis, des Sartarites en exil, les attendaient.

Ce supplément pour *RuneQuest* contient les éléments suivants :

- L'histoire du Comté, ses habitants, le gouvernement et ses lois.
- L'art de la guerre des Guerriers du Soleil, les fameux templiers mercenaires.
- Les prêtres et seigneurs runiques de Yelm alio et leurs puissantes reliques.
- La description complète du Temple du Dôme Soleil.
- Le culte de Yelm alio.
- Le Journal de Jaxarte, ou la découverte du comté par un émissaire lunar.
- Des rencontres multiples, habitants, faunes et créatures monstrueuses.
- Les données nécessaires pour mener une campagne dans le comté et quatre aventures :
 - Le Défi de Garhound.
 - La Main de Mélisande.
 - L'Ombre du chaos.
 - Le Vieux Temple du Soleil.

Puisse Yelm bénir ses fils pour les siècles et les siècles.

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



ISBN : 2-906897-37-X

Prix : 210 F