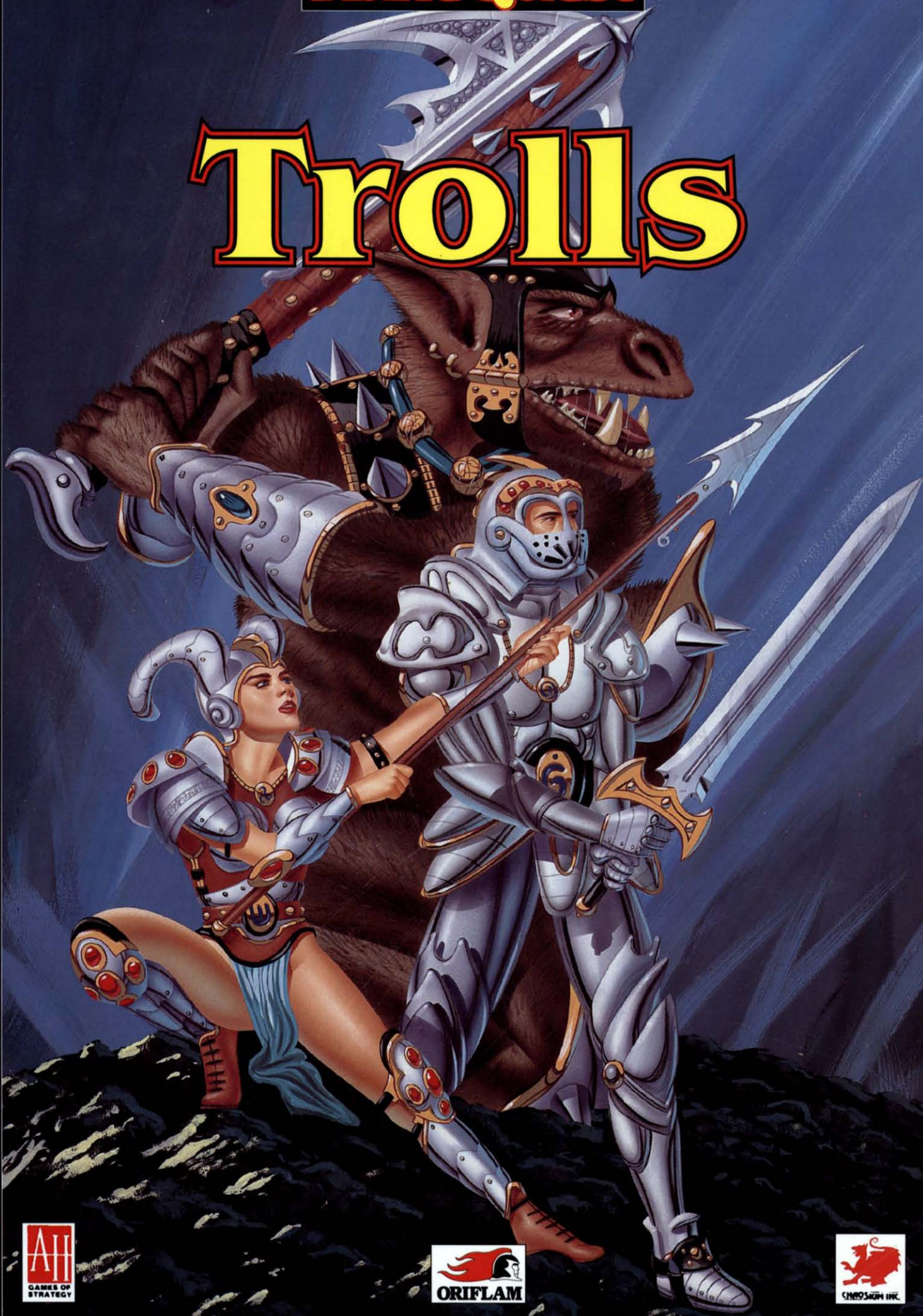


СЛАВЯНСКОЕ ИСТОРИЧЕСКОЕ
RuneQuest

Trolls



RuneQuest™

Trolls

Sandy Petersen - Greg Stafford

Travaux Additionnels

Lynn Willis
Charlie Krank
John Monroe
William Dunn

Cartes et Schémas

Sylvain Cordurié

Correction

Philippe Dohr

Maquette

Philippe Dohr

Illustrateurs

Lisa Free
James Kevin Ramos
Sylvain Cordurié

Production

Thierry Arnould

Couverture

Hubert de Lartigue

Traduction

Pierre Gehenne



RuneQuest est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill, publié en français par Oriflam.

Copyright 1985 par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Trollpak par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Troll Gods par Chaosium Inc, tous droits réservés.

Édités par Avalon Hill Company

Trollpak et Troll Gods sont édités conjointement en français sous le titre Trolls
par Oriflam, 132 rue de Marly, 57 950 Montigny les Metz, tous droits réservés.

Imprimé en Union Européenne

Mynarith Pourpre
Bibliothèque de Lhankor Mhy
Jonstown, 1619 S.T.

Sandy Peterson - Greg Stafford

Introduction à Trolls

Jouer les Trolls

Le but premier de Trolls est de porter à votre connaissance les us et coutumes ainsi que le fonctionnement intellectuel d'une race étrangère. Pour les créatures de la surface, les trolls sont de grands humanoïdes grossiers qui mangent les gens, aiment le noir et vivent dans la crasse.

Il serait facile d'en faire des monstres armés. Il ne faut pourtant pas oublier que ce sont des créatures intelligentes qui ont réussi à survivre en dépit des dieux et des hommes. Plusieurs caractéristiques les différencient des humains et ils tirent le meilleur profit de ces caractéristiques. Faites donc de même.

Les Ténèbres

Les trolls vivent la nuit et évitent la lumière du jour. Leur préférence va à la fraîcheur et à la nuit. Lorsque paraît le soleil, ils se camouflent ou se cachent dans de profondes cavités. Si cela s'avère nécessaire, ils sont capables de supporter la lumière, leur sens des ténèbres fonctionnant parfaitement dans ces conditions, en dépit de son nom. La raison essentielle pour laquelle les trolls évitent les périodes de jour tient au fait que c'est à ce moment que les humains et un certain nombre d'autres prédateurs tirent le plus gros avantage de leurs meilleurs yeux. D'autre part, une exposition trop prolongée aux rayons solaires leur occasionne de l'eczéma et des coups de soleil. Sans oublier l'effet démoralisant que peut avoir le soleil sur les trollinets en qui on ne peut avoir confiance que la nuit ou pendant les périodes de temps couvert.

La nuit, une bonne vue est moins efficace que le sens des ténèbres. Les trolls y gagnent un avantage certain sur les humains et les autres races qui ont besoin de leurs yeux pour se repérer.

Tactiques de Combat

Les trolls emploient les tactiques d'embuscade. Ceux parmi les trolls qui passent le plus clair de leur temps hors des abris troglodytes sont très souvent habiles à fureter à couvert. Ils attendent patiemment que leurs proies s'arrêtent ou dressent le camp et rampent silencieusement et patiemment jusqu'à une position leur permettant une attaque par surprise. Avec des adversaires dotés d'intelligence, les trolls prennent mille précautions. Ils les surveillent et essaie de dénombrier leurs ennemis en recourant, entre autres, à des sorts de détection.

Pour attaquer un campement humain, ils s'approcheront discrètement le plus près possible avant d'attaquer. Ils se servent de diversions, lançant à l'assaut des hordes de trollinets inutiles afin d'épuiser les points de magie de l'adversaire et permettre aux guerriers trolls de s'approcher un peu plus encore. Une fois arrivés à une distance du campement prédéterminée (en général, très près), le commandant envoie un signal infrasonique. Les trolls lancent les sorts dont ils auront besoin et dans un grand cri de guerre, ils jaillissent de leurs cachettes et se ruent sur le camp. S'il s'avère que l'attaque n'est pas rapidement victorieuse, les trolls décrocheront pour se perdre dans la nuit.

La nuit, les frondes se révèlent très meurtrières entre leurs mains. Même les trollinets sont capable de ramper à portée de tir et de lancer leurs projectiles grâce à leur sens des ténèbres qui porte plus loin que la vision de nuit des créatures diurnes. Les tirs sont le plus souvent sporadiques, et visent à harceler l'ennemi. Les cibles principales sont les chevaux et autres animaux que les trolls soupçonnent d'être des familiers. Quand il s'agit de passer aux choses sérieuses, les trolls concentrent leurs tirs sur une unique cible, au-delà de la limite de sa perception. Avec l'appui de guerriers trollinets, les trolls peuvent tirer jusqu'à 20 pierres sur une cible en un seul round. Ils sont particulièrement habiles à loper par-dessus les éventuelles défenses destinées à se protéger des tirs de flèches tendus.

En l'air, les trolls emploieront leurs propres familiers et esprits alliés pour perturber, distraire et tuer les créatures volantes ennemies. Les grosses guêpes de chasse sont les préférées (voir le chapitre traitant des Arthropodes Géants). Bien que leur perception repose sur la vue, elles sont idéales pour chasser leur nourriture au-dessus des frondaisons. Pour les attaques à plus basse altitude en forêt, les trolls se servent de lourd et lents scarabées.

Les trolls se reposent le jour comme les humains le font la nuit, mais au lieu de se rassembler dans un petit périmètre de défense, ils cherchent des cachettes où ils pourront passer inaperçus et dissimuler toute trace de leur présence. Ils s'installent en général à quelques distances des trollinets, moins doués pour se cacher, plus indisciplinés et toujours susceptibles de se mettre à crier au pire moment. Les trolls s'efforcent de rester immobiles, ils lancent sur eux-mêmes des sorts améliorant leur furtivité et laisseront passer quiconque est à leur recherche.

S'il est repéré, un troll cherche à s'échapper en filant à travers des terrains où les humains auront du mal à le suivre. En fonction de la situation, les autres trolls se porteront ou non à l'aide de leur infortuné camarade.

Avant de vous lancer dans un combat de nuit, nous vous conseillons de lire les règles de RuneQuest traitant de l'obscurité dans le chapitre du combat.

Note des Concepteurs

Glorantha a d'abord été un monde avant d'être un jeu et certaines de ses caractéristiques sont difficiles à rendre sous une forme ludique simple. Cet univers fantastique est né de ma grande curiosité du monde réel et de mes spéculations le concernant.

Bien souvent mes conjectures ont débuté par un sujet apparemment banal qui s'est enrichi d'une multitude de détails curieux au fur et

⌘ Ⓔ ♾️ 🙋🏻 ● † ⚔️ ⬜ ⛶ ⦿ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♾️ 🍷 🔴 ⚡ ⬆ ⏪ Ⓜ ⓧ Ⓢ Ⓣ Ⓟ Ⓡ Ⓝ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓔ ⓖ ⓗ ⓘ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

Généalogie des Dées des Ténèbres

Recopié par Guïllat le Sorcier
à partir du Livre Bleu de Zzabur, 276 S.T.

Dakala

Ténèbres Primaires

Dame Ténébres

Personnification des Ténébrés Membre de la Cour Ecclésiastique

Gokazub

Mec Dorala

Source des Source des

Kryger Editor Mère des Trollas

Debore = **Subere**
Seigneur des
Esprits — Déesse des
Ténébres Intérieures

5^e Émile

Style
Décor des
Eau Noires

Daneckara

La Lancense

Frattig

Le Maître d'Armes

Polakka

Forecasting

Mère des Mollusques

Père de Beaucoup

Yakaboom

Danscur dans les Ombres

Svenska

Abstract

Père des Dera

Le Passen

Kombobom

Le Grand Tambour le Cœur de Chaos

Кіропа

Kongas

Ancêtre des Arthropodes

Le Bâtelier

Gorakiki

Aranea

Diéssac des Insectes

Décès des Araignées

Esprits des Ténèbres

9

Une tache minuscule apparût à la surface des eaux. C'était la terre. Elle grandit jusqu'à devenir une île, puis un continent. Elle aussi généra ses propres dieux et ses propres formes de vie. Kropa fut prééminente à cette époque et son règne resta un moment incontesté. Elle est plus connue par ses enfants sous le nom de Gorakiki, Déesse des Insectes et Aranea, la Mère des Araignées.

L'Âge du Feu qui suivit changea la face du monde, même si dans ses profondeurs, il demeura intact dans les premiers temps. Beaucoup de nouvelles formes de vies apparurent à cette époque et certaines des plus anciennes se révélèrent capables d'une reproduction frénétique pour essaimer au loin. Les plus jeunes des rejetons, dont faisaient partie les insectes et les araignées, couvrirent les mondes par millions.

Premières Batailles

Durant cet âge de splendeur oisive, les trolls pratiquèrent d'autres sports, avec une préférence pour ceux qui les menaient loin, sur des pistes de légende, à la recherche de lieux où vivaient d'autres créatures. Un de leurs premiers voyages en compagnie de Kyger Litor les conduisit jusqu'à l'Aiguille où ils découvrirent les nains et les elfes occupés à leur déjà ancienne rivalité. Les trolls s'amusèrent à tirer avantage de leur vieille querelle. Quand Jongala le Silencieux effeuilla quelque peu les boucles de Shanasse, les nains en furent accusés. De leur côté, les mostalis accusèrent les elfes de la dévastation de leur célèbre Château Délicat qui fut écrasé par un glissement de terrain, mais Vaneekara se vanta bien souvent d'avoir lancé d'énormes rochers sur le bâtiment.

Une fois, des elfes vinrent au Pays des Merveilles et en emportèrent de nombreuses espèces de champignons. Les trolls et les elfes noirs résistèrent avec acharnement mais furent finalement défaits. Depuis ce temps certains champignons et rouilles se querellent avec les autres plantes.

Des trolls poursuivirent les voleurs mais ils furent capturés et coupés en morceaux. De nombreux chants furent nécessaires pour les remettre sur pied. On rapporte une autre bataille, contre les nains, dans un lieu appelé l'Arbre de l'Oiseau Aveugle. Là, un clan entier fut capturé et connu l'humiliation, chacun de ses membres se voyant infliger des blessures à titre de punition.

Aucun de ces incidents ne perturba la vie facile des trolls. Si plus de raids étaient menés contre eux, eux-mêmes en lancèrent davantage encore. Gore et Gash, deux héros trolls, décou-

virèrent une route secrète conduisant à un monde où vivaient d'autres créatures. Les guerriers trolls l'explorèrent bien souvent en dépit du danger. Kyger Litor fut atteinte par une profonde et insupportable mélancolie qu'elle communiqua à tout son peuple. Si grande était sa douleur et si cruciale la vitalité perdue en même temps que Korasting, que tous les trolls nés depuis ce temps sont bien différents du genre qui les avait précédés. La race la plus ancienne est appelée race maîtresse et la nouvelle espèce, les trolls sombres. Les premiers perdurèrent pendant les temps historiques mais c'est une race moribonde en dépit de tous les efforts des trolls pour qu'il en soit autrement.

Trois Esprits Curieux

D'aucuns prétendent que la lutte entre la lumière et les ténèbres avait déjà commencé avant la naissance de la lumière alors que Ether, encore à l'état de fœtus impuissant, se nichait au creux de la matrice de sa mère. Encore à naître, il reposait dans les ténèbres et les créatures de l'ombre s'approchèrent pour l'examiner. Ils aperçurent une forme enveloppée et ils sentirent ses émanations à distance. Ils l'observèrent de loin pendant un moment en se demandant ce que cela pouvait être.

Trois dieux étaient là, à l'observer. L'un s'appelait Argan Argar, l'autre était Xiola Umbar et le troisième Zorak Zoran.

- C'est un Ami venu de loin, dit
Xiola Umbar

- C'est encore un de ces dieux à venir, dit Argan Argar

- C'est un ennemi, dit Zorak Zoran, et je vais le dévorer pour nous en débarrasser.

Il souleva alors le paquet et le découvrit. Zorak Zoran fut horriblement brûlé par l'intense lumière et la chaleur et fut à jamais rendu hideux à la lumière. Argan Argar, qui se trouvait plus loin, se détourna du spectacle et n'eût pas à souffrir de séquelles permanentes. Xiola Umbar, qui se trouvait encore plus loin de la lumière, ferma les yeux à temps mais conserva le souvenir de ce qu'elle avait vu.

Il s'agit d'un mythe des ténèbres, dont nous pensons qu'il fait allusion au «Secret de la Lumière Intérieure» de Xiola Umbar.

L'Exode

Kyger Litor ordonna à son peuple d'évacuer ses terres originelles. D'autres dieux étaient déjà partis vers la surface, quittant le Monde Inférieur pour les royaumes du dessus. Xentha avait acquis un grand pouvoir et un vaste royaume et on l'appelaît Déesse de la Nuit. Zorak Zoran s'y trouvait également, heureux dans le combat et la conquête des créatures inférieures qui dépendaient du soleil et de la lumière. Il y avait également Xiola Umbar qui suivait son frère et se faisait de nombreux amis parmi les créatures inférieures désespérées. Gorakiki affirma qu'elle n'était plus une enfant et se mit à considérer le monde en prédateur et elle prospéra.

Les trolls quittèrent le monde inférieur en trois groupes principaux. Kyger Litor menait le plus important, Gore et Gash prirent le sentier sur l'autre versant des collines et Kogag, le fils de Jeset le passeur prit la tête d'une flottille.

Kyger Litor conduisit la multitude des trolls par des chemins secrets jusqu'aux racines de l'Aiguille. Les trolls s'amassèrent dans le palais de Dame Ténèbres. Il existe des cartes anciennes qui indiquent une partie de l'Aiguille comme étant un royaume troll, c'est de cette région dont il est question. De là, des armées et des clans émigrèrent vers d'autres régions, plus particulièrement vers le sud.

Gore et Gash étaient deux célèbres guerriers trolls. Ils furent séparés par la présence du Dieu du Soleil et emmenèrent bon nombre de trolls sur leur sentier de guerre vers le monde d'en-haut.

Kogag et les trolls navigateurs descendirent la rivière Styx, espérant atteindre la Mer Noire et là, trouver un refuge. Ils furent retardés et firent bien des détours. Ils ne donnèrent pas de nouvelles pendant longtemps.

Pendant cette débâcle, les voies d'accès furent presque totalement détruites. Un modeste sentier courait au travers du royaume d'Asrélia, la Déesse sous la Terre. Elle était engagée dans un combat décisif avec Lodril, le Dieu des Volcans, qui tentait de l'évincer de son royaume. Les trolls, menés par Gore et Gash, décidèrent d'intervenir en faveur de la déesse. Ainsi Lodril fut-il repoussé pour un temps. Depuis ce temps, Asrélia est considérée comme une amie et est adorée par les trolls. On l'appelle la Déesse des Ténèbres des Profondeurs de la Terre. Beaucoup de gens la considèrent comme une déesse du Monde Inférieur, même si nombre de personnes savent que les ténèbres se trouvent encore plus profondément. Certains prétendent même que Lodril est son époux.

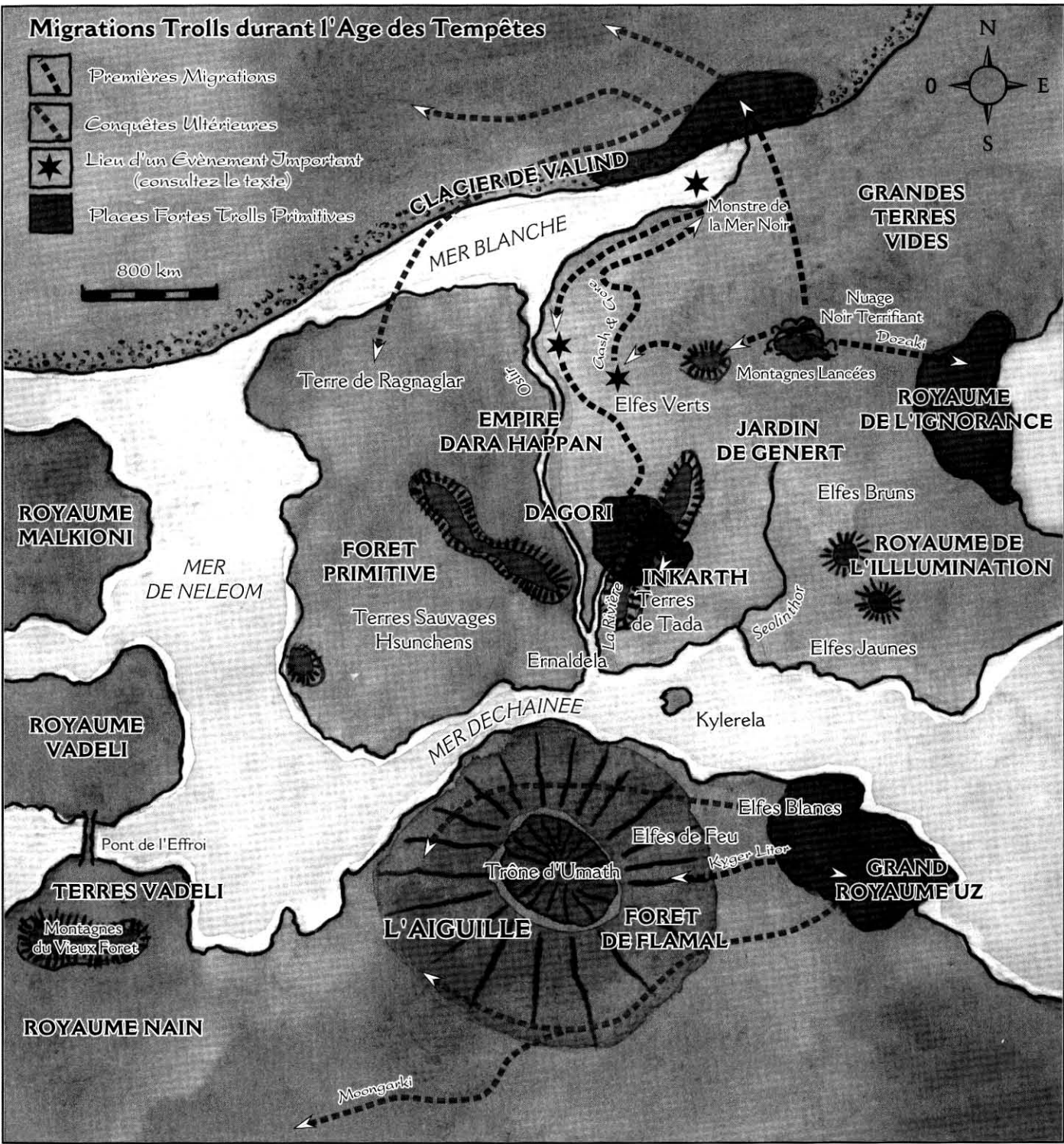
Voyages en Genertela

Gore et Gash étaient tous deux des mâles. Ils avaient grandi dans les Trois Tours, une célèbre forteresse montagnarde du monde inférieur, perchée dans une haute vallée nichée entre les pics rocheux. On élevait de nombreux insectes dans la région et c'est là que vivait Gadblad le Forgeron.

Quand la décision fut prise de désertir le Pays des Merveilles devenu invivable, Gore et Gash rassemblèrent beaucoup d'objets sacrés qu'ils emmenèrent vers le monde d'en-haut.

Cette partie de la population troll fut préservée jusqu'à ce qu'elle atteigne le bout du chemin, sur l'autre versant des collines qui s'ouvrait sur le monde que les trolls appelaient Lieu de Souffrance. Après beaucoup de discussions et de débats, ils prirent la décision de se séparer en trois groupes, à la recherche d'un endroit pour s'installer.

Un groupe marcha vers l'est. Ils vinrent à la rencontre d'un dieu nouveau venu, appelé le Soleil Noir. En sa compagnie, ils poussèrent vers l'est et parvinrent jusqu'au désolant Royaume de l'Ignorance. Les habitants de cette contrée accueillirent le Soleil Noir comme la réalisation de leurs prophéties et s'empressèrent de faire des trolls leurs prêtres et leur caste dirigeante. Les trolls appelèrent l'endroit la Nouvelle Terre de Dokazi, mais pour le reste du monde, il continua de s'appeler le Royaume de l'Ignorance.



Onze Batailles Trolls



Les Onze Batailles des Trolls

1 La Chute des Tempêteux : Une défaite pour les Dieux de l'Air. Le Diable et ses serviteurs attaquèrent le Château du Vent du Nord et anéantirent leurs adversaires. Les trolls prirent la fuite après que les esprits du vent qui les commandaient aient été tués.

2 La Victoire de Boztakang : Le Diable Wakboth et son armée visqueuse tentèrent d'encercler les cratères et les pics des Ruines de la Lune Bleue par une manœuvre en arc de cercle. Grâce à leur magie et à leur courage, les trolls les repoussèrent.

3 La Glace Brisée : Le dieu du chaos Krjalk marcha vers le nord, à travers les étendues glacées au nord de Fronela, fondant les glaces sur son passage. Avec son armée magique, il envahit le Château de Glace de Valind, dieu de l'Hiver. Les trolls, aidés de la magie glaciale de Himile, furent à l'avant-garde des défenseurs. Ils stoppèrent l'avance de l'armée du chaos et, la retournant contre Krjalk, ils repoussèrent ce dernier en Fronela.

4 La Bataille de l'Unité : Les trolls faisaient partie de cette armée, mais on y trouvait aussi des elfes, des nains et des humains, coopérant ensemble. A cette époque où la chaîne des Montagnes des Bois de Pierre jaillissait hors de terre, les rivières péloriennes remontaient leur propre cours ou se cherchaient de nouveaux lits et les habitants de la région fuyaient à la fois les tremblements de terre et les armées. Les vainqueurs créèrent plus tard le Premier Conseil.

5 La Gloire du Soleil Noir : Une armée du chaos, probablement menée par Tien, piétinait aux alentours des Vieilles

Montagnes (qui étaient occupées par des humains et des bêtes apeurées) alors qu'elle venait tout juste de vaincre Genert, le dieu de la Terre. Ce sont des armées organisées qui s'affrontèrent dans cette bataille, ce qui est atypique mais pas impossible pendant les guerres du chaos. On constatera plus tard l'existence d'autres armées du chaos organisées pendant ces guerres.

6 Le Siège de la Cité de Plomb : Wakboth, le Diable, accompagné de son armée qui venait de défaire Genert, rassembla ses forces contre les alliés du dieu de la Terre défunt. Tada tomba. La moitié de l'armée du chaos marcha directement sur la Cité de Plomb. L'étendue de sa progression est encore visible aujourd'hui dans la limite marquée par la maigre plaine de Prax. L'armée du chaos était commandée par Krarsh, et bien qu'elle ait été finalement anéantie, son chef parvint à s'échapper.

7 La Victoire de Karrg : L'armée du chaos approchait de la terre de Tada qui finissait de sombrer. Même la terre et la mer étaient absorbées par l'armée du chaos. Karrg et une armée de Seigneurs Runiques tinrent bon et firent en sorte que la vase ne soit plus qu'un inoffensif tas d'argile. La seconde force d'invasion débarqua sur cette île d'argile qu'elle dévora avant d'être vaincue par Karrg. Ce dernier en donna les restes à Vaneekara la Lanceuse qui les expédia au-delà du monde. Plus tard, l'armée du chaos débarqua en un autre point et fini par détruire l'Aiguille en dépit des trolls.

8 La Pluie de Voleuse : C'est la seule bataille navale conséquente qui ait eu lieu. Les trolls avaient reçu l'aide de leur

déesse, Voleuse, et de Magasta, un dieu marin de la mort. La déesse Voleuse cueillit l'armée du chaos, réduite en charpie par les trolls des mers et la purifia par maint usage de la pluie dont elle avait la maîtrise et grâce à la magie secrète de Brastalos.

9 La Grande Victoire : Longtemps après le début des guerres du chaos, il ne restait pas grand chose à conquérir pour les armées de l'ennemi, aussi se retournèrent-elles les unes contre les autres. Deux des plus puissants chefs de guerre, Kajaboar et Wakboth, lancèrent leurs armées à l'assaut l'une de l'autre, ce qui eut pour effet de créer moins de chaos qu'au commencement. Zorak Zoran prit la tête d'une troupe choisie avec soin et après un long et sanglant combat balaya les forces du chaos. Si les plus grandes divinités purent s'enfuir, Zorak Zoran y tua Krjalk, ou du moins le coupa en millions de morceaux.

10 La Victoire de l'Hiver : Une importante armée du chaos quitta Peloria pour le nord et les étendues glacées. Les trolls des glaces, adorateurs d'Himile, l'armée de la Lune Bleue de Boztakang et des serviteurs du Soleil Noir s'unirent pour détruire l'ennemi.

11 J'ai Combattu, Nous Avons Gagné : La bataille décisive pour la survie des races de Gloranthia qui, plus tard, deviendront mortelles. C'est une légende intéressante car de nombreuses races affirment qu'elle leur est propre. On a pu découvrir dans les enseignements jursteli d'époques plus tardives que les trolls, nains, elfes, humains et d'autres races de moindre importance revendiquent tous cette victoire au nom de leur Héros des Ténèbres.

Les Habitudes Culinaires des Trolls

Pour l'essentiel, les trolls dévorent. À l'origine, lorsqu'ils vivaient dans le monde informe des ombres, les trolls n'avaient besoin de rien pour vivre, bien qu'il semble que la consommation d'insectes, ou plus précisément de certains insectes, en a singularisé certains dans ces lieux légendaires. Depuis qu'ils ont été chassés du Monde Inférieur, il leur a fallu se nourrir pour survivre. Comme ils sont prédateurs de toutes les espèces intelligentes et qu'ils sont capables de consommer toute chose venue après eux, ils peuvent subsister à partir de n'importe quoi.

Les trolls peuvent manger de la poussière et des cailloux et cependant survivre. Même de l'eau suffit à leurs besoins. D'aucuns prétendent qu'ils peuvent survivre en humant l'air. Bien sûr, aucun des «mets» mentionnés ci-dessus n'ont leurs préférences. Il leur faut en manger des quantités prodigieuses, quitte à passer l'intégralité de leur temps de veille à mâcher des cailloux ou de la terre pour espérer se maintenir à un niveau d'activité minimal (cela rend leur incarcération difficile car ils sont capables de se frayer une issue à coup de dents à travers n'importe quoi si on leur en laisse le temps). De plus, ils disent que tout cela n'a pas très bon goût et c'est une insulte parmi les trolls que de comparer quelque chose au goût de la boue. Les excréments font également partie des mets les moins prisés des trolls, qu'ils comparent, en terme de qualité gustative et nutritionnelle, à la boue. L'air, lorsqu'il sert de nourriture, offre des qualités nutritives très faibles et est la cause de coliques très douloureuses et de flatulences importantes, dont le bruit et l'odeur sont réputés pour avoir été à l'origine de la découverte de cachettes de trolls par leurs ennemis. Même des humains, race pourtant peu réputée pour la finesse de son odorat, se sont montrés capables de repérer les effluves de trolls se nourrissant d'air.

Quelques rares choses ne peuvent pas servir de nourriture aux trolls. Parmi elles, on peut compter les choses faites de lumière, les choses très chaudes et le métal que l'on nomme fer.

Les trolls ont des préférences marquées. Elles vont en priorité au sang tiède et à la chair gorgée de vaisseaux qui le produisent. Que l'origine en soit intelligente ou non ne les préoccupe pas particulièrement, contrairement aux autres races intelligentes. Les autres races, qui ne peuvent ni comprendre, ni tolérer ces pratiques, haïssent les trolls pour cela, une haine qui est partagée par les races du chaos.

La matière végétale fait également partie de leur nourriture préférée, mais cependant moins que la viande. Parmi les plantes, leur préférence va aux plantes vivantes plutôt aux plantes inertes et à celles qui sont pleines de sève plutôt qu'à celles qui sont fibreuses.

Certains érudits ont émis l'hypothèse que les trolls préféraient la nourriture composée d'éléments variés, assemblés en grand nombre dans un même aliment. Ce serait ainsi que la viande et les plantes compteraient parmi leurs préférences, les elfes se trouvant en première position sur leur liste, étant faits d'une matière végétale carnée.

Les trolls ne cuisinent pas leur nourriture en raison de leur aversion excessive du feu et de la chaleur. Cependant, ils apprécieront un plat cuisiné s'ils en trouvent un ou s'ils n'ont rien d'autre à se mettre sous la dent. Les trolls ne sont pas dégoûtés par la viande morte ou pourrissante, considérant que les vers et autres charognards font partie du raffinement du plat.

Les trolls ne mangent pas les choses mort-vivantes, même tuées de nouveau. Cela tient à ce qu'ils considèrent les mort-vivants comme une abomination, en dehors des crapules de Zorak Zoran qui sont considérés sacrés. La religion de Kyger Litor interdit de chasser les trolls pour se nourrir, encore que cette règle soit souvent transgressée dans des circonstances particulières. Les coutumes funéraires des trolls comprennent invariablement la consommation du corps après que des prières aient été dites pour que l'âme du défunt trouve sa voie vers Kyger Litor.

Les trollinets ne sont pas considérés comme des trolls par les trolls, il n'y a donc pas d'interdit quant à leur consommation soit de façon régulière, soit quand l'envie s'en fait sentir. Dans certains endroits, les trollinets sont élevés pour la boucherie. Il est bon de rappeler que, si obligation est faite aux Seigneurs Runiques de dévorer un membre de leur famille, il s'agit d'une obligation religieuse et une marque distinctive d'honneur et non pas une pratique commune parmi les trolls.

Les boissons enivrantes sont aussi beaucoup appréciées des trolls. Certaines de ces boissons distillées par les trolls peuvent empoisonner l'humain inconscient qui oserait les avaler. Pire, quelques uns de ces breuvages, qui tueraient presque un homme sont considérées comme des boissons légères par les trolls. Inversement, le lait fermenté (le kvass) se révèle incapable de saouler un troll. De toutes les boissons fermentées ils semblent préférer la bière, et l'opinion générale est que n'importe quel vin ne peut égaler les meilleures bières.

Les habitudes varient d'un buveur à l'autre, mais nombre d'histoires insistent sur les dangers de l'ivresse. Beaucoup de chefs imposent l'abstinence la plus absolue à leurs subalternes dans les situations de danger, mais ce n'est pas une règle générale. Si un groupe suit cette règle, son chef se montrera excessivement violent à l'égard de tous ceux qui enfreindront la règle ou des étrangers qui tenteraient de pousser un de ses hommes à l'enfreindre. Comme on dit : « Il n'y a rien de plus féroce qu'un troll abstinent à qui on offre un verre. »

Pour finir, on remarquera qu'à table, les trolls n'ont rien de ce qui ressemblerait aux « bonnes manières » humaines. Ils ne se servent d'aucun ustensile, arrachent d'énormes bouchées qu'ils mâchent parfois ou avalent tout rond, à grand renfort de bruits de bouche, de langue et de succion, sans omettre de se maculer d'innombrables taches de graisse. Certains choisissent de se gaver prodigieusement puis d'aller dormir pour digérer, d'autres choisissent la frugalité, préférant mettre de côté pour plus tard.

Quel que soit le moyen qu'ils choisissent pour se procurer de la nourriture et pour la dévorer, tous les trolls y trouvent un plaisir tout à fait prévisible, et chacun se considère comme un gourmet. Les trolls adorent manger.

Colnar l'étudiant
Prêtre de Lhankor Mhy
Temple de Fadnor (857 S.T.)



Addendum : Avec tout le respect dû à mon professeur, le défunt Colnar l'étudiant, (Lhankor Mhy le bénisse), mes dernières recherches corroborent toutes ses observations anatomiques sauf une.

Il semblerait que même lui, un maître et un sage, ait été capable de commettre des erreurs à cause d'idées préconçues comme chacun de nous. Cela devrait servir d'exemple à tous de la nécessité de vérifier ses sources et de ne pas se contenter d'écouter les rumeurs, même plausibles. Il semblerait, contrairement à l'opinion professée par maître Colnar que l'estomac secondaire, le soi-disant « estomac à pierre » soit plus utile à la digestion de la terre que des cailloux et que les roches dures ne puissent pas être mangées du tout.

La paroi résistante de l'estomac est en fait indispensable pour résister aux puissants acides gastriques qui accèdent à l'organe par le ductus gal-lus et y sont malaxés par des muscles puissants. Pendant cette opération, les matières organiques sont dissoutes, mêlées aux sucs venant du ductus su-crus puis passent dans les intestins où le dissolvant organique est absorbé et les déchets inorganiques sont expulsés.

J'ai passé de nombreuses années à fouiller de vieilles cavernes autrefois occupées par des trolls. Elles sont remplies de sable, de gravier, de coquilles, de déjections non digérables et de traces de métaux courants.

Rien que n'en ayant pas la preuve pour l'instant, je doute qu'ils puissent subsister simplement avec de l'air, de l'eau, du métal, de la glace ou des excréments.

Thorloss le Griffonneur
Prêtre de Lhankor Mhy
Temple de Fadnor (864 S.T.)

Les Goûts Culinaires des Trolls une Expérience

L'objet de mon expérience était de déterminer quelles sont les préférences véritables en matière de nourriture des races d'Uz. Pour le savoir, je choisis 78 objets différents ayant en commun d'être considérés consommables par les trolls que je plaçai dans une pièce fermée dotée d'un oeillet permettant l'observation.

Mes assistants capturèrent trois trolls destinés à l'observation mais l'un d'eux mourut pendant le transport jusqu'à mon laboratoire. Le premier était un mâle troll sombre en bonne santé et le second un trollinet pleurnichard. On enferma les deux trolls dans la même pièce.

Jamais le trollinet n'eut droit à un morceau de nourriture sauf une fois, quand il lui fut donné un bâton. Il ne chercha jamais à en voler non plus, même quand le grand uz dormait. En fait, il subsista grâce aux excréments du grand troll. Le grand troll ne mangea jamais d'excréments et le trollinet ne mangea pas les siens non plus.

Voici ce que mangea le troll :

Premier jour

Une feuille de vélin
2 bottes en peau de phoque
Une veste en cuir
Un serre-tête praïen garni de perles
50 grammes de cire à cacheter rouge
Une tomate
Une pomme de terre
Un bouchon
2 litres d'eau de mer
Un bâton en chêne

Deuxième jour

12 grammes d'ongles de pieds humains
Un litre d'huile d'éclairage

Une toque en fourrure de raton laveur
3 baguettes de tambour en bois
2 pommes
Une mangue
Une boîte de chenilles
Un papillon

Troisième jour

Une hyène empaillée (préparée avant)
3 litres de vin d'excellente qualité
10 grammes de sel (avec le vin)
Un parchemin vierge
Une aquarelle sur parchemin représentant un canard
Un bout de table en frêne
Un bol de gruau
2 litres de bière à peine fermentée

Cinquième jour

Un trollinet empaillé
Un châle de laine fin
Une grande bougie rouge
Une bouteille d'encre de 12 grammes
Un panier de fraises
Une fonte de selle en cuir orange

Sixième jour

Une chouette empaillée
Une plume de pingouin pour écrire
Une plume d'autruche pour écrire
Une planche à prière en saule
Sang de pigeon coagulé (4 grammes)
Un flotteur de filet de pêche en bois
Un champignon écrasé

Septième jour

Un anneau d'argent
4 centimètres carrés de tuile ocre
Une fourmi d'élevage de taille moyenne
Un chausse-pied couleur en ambre
Un petit miroir
Une boîte de flèche en obsidienne
6 griffes de tigre

Une coquille de palourde
Un gros bout de charbon
2 litres de bonne bière
2 litres d'eau de source
Un pain d'argile pressée de 150 grammes
Un rond de serviette en bois
Un plumeau
Une flûte de bambou
Un archet en bois
2 petites bougies carrées
Une petite pastèque
Un tibia d'elfe
Un coussin de plume garni de crin

Neuvième jour

Une bonne truite
Un morceau de boeuf séché
Une tranche de pain aux neuf céréales
Un pot de miel
Un paquet de 200 grammes de tabac
Un petit tambour de bois

Dixième jour

Un anneau à marquer les sceaux en bronze
Un tonnelet de sable
Une bouteille d'encre noire de 12 grammes
4 lunars d'argent
Un tire-bouchon en cuivre
Un petit disque de verre
2 briques réfractaires
Un croc de chien
Une lanterne en laiton et en cuir, avec son huile
Un sablier, sans son sable

Onzième jour

4 branches de cotonnier
Un sabot de cheval

Douzième jour

Un sabot de daïm

Après avoir dévoré tout le reste, il mangea son compagnon, le trollinet. Il le fit avec grand soin et cérémonial, bien que je n'en comprenne pas le sens. Je pense qu'il s'agissait cependant de quelque rituel épicurien.

Il jeûna en silence pendant cinq jours. Tuer le trollinet lui demanda cinq secondes, ce que je trouvai charitable. Il lui fallut encore cinq heures pour le préparer de la plus épouvantable manière.

Ensuite, il s'assit, en prit une extrémité dans sa bouche et commença à mâcher. Il ne s'arrêta pas ni ne recracha de nourriture avant d'avoir

terminé, sept heures plus tard. Il avait tout dévoré à l'exception des deux humérus du trollinet.

Il se rassit et commença à battre le sol des deux os en chantant un air qui n'était que du charabia pour moi comme pour les experts en langue des ténèbres que j'ai consultés. Il ne s'arrêta pas alors que sa faiblesse grandissait et il finit par s'écrouler, évanoui. Il sombra dans un profond sommeil dont il ne s'éveilla pas et mourut au bout de 62 jours.

Urlos le Devin
Temple de Lyllket (827 S.T.)

Ce document que vous venez de lire est le dernier qu'ait jamais rédigé la main d'Urlos le Devin. Malheureusement, ce sage devait s'étouffer quelques jours plus tard avec un morceau de saucisson qu'il avait par trop hâtivement avalé pendant une de ces collations nocturnes.

Le rituel qu'il décrit un peu plus haut est une sorte de malédiction troll que l'on sait longue et complexe. Normalement, ce type d'incantation est très facile à interrompre. La vue du devin était, semble-t-il, devenue par trop défectueuse.

Note de
Minaryth le Pourpre (1604)

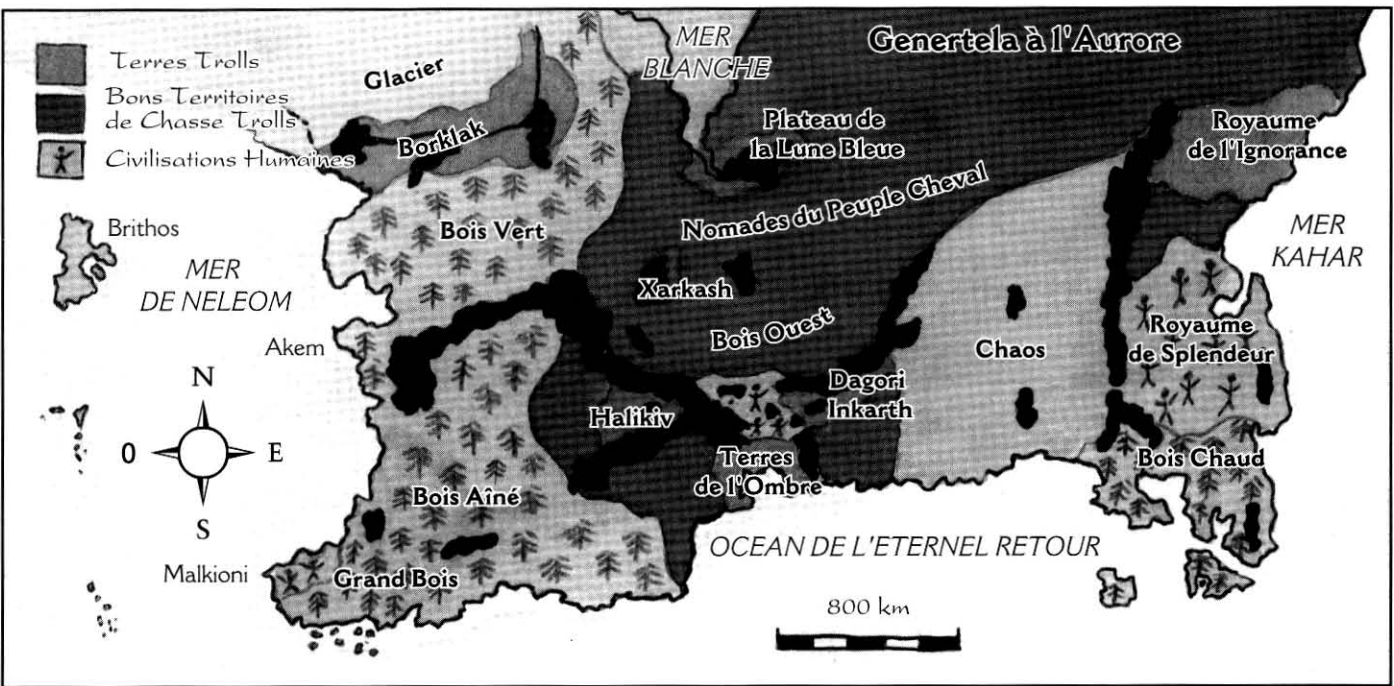


L'Ennemi Revient : l'Aurore

Pourtant, ils acceptèrent le Compromis, en dépit de la résistance de Zorak Zoran. Un célèbre chant raconte son opposition à Kyger Litor pour contrer son allégeance au Compromis, mais il fut défait et la déesse de la Vie en sortit victorieuse.

Kyger Litor répandit la nouvelle parmi ses suivants puis suivit l'araignée vers d'autres royaumes. Ainsi prévenus, les trolls cherchèrent l'abri des lieux sombres et ombragés quand Yelm darda de nouveau sa lumière dorée sur le monde. C'est en cette condition qu'ils furent trouvés alors que renaissaient les dieux et le monde après la naissance du Temps et le début de l'histoire.

□ × ○ ∴ ||| R ∞ △ † W ⊙ ρ ‡ ▽



Les plus puissantes implantations des trolls en Genertela se trouvaient à Halikiv en Ralios ; Borklak en Fronela ; Dagori Inkarth près de la Passe du Dragon ; le Plateau de la Lune Bleue en Peloria ; le Royaume de l'Ignorance à l'est et les trolls des neiges des Steppes Hivernales de Valind. Chacun de ces lieux était fort d'une population se comptant en milliers dirigée par une hiérarchie séculaire de familles de prêtresses.

Les implantations de moindre importance ne manquaient pas. Xarkash, dans les Monts Yolp était une étape réputée et reposante pour les trolls en voyage. Bien d'autres endroits, trop nombreux pour être tous mentionnés, parsemaient le monde. Leur population s'établissait en moyenne à quelques centaines d'individus.

Les terres les plus densément peuplées étaient tout simplement appelées les Territoires des Trolls. Autour de ces régions on trouvait trois sortes de territoires. Les premiers étaient appelés les Terres Partagées, parce que les trolls qui y vivaient y côtoyaient d'autres races intelligentes et partageaient avec elles les dangers qu'il y a à repousser des ennemis extérieurs. Une autre sorte était les Bons Territoires de Chasse. Ces terres étaient généralement occupées par des espèces peu enclines à coopérer avec les trolls, voire même plutôt désireuses de leur rendre coup pour coup. Pour finir, il y avait les Terres de Nourriture Coriace, celles-là étaient assez désolées et leur nom venait de ce qu'elles n'offraient pour seule nourriture que de la terre et des cailloux.

Tous les Territoires des Trolls communiquaient entre eux. Il semblerait que la région des Ombres Dansantes ait exercé une certaine autorité sur la politique des trolls. Le Conseil Mondial des Amis, qui prit naissance dans la Passe du

Dragon, fut d'un intérêt tout particulier à cette époque. C'était une terre partagée où l'on trouvait aussi bien des humains que des nains, des elfes, des dragonewts et une race ou une espèce appelée les Danseurs de la Roue d'Or. Celle-ci aura disparu avant la fin du premier siècle. Plus tard, cette entité politique fut connue sous le nom de Premier Conseil, mais fut souvent appelée le conseil des Porteurs de Lumière par les humains et les autres races non-trolls.

Le Conseil des Amis, qui avait coopéré pendant les Ténèbres, avait survécu à peu près intact. Quand leurs dieux revinrent avec l'Aurore, les gens quittèrent la sécurité de leurs forteresses pour porter la parole de la sécurité et de la lumière aux survivants ignorants éparpillés de par le monde. Beaucoup de gens furent retrouvés et progressivement ramenés à des comportements plus civilisés. Des bosquets elfiques furent réintégrés, des citées naines furent mises en contact avec leurs semblables, des tribus humaines furent illuminées, et l'on put de nouveau entendre les ululements et les sifflements d'anciennes prières dragoniques dans les communautés dragonewts. Dans tout cela, les trolls furent heureux de conduire les missionnaires vers leurs ouailles.

C'était un subterfuge de la part des trolls. Ils menèrent les missionnaires là où ils le jugeaient utile, et pendant de nombreuses années ils tinrent le monde dans l'ignorance du bourgeonnement de la civilisation dans le nord de Peloria. Ils considéraient cette région comme un très bon territoire de chasse, riche en viande et en végétaux.

Il convient de dire que ce subterfuge n'était pas destiné à tromper délibérément les autres races. En effet, quand il fut question de quitter les hautes-terres pour descendre dans

les basses terres de Peloria, les trolls ne firent rien pour l'empêcher. Ils démontrèrent même amplement leur parfaite connaissance de la contrée en s'enfonçant loin dans les terres, là où les missionnaires avaient le plus de chances de réussir, en contournant les forteresses hostiles de la noblesse à cheval adoratrice de Yelm.

A cette époque, la cuvette pélorienne était occupée par des humains et des elfes qui adoraient Yelm et son panthéon. Il s'agissait des survivants des nombreuses civilisations des plaines et des vallées qui avaient été anéanties. Ils étaient unis par le servage que leur imposaient les chefs méprisants des clans barbares cavaliers. Ces gens se moquaient éperdument des Porteurs de Lumière et de leurs alliés non humains, en particulier des trolls. Des missionnaires furent massacrés en 167 et cela mit un terme définitif à la paix en Peloria. Les conflits se généralisèrent entre le peuple cheval et les peuples des collines. Au sein du Premier Conseil, la priorité passa progressivement de l'édification des âmes perdues de Genertela à la nécessité de se défendre contre le peuple cheval. On mit en avant d'autres cultes. Par exemple, le culte de Xiola Umbar fut très populaire au cours du premier siècle, mais durant le deuxième siècle, celui de Zorak Zoran prit une importance grandissante car les fidèles perdaient leur intérêt pour le réconfort au profit d'un goût nouveau pour le massacre.

Puis la simple défense céda graduellement le pas au goût de la conquête et à la punition de l'ennemi pour ses mauvaises manières. D'autres dieux de la Guerre étaient en grande faveur au côté de Zorak Zoran. Par exemple, les fidèles humains des Porteurs de Lumière n'étaient pas les derniers à convaincre les autres races de la nécessité de combattre les arrivistes Yelmites, remettant au goût du jour dans le



ses dirigeants et ses scientifiques. On aborda de nouveaux pouvoirs ; une philosophie nouvelle prit naissance que le conseil décida de mettre en pratique.

Les Guerres de Gbaji

Le Second Conseil bâtit une philosophie nouvelle basée sur sa capacité à construire l'être parfait. Celui-ci aurait le pouvoir de mettre en harmonie toutes les formes de vies intelligentes en une relation spirituelle élevée avec l'univers, à l'image de celle qui existait pendant l'Age des Dieux. Les discussions sur la façon de procéder allèrent bon train pendant des années, et on échafauda des théories sur la signification profonde de la chose. Mais tout cela semblait plutôt être un rêve d'avenir aussi inaccessible que les souvenirs du passé.

Un artefact appelé «l'oeuf pseudocosmique» fut ramené en Dorastor après sa découverte. La nature précise de la chose restait inconnue en dépit d'intenses et sérieuses recherches. Les découvertes éventuelles sont restées secrètes mais l'on sait quand même à quoi il était destiné.

Cet oeuf constituait le noyau nécessaire à la création d'un dieu nouveau qui naîtrait dans les limites du temps et serait façonné par les rêves de perfection d'êtres imparfaits. Ce dieu nouveau portait de nombreux noms : Rashoran, Nysalor et Gbaji sont parmi les plus connus.

Construire un dieu est un processus long et complexe. C'est pendant la phase initiale que les trolls, les premiers, protestèrent et quittèrent le Conseil. Ils affirmaient que ce projet ne pouvait que mal finir et refusaient donc d'y participer. Peu de temps après, les dragonewts partirent également.

Certains rebaptisèrent le Conseil, Conseil Brisé. Les Yelmites de Dara Happa exploitèrent les dissensions, et aussitôt leurs armées se mirent en marche vers le sud et s'emparèrent de terres riches. Dans le traité de paix qui suivit, on autorisa de nombreux dignitaires Dara Happans à assister à la création du nouveau dieu. En quelques années, ils se prirent tellement de passion pour le projet que les prêtres dara happans ne tardèrent pas à diriger leur pouvoir vers le projet. L'amitié entre Dara Happa et Dorastor ouvrit une ère de prospérité nouvelle pour la région.

Les trolls se sentirent encore plus offensés de voir s'unir Dara Happa et le Conseil Brisé. Ils se retirèrent dans leurs propres terres et désertèrent totalement Dorastor. Ils entamèrent alors une invocation ancienne qui concernait une entité connue sous le nom du Dévoreur Noir. Cette puissance inconnue avait déjà été invoquée pendant les Grandes Ténèbres mais le rituel n'avait pas été achevé. Les trolls re-

commencèrent depuis le début et leur magie était si puissante qu'elle força le soleil à stopper sa course dans le ciel.

La région de la Passe du Dragon, y compris l'essentiel des territoires d'origine du Premier Conseil, tenait tête aux forces de Dorastor. Les elfes et les nains qui étaient restés fidèles au Conseil Brisé furent battus locale-

ment et ces conflits localisés occupèrent suffisamment les trolls pour qu'ils ne puissent pas s'opposer réellement à la création de Gbaji.

Le Parfait naquit en Dorastor. Les forces du Dévoreur Noir se rassemblèrent et marchèrent contre Dorastor. Gbaji, qui n'était encore qu'un nouveau né divin, fut porté à la rencontre de l'ennemi. Gbaji, la Lumière Blanche, dessécha l'allié immortel des trolls et c'est ainsi que le Dévoreur Noir, flétri, disparut de l'histoire. Sur le champ de bataille, les trolls et leurs alliés furent écrasés.

Puis Gbaji lança une puissante malédiction contre les trolls et les dragonewts. Un vrai dragon s'éveilla le temps de la cérémonie et dévora les énergies libérées, protégeant ainsi son peuple. Kyger Litor n'eut pas cette chance car tandis qu'elle était aux prises avec la malédiction, cette dernière eut le dessus et arracha à jamais une partie de son esprit. C'est ce que l'on appelle la malédiction des trollinets.

Cette malédiction fut une tentative presque victorieuse pour éradiquer les trolls en interférant avec leur reproduction. Au lieu de porter des trolls sains et en pleine santé, les femelles enceintes donnaient naissance, après une gestation beaucoup plus courte à des rejetons faméliques et difformes qui n'avaient même pas la décence de mourir. Dans les premiers temps, les trolls les éliminaient systématiquement, mais ils ne tardèrent pas à se rendre compte que ces abominables avortons mal formés représentaient près de la moitié des naissances. On accorda aux trollinets le droit de vivre, comme esclaves ou comme nourriture. Le mal était fait.

Une génération plus tard, l'armée du Chaos conduite par Gbaji, atteignit la Passe du Dragon et une fois encore, toute résistance fut balayée. Les dragonewts eurent à subir une conquête humiliante et furent ensuite enrôlés comme mercenaires. Il en fut de même pour les humains. Les trolls se virent repoussés sous terre, même si la Cité de Plomb et le Château de Verre Noir tinrent bon et ne furent pas envahis. Les trolls se faisaient rares à la surface du monde et ils vivaient dans la peur une existence furtive et souterraine. Ils fondèrent une société secrète appelée la Société du Dragon de la Nuit.

Les trolls avaient conservé le moyen de communiquer grâce à un réseau de passages souterrains secrets. Cependant, là aussi, la guerre faisait rage, et les nains, repérant ces passages finirent par isoler les bastions trolls les uns des autres. L'un des plus curieux événements de cette période si particulière advint quand des nains suivirent une armée de rejetons de Krarsh qui tentait de creuser sous les Monts Indigo tandis qu'au-dessus, une forte troupe d'elfes les protégeaient en plantant à flanc de colline une espèce particulière de

Philosophie de Trollinet

Nous croyons en le Dévoreur Noir. Il est le monde véritable et nous sommes ses victimes. Il n'y a qu'une seule chose qui nous gouverne vraiment et c'est le Dévoreur Noir. Nous voudrions être unis mais il nous a éparpillés et préside à nos vies.

La vie n'a pas de sens, hormis qu'elle soit préférable à la mort. La mort est un moment en dehors du temps, un long passage d'un état de vie à un état de non-vie rempli de souffrances et d'agonie, et pourtant chaque Enlo s'y accroche car elle est encore préférable au Dévoreur Noir. Nos vies commencent dans la souffrance de la cruelle lumière et de l'air frissonnant qui mutilent nos corps infantiles pas encore préparés à vivre. Et chaque jour est un pas vers encore plus de douleur. Et pourtant tout cela vaut mieux que le Dévoreur Noir.

Ne demandez pas à un Uzko de vous expliquer le Dévoreur Noir. Ils n'en savent rien car les demis-dieux et les Uzuz tiennent le secret bien gardé. Nous seuls savons, qui sommes maudits entre tous. Nous sommes maudits, non pas par les terribles seigneurs Uzko, mais parce que nous connaissons le secret du terrible Dévoreur Noir.

Le Dévoreur Noir se tient tapi au-delà de la mort, tapi derrière la peur et tapi dans les ténèbres. Les Uzko prétendent connaître les secrets des anciens, mais ils ne savent rien du Dévoreur Noir qui se tient derrière leurs Ténèbres.

Et le Dévoreur Noir n'est rien, un vide dépourvu de sens, un vide morne et ancien au-delà de ce qui peut être connu. Il est sans fin, sans fond, nul ne peut l'arrêter, il est sourd et aveugle et dévore tout, à commencer par nous.

-Tel que raconté par un pauvre hère anonyme.



Cent Dehori, flux infernal d'âmes enragées, connurent leurs derniers instants avant de sombrer dans le néant. Cent petites pierres de fronde s'enfoncèrent dans le corps de lumière de l'ennemi, formant autant de petits nuages d'ombre sur la brillante silhouette. Ainsi fut-il déchu de sa grandeur, il se ratatina et ne présenta plus de danger pour Kyger Eitor.

Source merveilleuse, Grande Mère!
Toute création est tienne !
Toute victoire est tienne !
Dois ce que Tu as vaincu, contemple ton formidable Butin !

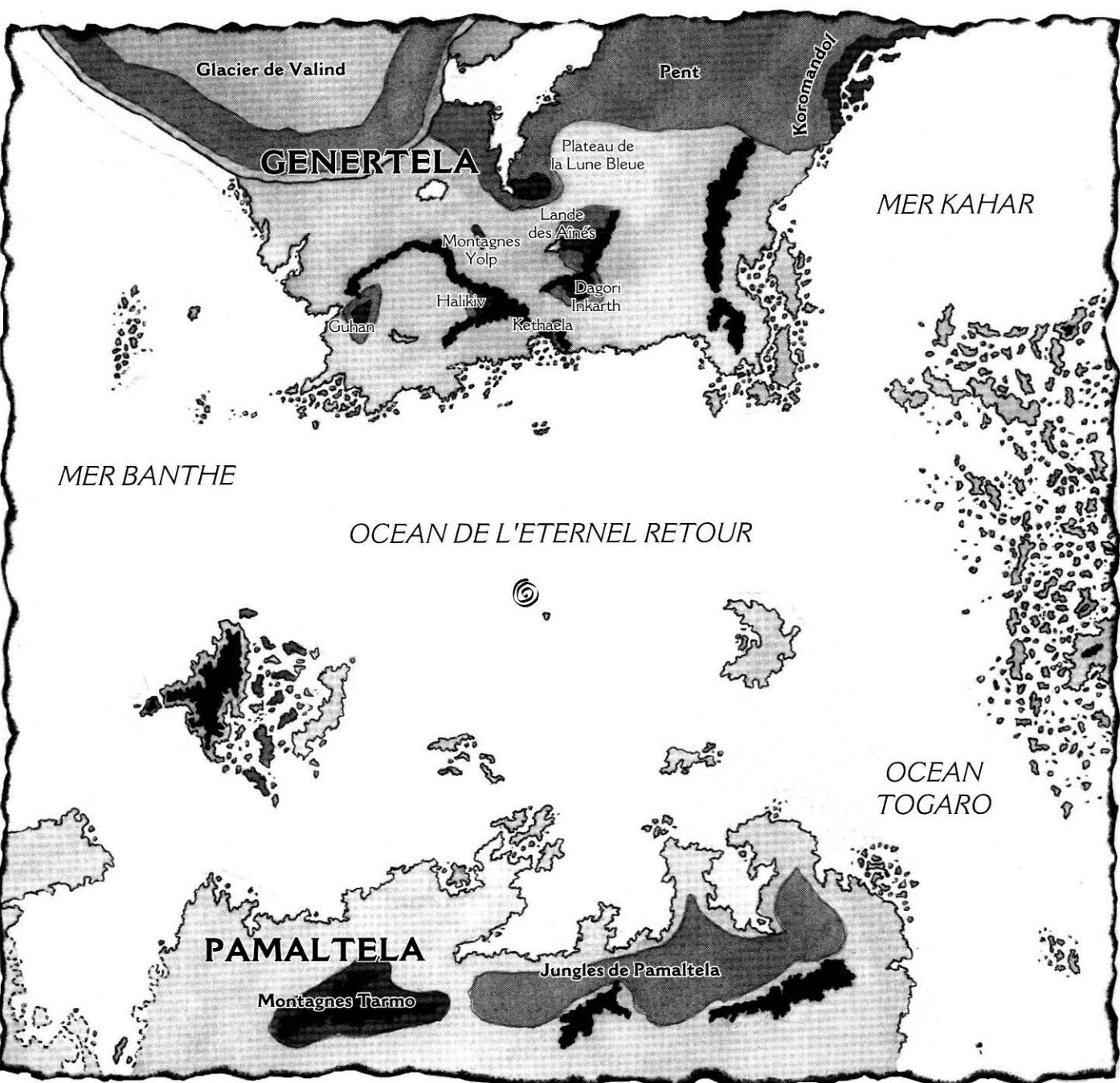
Prends ! Mange ! Mâche ! Mord ! Gorge-Toi ! J'étais au milieu de mes socurs, chantant et psalmodiant tandis que nous pansions nos quelques plaies sur le lieu de la victoire. Nous étions une, chantant et soulagées, épuisées et exultant. Le dieu si grand et si menaçant n'était plus si grand, réduit qu'il était à notre échelle ! Gbaji, le Trompeur, n'était plus à la mesure de la Mère mais se voyait renvoyé parmi nous, créatures inférieures. Et là, dans ma transe se trouvait Gbaji, le Trompeur, le Maître de la Fourberie et de la Subtilité et du Déshonneur, il était dans la transe des Socurs, pas plus mort que ne cherchant à nous bernier, mais simplement là, au milieu de nous, avec ses griffes et ses crocs, et sa face vérolée cachant la pourriture, ne cherchant plus à dissimuler sa malédiction. Il n'était pas mort, au contraire il était bien vivant et se trouvait maintenant dans le corps même de Kyger Eitor, dirigeant ses terribles nuisances contre nous, faibles créatures qui sommes le corps de la Grande Déesse. Il ne cachait pas le fait qu'il en voulait à l'une d'entre nous, chérie entre toutes, et je ruai mon âme à la défense de la Mère de la Multitude adorée, notre douce Korasting.

Grande Mère de la Multitude, Korasting,
Tu es le passé et ton pouvoir porte l'avenir.
Toi qui es mutilée, je t'aime : tu es le Pouvoir.
Korasting, bénis-moi !
Accepte ce don de moi pour me faire toi !

Chagrin et misère ! Le silence de mon esprit est moins terrifiant que ce que je perçus alors que le malfaisant et flétri Gbaji déchirait notre soeur et mère chérie, et qu'après lui, firent de même les dieux ennemis par pure méchanceté. Ses larmes furent mes larmes, et elles sont aussi tes larmes quand tu portes le deuil de notre Mère dans tes prières et que tu pries pour son retour en notre sein. Sa douleur est ta douleur dans le travail et la délivrance, et la douleur est dans ton coeur quand Korasting ne bénit pas ton agonie par la naissance d'un enfant sain. Sa souffrance est ta souffrance quand le soleil brillant transperce tes yeux et fouaille ton ventre, chassant les forces de vie des douces ténèbres pour y maudire ta progéniture.

Soit damné Gbaji ! Lumière qui trompa la Die !
Soyez maudits, Créateurs ! Maudits soient les vôtres !
Arkat garde ton âme pourrie.
Arkat torture ton essence répugnante.
Arkat maudit ton corps flétri.
Arkat dévore tes vils pouvoirs.
Arkat écrase tes mains.
Arkat brise tes dents.
Arkat fracasse ton crâne.
Arkat piétine ton coeur.





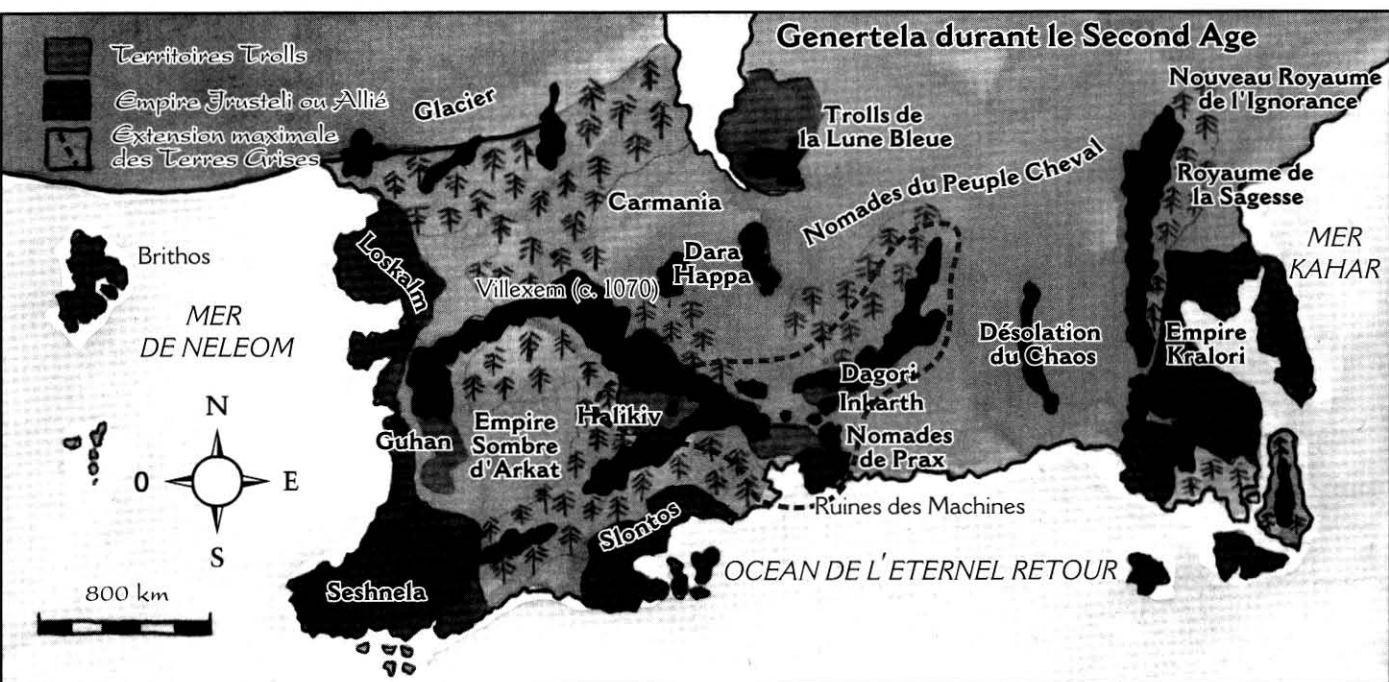
GLORANTHA

Régions Trolls Importantes

-  Régions Trolls
-  Régions Trolls Partiellement Peuplées
-  Chaines de Montagnes Importantes



1200 km



En 1100, les pillards dépassèrent les bornes. Ils créèrent l'Invincible Horde d'Or et se lancèrent à l'assaut, détruisant toute opposition. Ils avaient déjà commis des viols et des génocides abjects, mais leur intention était cette fois d'éradiquer les dragonewts et de s'emparer de leurs biens magiques.

Ce fut la cause des Tueries Draconiques. Le terme ne veut pas dire que les races draconiques furent tuées, mais au contraire ce qu'elles firent. Le mot tuerie est un euphémisme pour désigner le massacre qui dura plusieurs jours et laissa moins d'un survivant sur dix mille.

Les humains étaient en état de choc, et pendant des siècles le nom de Passe du Dragon resta tabou. On lui préféra le nom de Terres Grises, comme dans les anciens temps, et les créatures qui se rendaient dans ces régions s'empressaient d'entretenir ces croyances en envoyant des bandes mixtes de guerriers trolls et dragonewts dans les territoires ennemis du nord.

Les trolls aidèrent aussi à renverser les possessions justeli dans leurs contrées. Des villes comme Lylket, Jadnor et la Cité Cliquetante étaient des avant-postes bien connus qui servaient essentiellement aux échanges entre l'Empire Justeli et les races exotiques de la Passe du Dragon et d'au-delà. Quand certains éléments se révoltèrent contre les abus justeli, les trolls se portèrent volontaires pour aider les Anciens à vaincre leurs ennemis. On peut porter au crédit des trolls le succès du siège de Lylket où ils passèrent par des galeries tenues secrètes depuis la fondation de la cité bien des siècles plus tôt. Ils y pénétrèrent en secret et commencèrent à massacrer et à piller avant d'ouvrir les portes pour obtenir le renfort de leurs alliés. Il y eut aussi des trolls à Jadnor mais en plus petit nombre.

La Cité Cliquetante est connue sous de nombreux noms chez les différents peuples. Son nom humain était Locsil. Beaucoup la connaissent sous le nom de Cité Mécanique. Son nom provient du tintamarre infernal que produisent ses usines. Au début les nains protestèrent qu'on leur volait leurs secrets, mais les trolls n'étaient pas très enclins à les aider. Cependant, les dieux joignirent leurs protestations quand il fut clair que les habitants de la ville produisaient en masse différents objets magiques.

La Guerre de la Cité Mécanique, qui dura dix ans, fut l'une des plus épiques batailles de la fin de l'Empire Jrusteli. Ces habitants avaient reçu l'aide de magiciens qui vivaient près de l'île et de réfugiés venus d'autres villes. Ce conflit est très célèbre dans la région, car il sembla pendant un temps que les Races Aînées seraient en mesure de reforgier l'union des anciens temps. Cette coopération permit de prendre la ville. Ses habitants furent massacrés, les pierres dont elle était faite furent dispersées et les métaux qu'elle contenait, pillés. Ces ruines portent aujourd'hui le nom de Ruines des Machines et les dégâts causés par ces batailles anciennes sont toujours visibles. Par exemple, la cité se trouve au sommet d'une falaise, et quelle que soit la marée, les vagues montent rageusement à l'assaut de la paroi, bien au-dessus du niveau de la mer, pour détruire la ville une fois encore. Les trolls laissèrent sur place un gardien magique. Cette ombre maudite flotte librement au-dessus du sol. Même en plein midi, on peut la voir se former puis disparaître, fouillant jusque dans les cachettes les plus minuscules et les plus secrètes à la recherche d'intrus assez téméraires pour pénétrer dans ce lieu qui doit rester à jamais craint et oublié.

Ainsi prit fin le deuxième Age. Le royaume du Dagori Inkarth demeura prospère et il possédait de nombreux territoires de chasse dans la Passe du Dragon. Le commerce allait bon train entre la Cité de Plomb et le Palais d'Obsidienne, les insectes géants trouvaient amplement à se nourrir et chasser le Praxien était bien divertissant.

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

Le Troisième Age

Le Troisième Age de Glorantha fut caractérisé par la peur et la méfiance entre les peuples. Les régions et les races qui avaient été puissantes au cours des siècles précédents avaient été écrasées par des forces naturelles tellement plus grandes qu'eux qu'il y avait de grandes réticences à se lancer dans une nouvelle expansion. Le magnifique Empire Justeli avait été englouti, et les océans eux-mêmes se montraient très inhospitaliers au voyageur. L'Empire des Amis des Wyrms avait été anéanti par ses anciens alliés draconiques. L'Empire de Dara Happa était tombé aux mains du petit royaume pélorien de Carmania, fondé par des barbares athées originaires de l'ouest.

Comme toujours quand les hommes se méfient les uns des autres, la situation profite aux Races Aînées, encore qu'aucune d'entre elles n'ait atteint la splendeur des anciens temps. Les trolls, à jamais tapis dans l'ombre et prêts à développer leurs ténébres, revinrent graduellement à la surface du monde.

Les raids trolls à petite échelle devinrent monnaie courante et en certains endroits ils constituèrent de petites tribus assez puissantes



pour causer du tracàs à tous leurs voisins en même temps. Ils s'agrandirent dans les Montagnes Yolp, le Plateau des Ombres en Peloria et les Plaines Hantées en Wénélia. Le Halikiv et Guhan profitèrent de l'occasion pour s'agrandir considérablement, menaçant les cités des basses terres, traditionnellement paisibles. Par exemple, en Ralios, les trolls s'infiltrèrent dans la cité de Yod en 1112 et la mirent à sac.

La Passe du Dragon

Les Terres Grises dans la Passe du Dragon constituaient le plus puissant des bastions trolls. Elles se trouvaient entre les Terres de l'Ombre d'Argan Argar et le matriarcat de Dagori Inkarth. Quand les dragons massacrèrent tous les humains des territoires trolls, d'autres races non humaines s'y précipitèrent et comme d'habitude, s'entretenaient. De nombreuses expéditions partirent de là pour piller les possessions humaines alentour.

Cependant, l'unité des trolls n'était qu'apparente et la force se chargea de dissiper l'illusion. La Passe du Dragon devint le champ de bataille de luttes fratricides.

Kajak-ab l'Amateur de Cerveille était une trollesse de la race maîtresse qui était une fidèle de Kyger Litor et dirigeait les trolls de Dagori Inkarth. On appelle souvent sa tribu les Trolls

des Montagnes. Son adversaire principal était Vamargic Collier d'Yeux qui menait les trolls des bois du sud. Il était assez atypique, premièrement parce que c'était un grand troll, qui sont généralement assez stupides, mais aussi parce que ses parents étaient des trolls des cavernes. C'était un fidèle de Zorak Zoran.

L'unité des trolls fut à nouveau possible lorsque les demis-trolls méprisés furent emmenés menés par le Socle d'Ivoire et tentèrent de s'emparer du pouvoir avec l'aide d'alliés non-trolls. Le Socle d'Ivoire fut tué et les trolls entamèrent une campagne contre les autres demis-trolls.

En 1222, les trolls rencontrèrent l'ennemi et le massacre fut complet. La victoire semblait tellement éclatante qu'une grande célébration commença où l'on se reput des ennemis et où l'on but force boissons enivrantes. Cela se poursuivit par une grande fête de la victoire qui atteignit de tels sommets que personne ne prit garde à une petite bande d'hommes-bêtes qui s'était assemblée et attaqua par surprise.

Les trolls furent incapables de riposter et des milliers d'entre eux furent tués. Leurs corps furent empilés dans des ruines proches et on y mit le feu en signe d'insulte à leurs croyances. Depuis lors, ces ruines n'ont jamais cessé de fumer et on les appelle les Ruines Fumantes. De plus, jamais aucun troll n'a pu entrer en contact avec l'esprit de ses ancêtres tués de cette manière.

Suite à cela, les humains des Terres de l'Ombre se soulevèrent contre leurs maîtres. Bien qu'au début les trolls aient conservé l'essentiel du pouvoir, ils se virent obligés d'inclure dans leurs conseils de plus en plus d'humains provenant des régions alentours. Cela fut finalement la raison de leur perte.

Contrariés d'un côté, les trolls saisirent une autre opportunité qui s'offrait à eux. Une armée conduite par Gerak Kag marcha vers le sud en 1240. Sur un terrain plat, l'infanterie troll se trouva face à un parti de cavaliers praxiens supérieur en nombre, mais l'utilisation d'esprits mit les Praxiens en déroute. Finalement, Gerak Kag libéra un esprit, qui semble bien avoir été Kyger Litor elle-même, qui écrasa l'ennemi et le repoussa devant elle. Des Loups de l'Enfer pourchassèrent les fuyards. Les trolls approchèrent triomphalement de Pavis.

Gerak Kag ne manquait pas de ressources magiques et il bondit par-dessus les immenses murailles de la ville. Son armée passa les portes puis elles furent fermées et scellées avec des sorts et du plomb. Elles restèrent ainsi pendant près de trois cents ans et les trolls prirent le contrôle de la ville où ils chassèrent les humains comme du gibier.

La domination troll sur la ville dura jusqu'en 1539, année où des fantômes dragonnewts brisèrent les sceaux des portes.

Beaucoup d'humains entrèrent et depuis lors il n'y eut que des problèmes entre les trolls et les humains.

Vers 1350, la Légion Troll était partie intégrante de l'armée du Royaume de Tarsh. C'était une unité mercenaire utilisée principalement pour des opérations de guérilla, mais elle participait parfois à des combats de masse.

Le Pays Saint

Après sa défaite de 1222, le Matriarcat des Terres de l'Ombre, situé au sud de la Passe du Dragon se trouvait grandement affaibli. Les humains, dont bon nombre étaient des fidèles d'Argan Argar, en prenaient de plus en plus le contrôle. Mais rien ne fut plus désastreux que la venue d'un étranger par la mer.

Il disait lui-même s'appeler Belintar et était humain. A cette époque, la mer était impraticable pour tout navire, et pourtant, c'est par là qu'il arriva nageant calmement jusqu'à la grève. Il se lia d'amitié avec les pêcheurs de la paisible baie de Choralinthor. Ces derniers se trouvaient être de vieux ennemis de leurs maîtres trolls.

Belintar parlait peu de ses origines, prétendant que le moment présent avait plus d'importance que le passé. Il s'exécutait volontiers quand on lui lançait un défi mais réclamait quelque chose en retour. Il était très fidèle en amitié et très dangereux au combat.

Belintar possédait de nombreux pouvoirs, et parmi les prodiges qu'il réalisa, se trouve l'invocation des héros des anciens temps, populairement appelés Héros de l'Âge d'Argent.

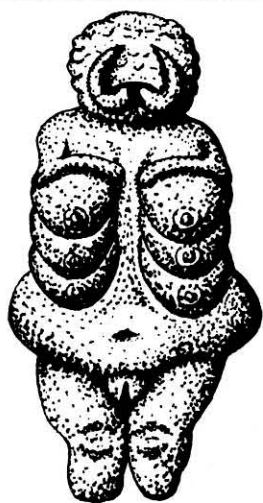
Avec leur aide, il partit affronter le Seul Ancien, qui était le fils d'Argan Argar et qui gouvernait les Terres de l'Ombre. Le combat fut intense et acharné, et bien qu'il fut tué, Belintar se releva d'entre les morts. D'autres prouesses de sa part changèrent la face de la contrée. Il détourna des rivières et même une fois il transforma un monstre immense en une chaîne de collines.

Belintar finit par abattre le Seul Ancien et prit le contrôle des diverses populations entourant la Baie de Choralinthor. Ensuite, il entama un grand rituel magique qui fut son apothéose, à la suite duquel on l'appela l'Homme-Dieu, ou Pharaon.

Il accepta d'étendre sa loi aux trolls et alla même jusqu'à les protéger de leurs ennemis, les intégrant à son royaume. Ainsi les trolls prospérèrent-ils en cet endroit mais ils avaient à jamais perdu le contrôle du royaume. Le Pharaon appela son pays le Pays Saint. Cette contrée gagna très vite la réputation d'être une terre de mystères et de merveilles.

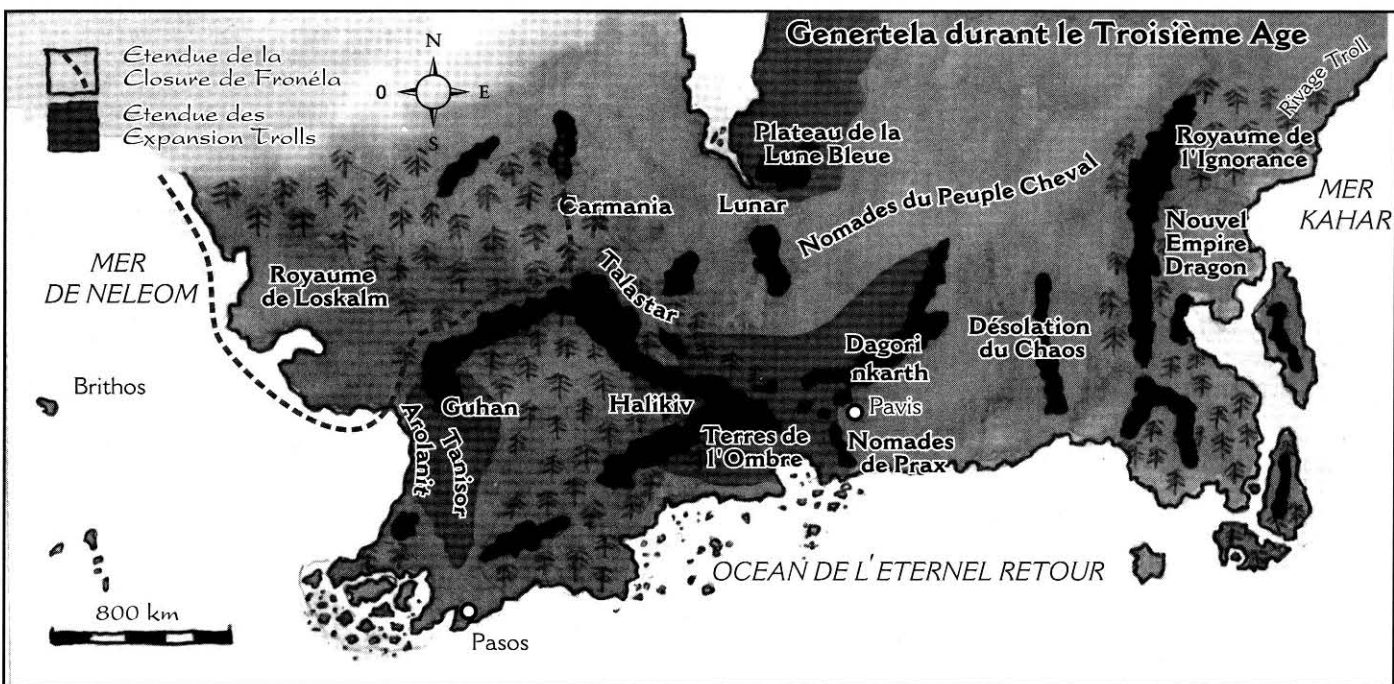
L'apothéose de Pharaon eut lieu en 1258.

Une Amulette de Korasting



Ceci est un exemple assez commun d'amulette de fertilité porte-bonheur troll. Il s'agirait de Korasting, avant qu'elle ne soit blessée ou séparée de Kyger Litor. La multiplicité mammaire est une caractéristique de la race maîtresse peu répandue chez les trolls sombres.

□ × ○ ∴ ||| ℞ ∞ △ † ¥ Ⓣ Ⓐ ☯ ☼ ♾



on peut en compter deux : la Garde Nocturne et les Ombres de la Mort. Comme on s'en doute, elles se trouvaient souvent dans des camps opposés, mais elles savaient conserver toute l'amitié que les capitaines mercenaires peuvent avoir les uns pour les autres, tirant le maximum de profit de la guerre aux dépens de toutes les parties concernées.

On ne signala aucun troll sur les îles et la péninsule de Seshnela, après que le pays eût sombré alors qu'on y trouvait des nains et des elfes.

Le Plateau de la Lune Bleue

Les trolls de Péloria devinrent puissants. Tandis que les trolls de Halikiv menaient des incursions au nord, au-delà des Montagnes des Bois de Pierre jusqu'en Erinflarth, les trolls des Montagnes Yolp, eux aussi, devenaient plus forts. En 1346, ils imposèrent pour plus d'un siècle le paiement d'un tribut aux humains de Talastar.

Ce sont les trolls du Plateau de la Lune Bleue qui se développèrent le plus. Ils s'étaient accrochés à leur terre isolée depuis les temps précédant l'Aurore, et, malgré les incursions incessantes menées contre eux par des humains assoiffés de gloire, ils avaient tenu bon. Les territoires qui les environnaient avaient la réputation d'être dangereux pour les humains mais, pour les trolls, il s'agissait de bons territoires de chasse.

Les trolls du Plateau de la Lune Bleue ménageaient leurs forces en veillant à empêcher toute provocation humaine. En 1220, la Déesse Rouge naquit ou revint à la vie dans la

ville de Torang, à 160 kilomètres environ au sud du Plateau de la Lune Bleue. Il est possible qu'un troll ait participé à cette délicate opération, bien qu'il soit infiniment plus probable qu'il s'agisse d'un humain, fidèle de la divinité troll de la Lune Bleue, comme cela se pratiquait sur les frontières de leur territoire.

Quelle qu'en soit la raison, la Déesse Rouge s'avéra rapidement proche des Lunars. En tant que telle, elle eut le courage d'approcher le culte troll avec honnêteté et amitié. Le culte l'accueillit mais de nombreux trolls restèrent sur leurs gardes, se souvenant trop bien d'histoires semblables qui s'étaient mal terminées pour des trolls imprudents.

Bien que leur rôle n'ait pas été consigné dans les chroniques, comme ils le souhaitent, les trolls aidèrent fréquemment la Déesse Rouge dans sa marche pour conquérir son empire terrestre. La Déesse Rouge se montra loyale et les liens se resserrèrent entre la théocratie de la Lune Bleue et la théocratie de la Lune Rouge. Les trolls se trouvaient rarement au coeur du débat, préférant leur mode de vie ancestral mais des changements étaient inévitables.

Le premier et le plus important d'entre eux fut l'organisation de caravanes trolls régulières à travers Péloria, entre le Plateau de la Lune Bleue et Yolp. La route fut coupée lors de la domination barbare mais elle fut aussitôt rouverte dès le retour de la paix.

Quand l'Empire Lunar entreprit son expansion vers le sud, vers la Passe du Dragon, les trolls se montrèrent encore plus actifs dans leur soutien. Ils ne faisaient aucun mystère de leur volonté de rétablir des liens commerciaux avec leurs lointains semblables de Dagori Inkarth. Mais en 1440, de fortes bandes de

trolls commencèrent à s'opposer aux Lunars sur le champ de bataille, en général sous la forme d'escarmouches nocturnes suivant leur tactique habituelle. Les trolls du Plateau de la Lune Bleue s'opposèrent à ces raids, mais en même temps semblèrent perdre brutalement tout intérêt pour l'expansion.

La raison en est qu'en 1435, les trolls de Dagori Inkarth transmirent une déclaration de guerre contre la Lune Rouge et après un temps de préparation, se mirent au service du roi de Tarsh, principal ennemi des Lunars.

Les Ages de la Vie

Certains aspects de la physiologie des trolls sont clairs :

La gestation complète dure 45 semaines, mais toute naissance d'un seul bébé après la 40ème semaine est considérée comme étant celle d'un troll. Toutes les naissances avant la 40ème semaine sont forcément des trollinets.

L'allaitement dure un an, époque à laquelle apparaissent les premières dents. Les nourrissons sont alors en général confiés à une nourrice pour des raisons de confort.

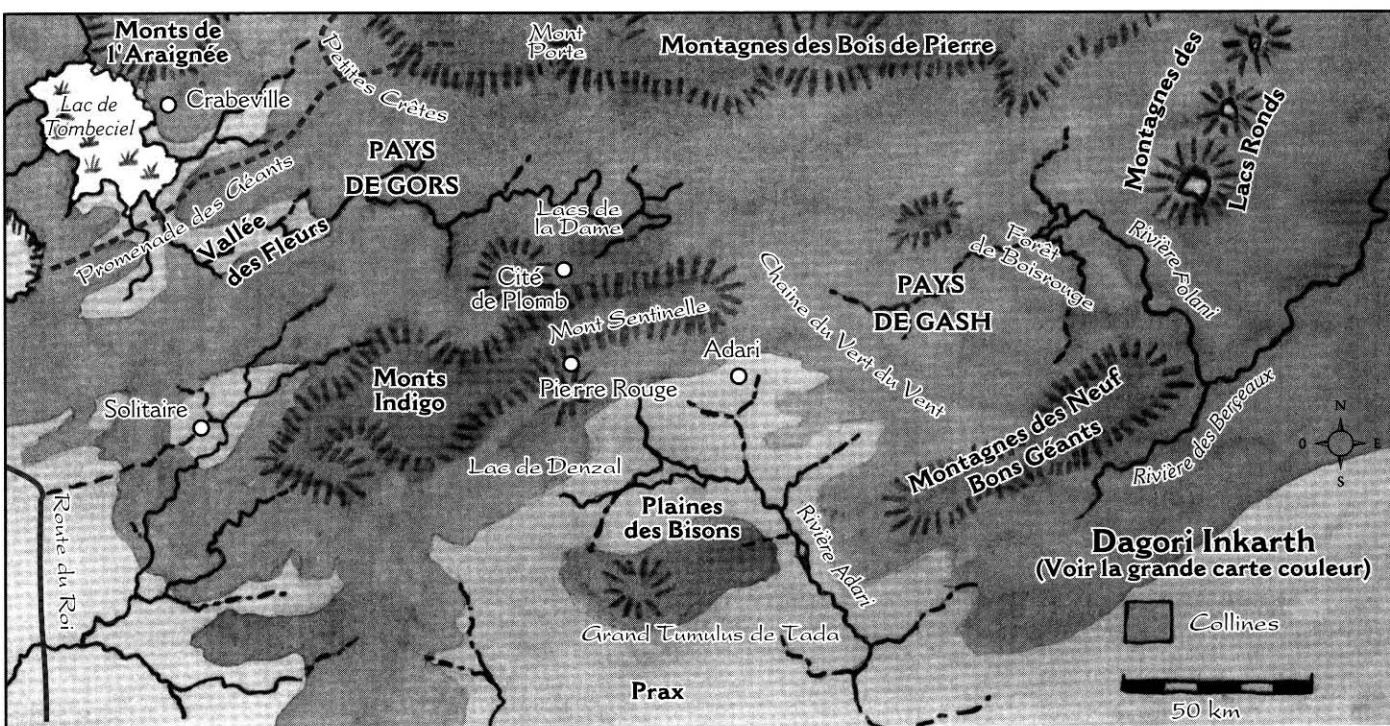
Ils commencent à marcher à six mois et à parler à deux ans. La puberté intervient vers 14 à 16 ans après quoi, ils sont considérés adultes.

Après 50 ans un troll est un ancien. Leur espérance de vie moyenne est de 85 ans.

Géographie

Espérance de Vie de la Race Maîtresse

□XO:III R∞Δ★W②ℵ♣▷⊗G▽



blé les fonds des vallées. Elles marquent la limite entre le Pays de Gors et le Pays de Gash.

Le Pays de Gash est une région aride et rocheuse qui comprend la moitié orientale du Dagori Inkarth. Les crêtes orientées nord-est sud-ouest sont des formations de type graben brutalement apparues quand les volcans les entourant émergèrent. De façon très caractéristique, leurs sommets, ainsi que les fonds de vallées, sont plats.

La Chaîne du Ver du Vent est constituée de collines irrégulières qui ferment la partie sud des vallées du Pays de Gash. Il fut une époque où elles couvraient également les plateaux mais les intempéries les ont fait finalement disparaître.

Les Neufs Bons Géants sont neuf piliers qui dominent la terre pauvre qui les entoure. Les légendes ne disent pas s'il s'agissait à l'origine de formations naturelles ou de créatures.

Les Lacs Ronds sont de type caldeira et emplis d'une eau ancienne et stagnante. Les pluies occasionnelles et les neiges annuelles suffisent à maintenir le niveau du plus vaste, mais le plus petit des trois disparaît souvent lors des sécheresses.

La forêt de Bois Rouge est ce qui reste d'une forêt préhistorique qui, en son temps, couvrit toute la région. Il ne reste aujourd'hui de l'Arbre de Shanassée qu'une souche brisée mais cela suffit à maintenir vivante la foi des Aldryami qui vénérent également la Torche.

Au coeur de la forêt de Bois Rouge, l'antique rivière Folanni fut pratiquement détruite quand les Bons Géants jaillirent de terre en détruisant son lit. Les géants acceptèrent, à la place, de lui aménager un nouveau lit. Ils creu-

sèrent d'étroites crevasses au travers de quatre des plateaux. L'eau reflua et s'en alla former les lacs que l'on trouve dans la forêt de Boisrouge.

Au Pays de Gash, on trouve des trolls surtout autour des lacs du Pays de Natch. Ceux-ci sont riches en poissons et approvisionnés annuellement par les torrents de montagne. Non loin se trouve le Crâne de Gash.

Les grandes cavernes sont un phénomène fascinant. Elles se trouvent au sud des Monts Indigo. A leur extrémité nord, on trouve le Mont Sentinelle couvert d'une statue de Karrg haute de 120 mètres. La Sentinelle Troll est accompagnée de son Armée Pétrifiée dont les descendants de chair et de sang ont émigré dans les cavernes sous la colline.

Au sud, on trouve Pierre Rouge, un plateau couvert d'une lande désolée où la richesse de l'érosion a su créer dans les profondeurs l'une des « cités » troll les plus fameuses. Les Grandes Cavernes sont une formation karstique érodée il y a bien longtemps quand la région était plus humide.

Là, on trouve des rivières qui disparaissent dans les profondeurs, des puits souterrains insondables et tout un écosystème basé sur les ténèbres qui s'est installé dans l'immense réseau de cavernes.

Les Plaines des Bisons sont une région aride et plate où viennent paître des troupeaux d'animaux sauvages. Elle est irriguée par la rivière Adari, qui est à sec la plupart du temps. Les monteurs d'animaux de Prax fréquentent cet endroit. Au nord de cette région se trouve Adari, une cité antique. On peut rencontrer dans cette région des chasseurs venus des Grandes Cavernes.

Les Collines de la Cité Dormante sont, elles aussi, une immense formation karstique. On dit qu'il s'agirait des restes de la civilisation de Tada, un héros des temps primitifs. Beaucoup de noms imagés et d'histoires pittoresques sont attachés à cette région et à ses formations naturelles.

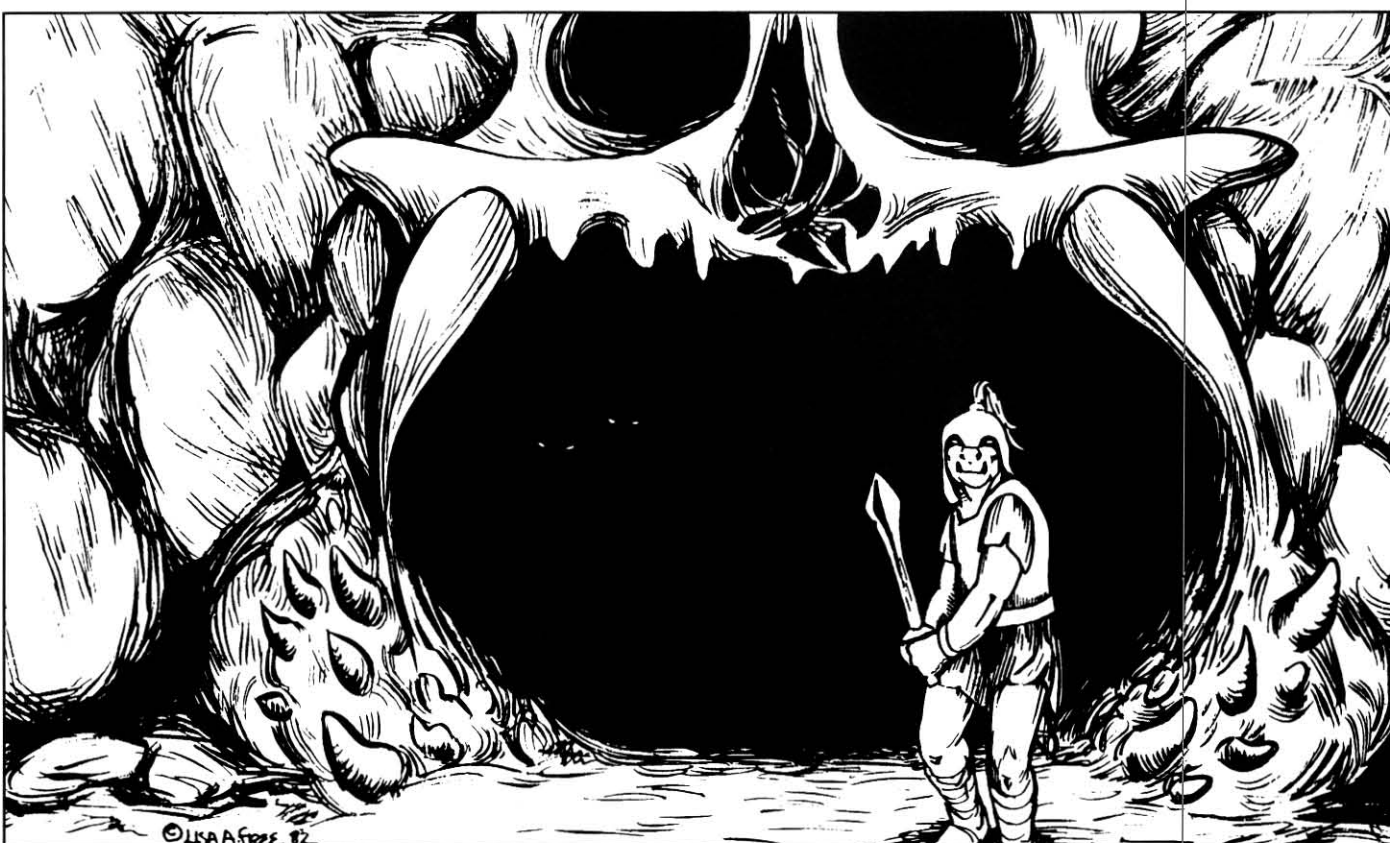
Au cœur des Collines de la Cité Dormante se trouve le Grand Tumulus de Tada. Il s'agit du tertre funéraire du héros. C'est un dôme ovoïde d'environ 600 mètres de long sur 300 mètres de large pour une hauteur de 600 mètres à son point culminant. Sa surface de granit très dure et rugueuse, n'est pratiquement pas couverte de mousses ou de lichens.

Politique des Trolls

Dagori Inkarth est un royaume préhistorique qui tire ses pouvoirs de Kyger Litor, déesse des ténèbres et ancêtre de tous les trolls. Sa hiérarchie de théocrates tire ses pouvoirs du népotisme ou de la magie des ténèbres. Des traditions immuables donnent l'avantage aux femmes sur les mâles. C'est pour cela que la région est une théocratie matriarcale.

A la tête du gouvernement se trouve Kyger Litor elle-même, proclamée Déesse de Dagori Inkarth. Cependant elle n'est visible que des plus hauts dignitaires parmi ses adorateurs, celles qui ont accepté la charge de la communauté ou se sont emparées du pouvoir pour tirer tous les avantages qu'il y a à diriger une communauté.

La suivante est la Tribu de l'Abeille. Elle règne sur la région de la Vallée des Fleurs et sur le culte de Gorakiki en surface. C'est à la Ruche des Trolls qu'ils sont le plus fortement implantés, lieu qu'ils partagent avec une très ancienne colonie d'abeilles. Dans d'autres en-



Les Ombres Dansantes

Les Ombres Dansantes sont le nom donné à la région comprise entre Prax, au sud et les Montagnes des Bois de Pierre, au nord. C'est une région de collines arides, bien que l'on trouve en certains endroits une végétation de taïga (pins, broussaille).

La partie occidentale de cette région est le domaine des trolls qui se regroupent autour de la Cité de Plomb où réside Kyger Litor. La région leur convient et ils vénèrent les ombres qui y rôdent.

On trouve de nombreux vestiges des civilisations passées dans la région, et certaines d'entre elles ont eu une profonde influence. La plus importante reste la Torche. Elle appartenait à un dieu oublié et fut d'abord prise comme butin par les trolls. Elle fut placée là où elle se trouve aujourd'hui pour attirer les forces du chaos hors la route qu'elles s'étaient tracées. Ce qu'elles ne tardèrent pas à faire. La Torche leur tint tête un certain temps, aidée en cela par des elfes verts qui se battaient non loin de là.

La Torche et les elfes ont perduré jusqu'aux temps historiques. La roche dure de la partie est de la région des Ombres Dansantes ne permet que l'écoulement de ruisseaux dans d'étroites ravines, le surplus d'eau issu de la fonte des neiges au printemps formant de vastes lacs permanents.

Ils constituent la base d'un bastion elfe connu sous le nom de Forêt de Boisrouge en raison de la couleur dominante des arbres de la contrée. L'antique arbre de Shanasse ayant été détruit, il n'en reste qu'une souche. Les elfes vénèrent

la Torche et la maintiennent en bonne forme. Un autre point intéressant de la région est le Trône. Il n'est plus occupé depuis que l'homme de pierre qui s'y était majestueusement installé est parti bien des années plus tôt sous les ordres de Pavis, qui a bâti une cité portant son nom.

Les Ombres

Les ombres de la région des Ombres Dansantes sont les restes des Ténèbres qui, en raison de conditions locales très favorables ont pu survivre à l'époque historique.

Cette région est plus sombre que les autres. Cela tient en partie aux vallées où les tranquilles esprits de l'ombre reposent paisiblement.

Cependant, il y a aussi d'autres entités grises qui s'élèvent au-dessus des vallées, recouvrant le sommet des collines et de vastes espaces. Certains de ces esprits sont connus et peuvent même être adorés. D'autres ne sont que des choses dépourvues d'esprit, ballottées au gré des éléments naturels.

Le résultat est qu'il y a de nombreuses entités d'une taille gigantesque et quasi incarnées qui sont en mesure de parcourir la contrée. Par exemple, l'un des plus connus est un esprit appelé l'Esprit-Armée qui couvre une surface d'un diamètre approximatif de 25 kilomètres. Un autre, qui se déplace moins souvent, est l'Ombre du Pays de Natch qui atteint environ 200 kilomètres carrés mais peut quadrupler en surface.

La Danse

La Torche, qui est vénérée dans l'est par les elfes, produit de façon tout à fait irrégulière de puissants esprits dont la vie est cependant éphémère. Les elfes ne contrôlent que partiellement le phénomène et ils sont parfois eux-mêmes surpris par l'importance de l'esprit nouvellement né.

Ces esprits donnent naissance à une petite lumière très intense centrée sur la flamme de la Torche éternelle. Cette lumière croît rapidement en taille jusqu'à atteindre un diamètre appréciable pouvant aller de cinq à vingt cinq kilomètres.

Tandis qu'elle grandit, elle décroît en intensité mais reste cependant visible en plein jour. Cette lumière est parfois colorée. Au bout d'un moment sa croissance cesse, elle se détache de la Torche et prend un chemin erratique la conduisant vers l'ouest. Sa vitesse comme sa direction varient.

Tandis qu'elle passe, les grandes ombres s'écartent d'elle, dévalant les pentes comme elle approche et se tapissant au fond des vallées avant de s'élever à nouveau précautionneusement dans l'air après son passage. La lumière finit par s'évanouir peu à peu au-dessus de la Vallée des Fleurs.

Ce mouvement de l'ombre et de la lumière au travers de tout le pays lui a donné son nom : les célèbres Ombres Dansantes.

Les Cavernes de Pierre Rouge

Présentation Générale

C'est dans les Cavernes de Pierre Rouge que vit la tribu des Montagnes Indigo. Il s'agit d'une formation calcaire qui court au travers de la Montagne de Pierre Rouge. Depuis que les trolls s'y sont installés, la surface totale du réseau de caverne a doublé. Durant toute cette période, elles sont tombées deux fois entre des mains étrangères. Elles ont été prises une fois par une armée du chaos et une fois par les dragonewts.

Les dragonewts se guidèrent à travers le réseau grâce à une carte dressée dix ans plus tôt par un cartographe nommé Chant des Roses. Ce dernier, qui accompagna l'armée dragonewt, acheva son travail après que les trolls aient été chassés de l'endroit. On estime la population totale du réseau souterrain à 4 000 individus. En dépit des possibilités de production locale, il est clair que l'essentiel de la nourriture doit être importée. Ce commerce est entre les mains du clan de la Massue de Silix Noir.

Notez que l'échelle de la carte ne permet pas de représenter tous les détails des cavernes. Un grand nombre de cavernes et de tunnels parmi les plus petits ne sont pas représentés. Le complexe comporte quatre entrées et est traditionnellement divisé en neuf secteurs. Les entrées sont l'entrée basse, l'entrée de la falaise, l'entrée haute et le puits sans fond. Les neuf secteurs sont :

1. La boucle des trollinets
2. Le quartier ouvert
3. Les salles de la terreur
4. Le quartier public
5. Les tunnels des insectes
6. Le tunnel de Kogad
7. Le quartier saint
8. Le quartier haut
9. Le quartier bas

Bien entendu, chacun de ces secteurs sera détaillé individuellement.

La Carte des Cavernes de Pierre Rouge

Les descriptifs suivants présentent les différentes entrées des Cavernes de la Pierre Rouge. Elles sont indiquées sur le plan général au moyen d'abréviations. Par exemple, PSF pour Puits sans Fond. Ce paragraphe présente également les différents symboles communs à tous les plans et permettant d'indiquer les postes de garde ou l'emplacement d'un sanctuaire.

Le Puits sans fond (PSF)

Il conduit à des lieux encore plus profonds tenus secrets. Ils ne sont normalement accessibles qu'aux adorateurs de Subere et aux dirigeants des autres cultes des ténèbres. Quand les dragonewts ont envahi le complexe souterrain, beaucoup de trolls se sont enfuis par là et n'en sont ressortis pour réoccuper les cavernes qu'après leur départ.

L'Entrée Basse (EB)

C'est la seule dont les étrangers peuvent approcher. Il y a ici une multitude de pièges et de nombreux gardes. Les étrangers que laisse passer le capitaine de la garde sont conduits à la Salle d'Attente dans la Boucle des Trollinets pour y attendre de nouveaux ordres.

L'Entrée de la Falaise (EF)

C'est une ouverture à flanc de montagne située à environ 120 mètres du sol. Il est possible d'escalader la paroi érodée (-25% aux chances de réussite) mais cette entrée sert surtout aux créatures volantes. L'endroit est gardé en permanence et il s'y tient de fréquentes cérémonies des cultes de l'air ou de la nuit.

L'Entrée Haute (EH)

Elle est assez facile à atteindre en escaladant un escarpement situé 800 m plus au sud. Un sentier en facilite l'accès mais elle n'est utilisée que par les trolls. Elle a été creusée par des krashkids en 497.

Secteurs des Cavernes

Il y a sur les cartes un certain nombre de symboles qui méritent une explication avant d'entrer dans le détail des différentes zones.

 Ce signe indique un poste de garde clanique. En règle générale, il est interdit aux trolls de fouiller d'autres trolls mais certains clans ont la jouissance exclusive de certaines parties du complexe, ce qui comprend le droit de disposer leurs propres gardes aux entrées. On y emploie toutes sortes de moyens sophistiqués tels que sorts, pièges et gardes compétents pour y fouiller les inconnus.

 Ce signe indique un poste de garde tenu par les prêtresses de la tribu. Il est géré par les prêtresses et la garde est assurée par des rotations de membres du clan. On les trouve aux entrées du complexe et dans les tunnels conduisant aux cavernes d'accès restreint.

 Ce signe indique l'emplacement d'un sanctuaire clanique où les trolls rendent un culte à leurs ancêtres et/ou une divinité. C'est un lieu de vénération privée jalousement protégé, même contre les autres trolls. En général, les cérémonies dans ces sanctuaires ont lieu en même temps que les grandes cérémonies publiques qui se tiennent dans les zones indiquées dans le texte.

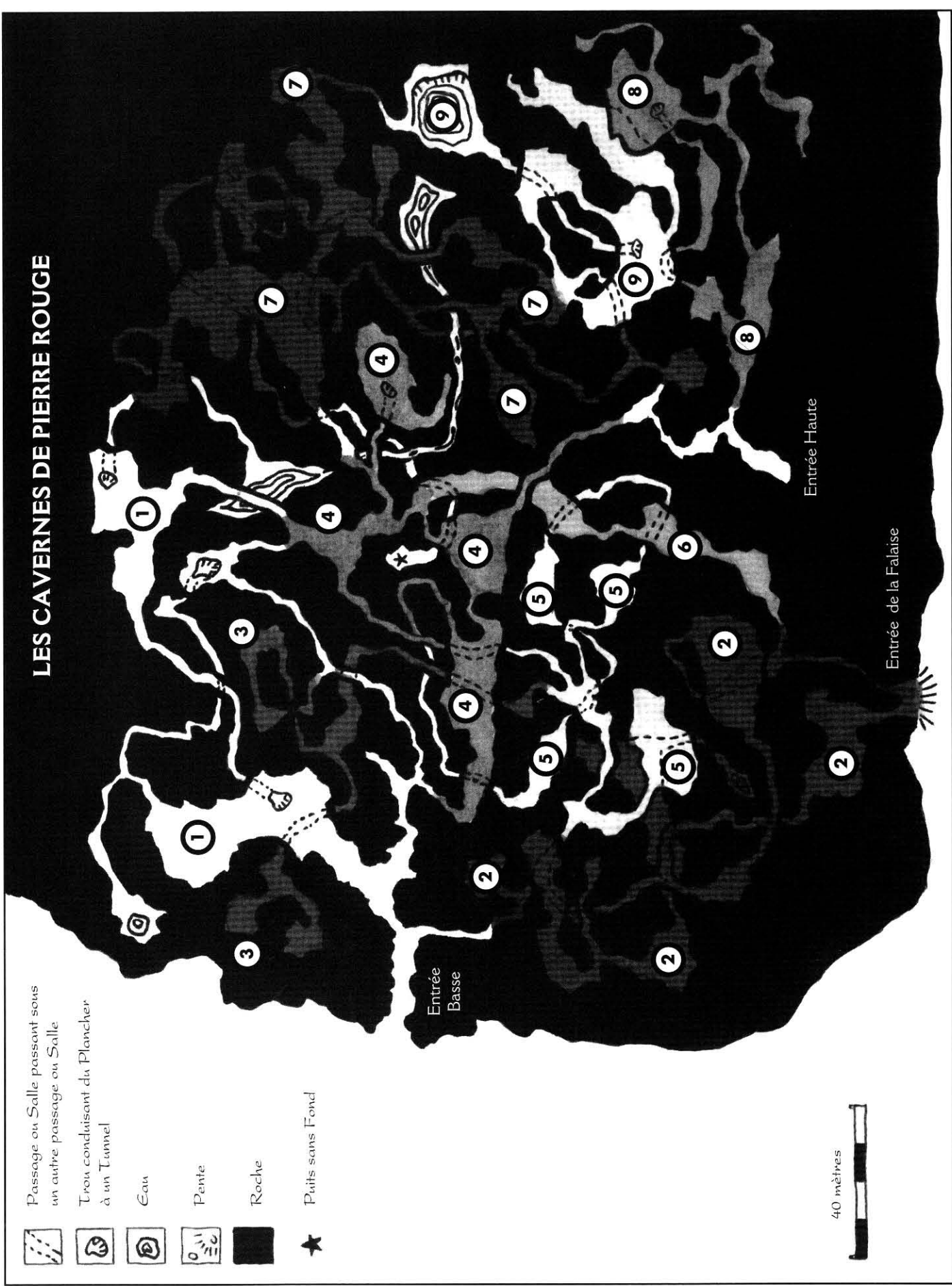
La carte générale page suivante permet de visualiser où et comment les différents secteurs (détaillés dans les pages qui suivent) se connectent entre eux.

Notez bien la façon dont les salles et les passages passent les uns au-dessus des autres. Chaque secteur est indiqué par une trame aux motifs différents.



LES CAVERNES DE PIERRE ROUGE

- Passage ou Salle passant sous un autre passage ou Salle
- Trou conduisant du Plancher à un Tunnel
- Eau
- Pente
- Roche
- Puits sans Fond



La Boucle des Trollinets

C'est là que se rassemblent tous les trollinets dont on ne veut pas ou qui n'appartiennent à personne. La moitié des trollinets qui naissent sont offerts aux prêtresses dirigeantes et placés ici. Comme de coutume, le quartier des trollinets est situé de façon à bloquer toute avance ennemie venant de l'extérieur. Bien sûr, les trollinets ne sont pas autorisés à avoir de postes de garde.

1.A La Salle des Trollinets

C'est une salle immense et haute, au plafond duquel vivent quelques colonies de chauve-souris, hors de portée des jets de pierre des créatures affamées qui vivent en dessous d'elles. On dit que les trollinets ont organisé leurs propres petites tribus et leurs clans, à l'image ou par moquerie de leurs puissants semblables.

1.B Le Puits Saumâtre

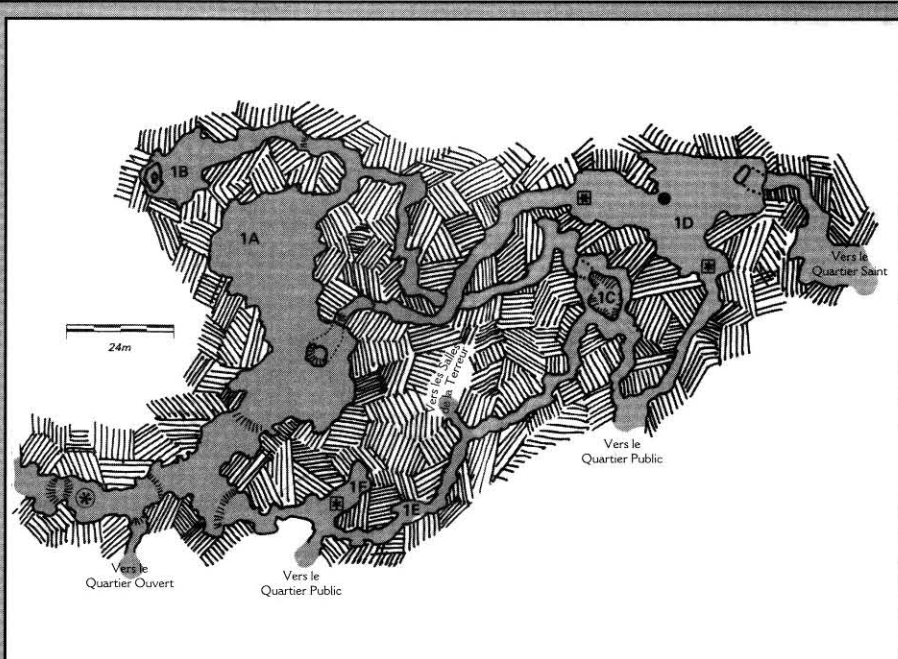
Il tire son nom de l'eau salée que l'on trouve au fond. Le goût ne rebute pas les trolls qui s'y abreuvant régulièrement.

1.C La Crevasse

C'est un trou dans le sol entouré d'un rebord naturel.

1.D Le Sanctuaire de Xiola Umbar

De toutes les cavernes, c'est l'endroit où les trollinets sont le plus en sécurité, grâce à la prêtresse qui s'y trouve. Cependant, cet endroit est également le sanctuaire d'un clan troll et seuls des trolls choisis y sont admis. À noter les postes de garde qui protègent également le temple de Xiola Umbar.



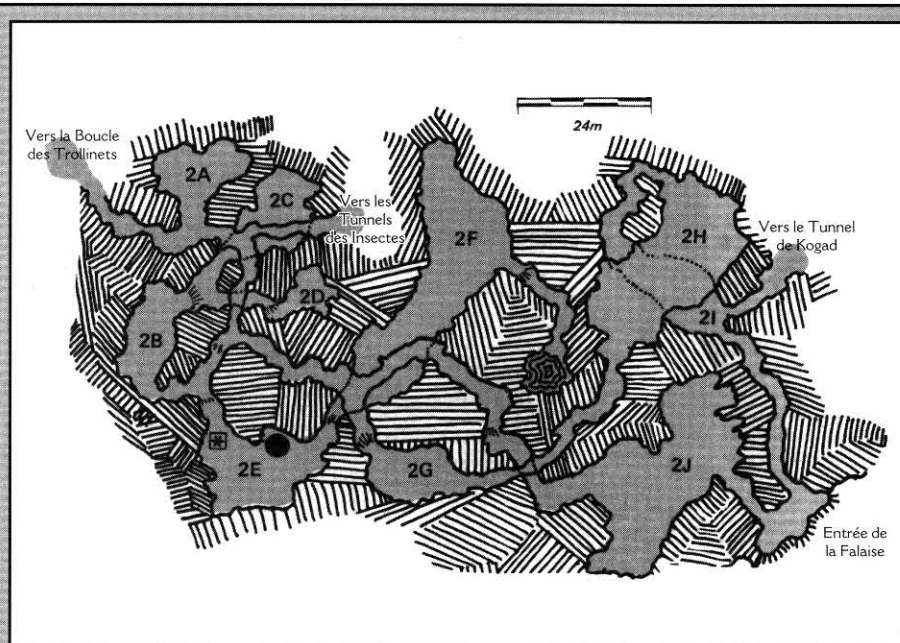
1.E Le Tunnel de l'Angoisse

Il porte ce nom car un trollinet passant par là risque toujours de tomber dans les jambes d'un fidèle de Zorak Zoran affamé.

Cela pousse les trollinets à ne l'emprunter que sur ordre ou s'ils portent la marque de propriété d'un clan puissant pour lequel les berserkers de Zorak Zoran ont du respect.

1.F La Salle d'Attente

Elle porte également le nom de salle des pièges. Lorsque des non-trolls viennent à Pierre Rouge, on leur demande d'attendre dans cette salle, en leur montrant l'endroit exact où ils doivent se tenir. S'ils quittent l'endroit en question, un certain nombre de pièges est activé. Ceux-ci peuvent être la cause de la mort du visiteur.



Le Quartier Ouvert

Ce secteur est considéré par les trolls comme le taudis du complexe, si une telle chose est imaginable. C'est l'endroit où ils permettent aux non-trolls de vivre, voire de s'installer.

2.A Le Sanctuaire de la Terre

C'est un temple de la terre sans affiliation précise mais la prêtresse qui le dirige veille à ce que aucun rituel de la terre aldryami ou mostali n'y soit assuré. Les trolls ne s'ennuient pas à

protéger l'endroit en cas de raid et cette salle a souvent été dépourvue de ses maigres biens.

2.B La Salle Raffinée

C'est là que l'on peut trouver les prêtres d'Argan Argar car ils ont choisi ce lieu pour y tenir leurs cérémonies souterraines.

2.C La Salle Souillée

2.D Le Garde Manger

En dépit de son nom, c'est le seul endroit où les chevaux sont en sécurité. Les initiés d'Argan Argar se chargent de les protéger.

2.E La Salle du Clan de la Dent d'Arbre

C'est là que réside le Clan de la Dent d'Arbre, immensément riche et particulièrement détesté. Notez les emplacements des postes de garde et du sanctuaire. Bien que peu nombreux, ils sont en mesure de louer les services de mercenaires et aiment à exhiber bijoux et objets magiques.

2.F La Salle des Moisissures Elfes

C'est là que vivent tranquillement les elfes noirs, grâce à la présence des gardes du Clan de la Dent d'Arbre. Ils y font pousser un certain nombre de plantes exotiques. Ces elfes sont toujours prêts à accorder un refuge temporaire à tout elfe qui en ferait la demande, mais ils obéissent systématiquement aux injonctions issues du Clan de la Dent d'Arbre. Les elfes de l'extérieur n'aiment pas les elfes noirs.

2.G Le Marché de Brinth

C'est là que les trolls de passage viennent s'approvisionner en nourriture. Quand il a lieu, il est tenu par des indépendants.

2.H La Querelle du Haut

Cet endroit sert de lieu de réunion aux groupes de trolls de l'extérieur. Il sert aussi d'arène pour des combats d'animaux.

2.I La Querelle du Bas

C'est un des endroits les plus répugnants du complexe, même suivant les critères trolls. On aime à dire de l'endroit que même la vermine y a mauvais goût.

2.J La Caverne d'Umath

Elle sert souvent aux grands prêtres trolls noirs. Ils y tiennent leurs cérémonies à partir de l'entrée de la falaise, descendant des hautes falaises sur le dos de leurs sylphes.

Les Salles de la Terreur

C'est là que vivent les prêtres qui ont vaincu et réduit en esclavage le plus terrible ennemi des ténèbres. Cet ennemi terrifiant, que l'on appelle le Feu, vit au fond des fosses et constitue une menace suffisante pour faire fuir le plus brave des guerriers trolls. Seul Zorak Zoran, le plus terrible des dieux des ténèbres, était capable d'une telle prouesse et c'est ici que vivent ses fidèles.

3.A La Salle des Gardes

C'est là que les sentinelles contrôlent le passage et que les initiés s'entraînent au combat. Dans cette salle, les gardes peuvent tuer quiconque leur déplaît sans qu'on leur pose de question. On trouve des zombies alignés dans toute la pièce.

3.B La Salle du Clan

C'est là que se reposent tous les initiés qui ne veulent pas dormir dans la salle des gardes. Notez la présence d'un sanctuaire dédiée à l'ancêtre du clan. C'était un des fils du dieu de la guerre, un troll, qui eut pour caractéristique d'adopter beaucoup de

monde dans sa famille. Se faire adopter par la famille revient à rejoindre le culte.

3.C Le Temple de Zorak Zoran

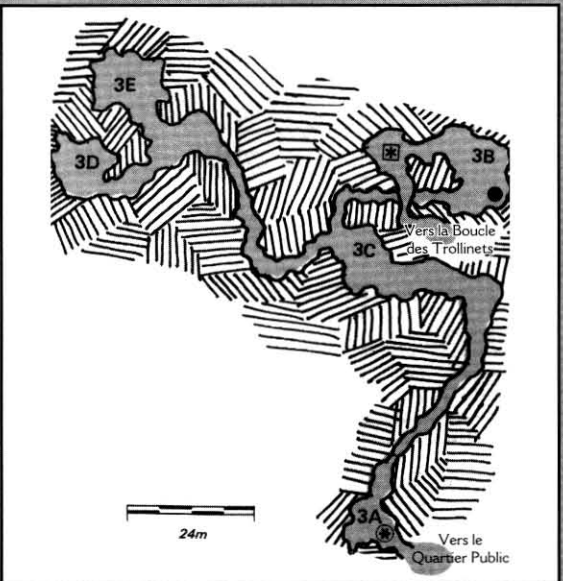
C'est là que se rassemblent les fidèles pour leurs rites cruels et sanguinaires. Ils s'y livrent également à des parodies de combat qui, en dépit de leur caractère sacré et de la présence, non loin, des guérisseuses de Xiola Umbar, s'achève par la mort d'un ou plusieurs participants. C'est ici que vivent les Seigneurs Runiques.

3.D Le Coin des Prêtres

C'est dans cet endroit que les membres du culte peuvent apprendre les sorts. Les prêtres y vivent et y conservent leurs effets personnels.

3.E La Salle du Feu

Cette salle renferme le terrible secret du culte de Zorak Zoran. Un esprit du feu, source de magie, est enchaîné à un autel.



Le Quartier Public

C'est la seule zone du complexe qui ne soit sous la juridiction d'aucun clan. La protection de la Maîtresse s'étend sur l'endroit et la Garde de la Maîtresse, composée de grands trolls, patrouille occasionnellement le secteur.

En échange de leur protection, ils s'arrogent le droit de fouiller n'importe qui. L'endroit sert principalement de lieu de rencontre pour les différents clans et de lieu de résidence pour les citoyens sans lien avec un culte ou un clan.

4.A La Griffes

Cet endroit se trouve à la croisée de quatre tunnels. C'est un lieu connu parce qu'un certain nombre de rituels trolls s'y tiennent. C'est également là que sont dépecés les nains encore vivants après que la Maîtresse en ait fini avec eux.

4.B La Salle des Chasseurs

C'est là que les bandes de chasseurs s'organisent. On y trouve un sanctuaire à leur dieu de la chasse, «couvert de la bouillie de centaines de cervelles». Ces groupes de chasseurs peuvent rester absents jusqu'à un an d'affilée.

4.C La Caverne des Tambours

Les trolls s'y rassemblent souvent pour se livrer à l'abandon extatique de leurs danses sauvages au rythme de tambours faits de la peau et des os de leurs ennemis. Parfois cette frénésie éclate en une longue procession au travers des salles et se communique à de nouveaux participants ou bien s'achève dans le sang et le drome quand elle rencontre un vieux chef fatigué de tant de débordements.

4.D La Salle des Mousses

Un vaste lac peu profond se trouve ici. Il est parsemé d'une multitude d'îlots rocheux couverts d'une mince pellicule gluante

et verdâtre. Des vieux trolls édentés et misérables passent leur temps à les lécher en silence pour en tirer une maigre subsistance leur permettant de survivre.

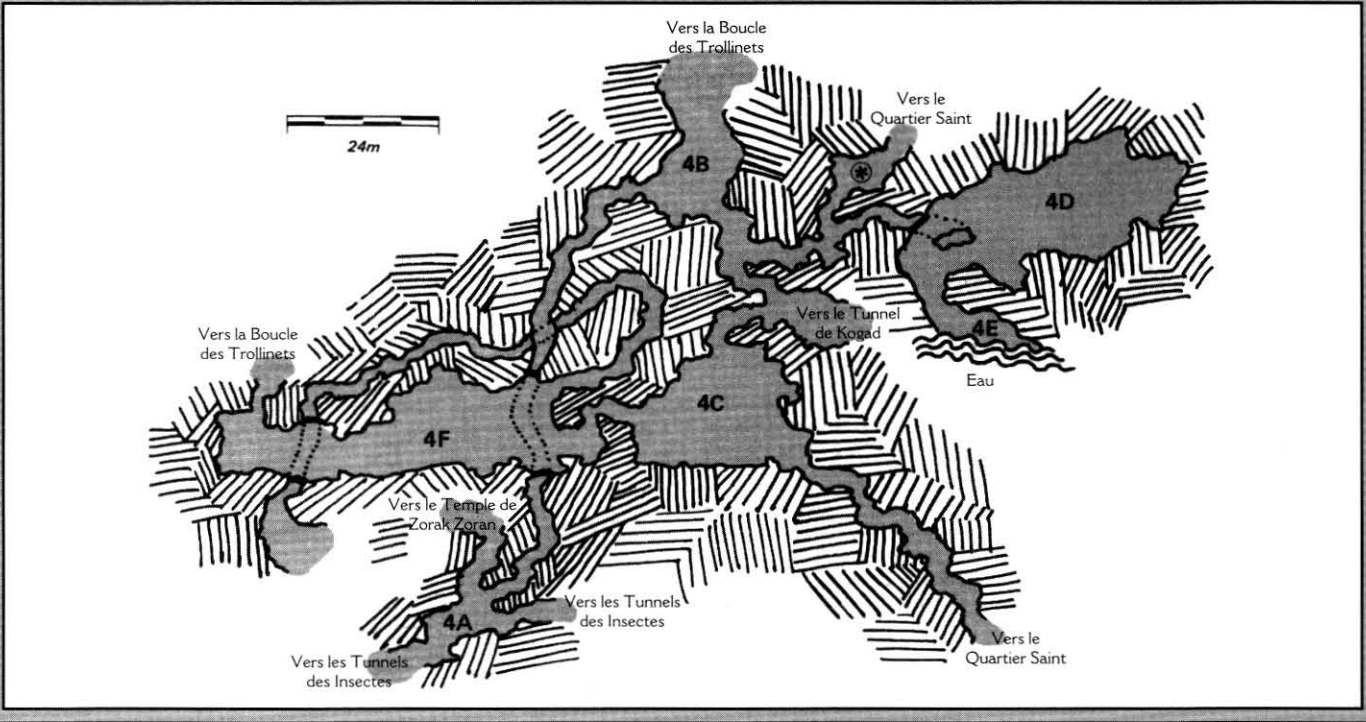
Des trolls affamés dépourvus de tout sens moral n'hésitent pas à venir là pour trouver une proie facile. L'expression « mort dans la salle des mousses » sous entend d'ailleurs un souverain mépris pour le défunt, qui a fini dans l'estomac d'un troll encore plus affamé que lui.

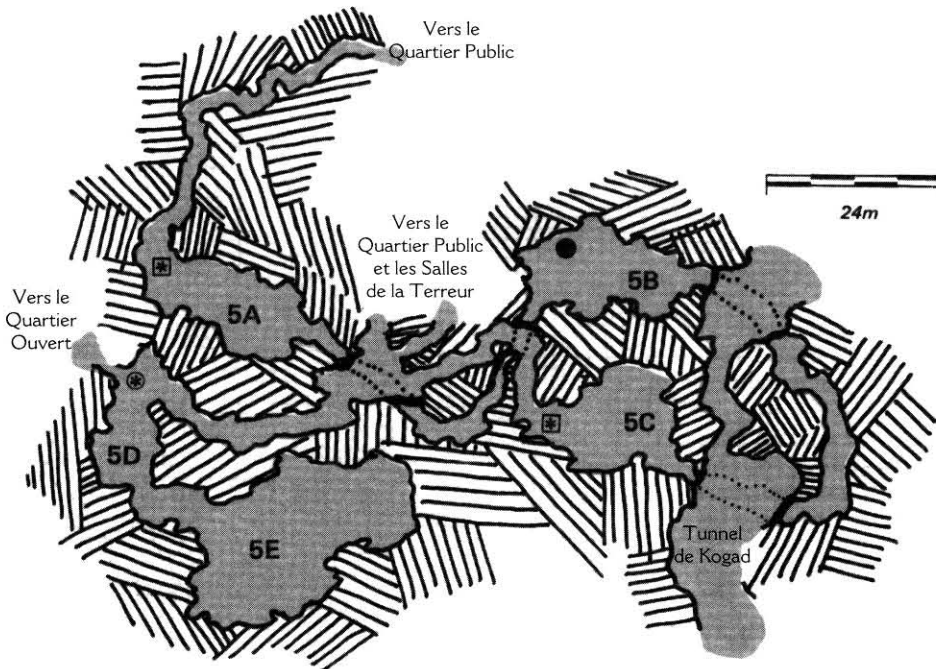
4.E Le Quai

En dépit de son nom l'endroit n'a vu, en guise de bateau depuis le début du Temps, qu'un gros tronc laborieusement traîné à travers les tunnels. On peut naviguer ou nager le long du courant suivant le chemin indiqué en continu sur la carte.

4.F Le Repos des Visiteurs

L'endroit accueille un marché occasionnel.





Les Tunnels des Insectes

Les tunnels des insectes portent ce nom parce qu'ils sont contrôlés traditionnellement par le clan des Crânes d'Insectes. Ils sont réputés pour leur compétence en matière d'élevage de certaines espèces d'insectes. Ce clan est riche d'une longue histoire.

5.A La Salle des Oeufs

Cette salle est couverte, sur les murs, le plafond, de centaines d'oeufs méticuleusement placés sur les saillies, les crevasses et le sol. Les membres du clan dorment et mangent au milieu de ces oeufs, dans des endroits où ils tueraient l'étranger qui oserait y mettre le pied. C'est un clan très méfiant, les autres ne leur rendent que rarement visite et évitent de traverser leur quartier.

5.B La Salle des Chrysalides

C'est un lieu frais et sombre où la tradition et la magie dictent un silence absolu.

Même un bruit accidentel, comme une chute ou une quinte de toux, peut entraîner la mort de l'offenseur. Quelque part dans cette caverne on peut trouver leur sanctuaire clanique.

5.C La Salle des Larves

Dans cette salle, plus irrégulière que pourrait ne le laisser croire la carte, se trouvent des milliers de larves d'insectes variés. Celles-ci sont élevées dans des fosses remplies de déchets et de matière végétale en voie de décomposition. Les larves se repaissent de ce délicat mélange.

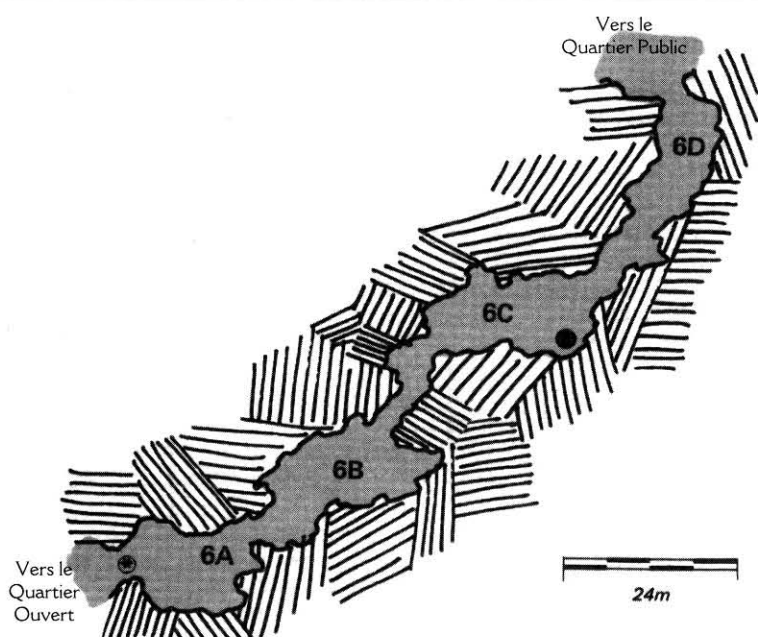
5.D La Salle des Deux Bolgs

Le nom vient de ce que les trolls doivent payer ce tribut aux gardes pour pouvoir passer. Ce sont des membres de la Grande Garde, ce qui indique que l'endroit est considéré comme une entrée du complexe.

Cela sert essentiellement à isoler un peu plus le quartier public du reste du complexe.

5.E Le Marché aux Insectes

C'est là que les trolls peuvent acheter la nourriture nécessaire aux insectes ou acheter des scolopendres et des scarabées de garde. Une fois, le chef de ce marché eut à appeler tous les insectes à son aide, ce fut un exploit extraordinaire qui ne semble pas près de se reproduire.



Le Tunnel de Kogad

Kogad était le petit fils de Gore, le héros troll qui fut le premier à découvrir ces tunnels et ce complexe de cavernes hospitalières. Par la suite, Kogad en revendiqua la propriété pour lui-même et tous ses descendants. Personne ne lui contesta ce droit légitime.

Depuis plus de 1500 ans, le clan a su préserver sa propriété. Quand il est arrivé que ses membres en soient chassés, le clan fut toujours le premier à revenir et à récupérer cette section de tunnel, ni plus ni moins.

6.A La Salle de Garde Extérieure

C'est là que les gardes de la déesse montent la garde.

6.B La Salle Secrète

Personne ne sait pourquoi cette salle porte un tel nom.

6.C Le Repas de Kogad

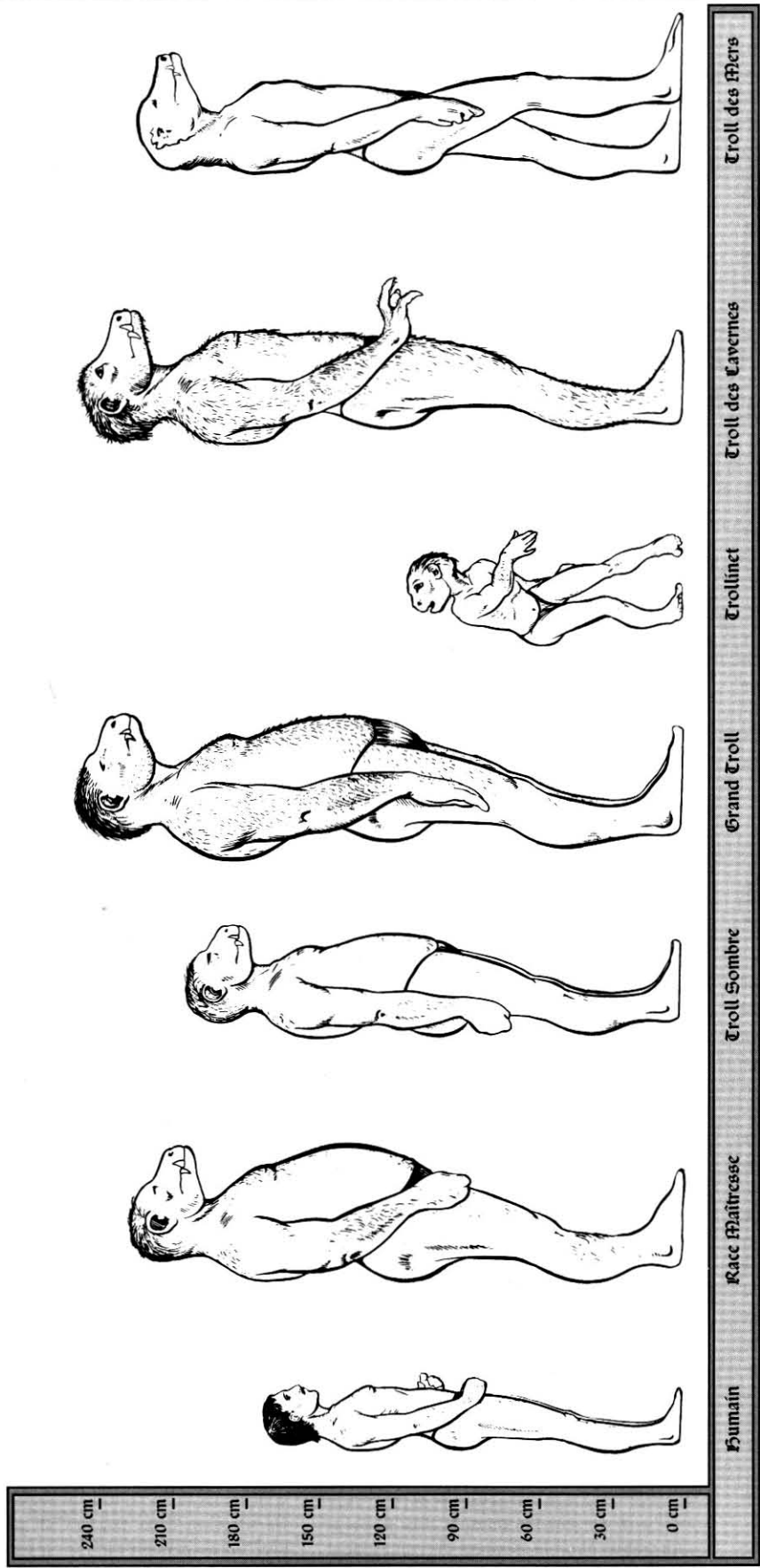
C'est là que Kogad fut mangé. Ses os reposent toujours sur l'autel qui lui est dédié, en dépit des famines et des invasions.

6.D Le Repaire des Trollinets

C'est là que le clan garde ses trollinets.

⋈ Ⓖ ♀ ♀ ● † ‡ △ □ ✕ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

Les Différentes Sortes de Trolls



A propos de cette étude

En élaborant le tableau ci-dessus, notre but principal était de mettre en valeur les différences de taille et d'aspect entre les humains et les trolls. Un des chasseurs orlanthi, un certain Jonjon le Siffleur, accepta de se tenir à côté des trolls pendant que nous les mesurions. C'est un homme bien bâti et de taille moyenne.

Tous avons demandé aux trolls de se tenir bien droit, une pousse plus difficile qu'il n'y paraît. Il ne nous était pas possible de prendre des mensurations correctes quand ils se tenaient voûtés. Ce qui semble être une tendance naturelle de tous les trolls, en particulier des trolls des cavernes. En fait, il semble qu'un trait caractéristique de la race soit une malformation de la colonne vertébrale qui les pousse à voûter les épaules et à se déplacer en se dandinant.

Tous les trolls utilisés pour cette étude, sauf le trollinet, sont typiques des races principales. Ils furent tous capturés dans des territoires trolls. Les trollinets variant considérablement en stature comme en apparence, il est impossible d'obtenir un sujet typique.

Ganiseed, Dame de conbeau
Scribe de Lhankor Mhy
Temple de Jonstown

Ce tableau est reproduit avec l'aimable autorisation du temple de Lhankor Mhy de Jonstown.



aux guerres de Gbaji sonnèrent le glas de plus d'une d'entre elles. Rares sont celles dont on pouvait témoigner de la présence en Genertela au début des temps historiques. Il est possible que certains des types oubliés aient subsisté dans le secret des profondeurs, au pays des morts ou dans les plaines glacées du nord.

Troll de la Race Maîtresse

Cette race ancienne, et aujourd'hui rarissime possède un museau tout à fait caractéristique, plus long et plus large que celui des trolls sombres. Elle possède également des incisives et des défenses plus grandes ainsi qu'une épaisse boîte crânienne bombée.

Troll Cornu

Ce type de troll est mentionné dans des mythes de l'Age Vert comme un ennemi formidable. Ces cornes, soutenues par la puissante musculature du cou et des épaules, étaient capables de déraciner un gros arbre ou un buisson.

Lythophage

Ils avaient pour caractéristique de préférer la roche à toute autre nourriture. Leur bouche contenait quasi exclusivement des molaires et des prémolaires, les canines et les incisives étant atrophiées.

Trancheleur

Cette espèce était plus petite que les autres, voire même que les humains. Ses dents se sont développées en défenses et en crocs puissants.

Son régime alimentaire devait être quasi exclusivement composé de viande car sa dentition ne lui permettait pas de mâcher autre chose.

Certains chercheurs pensent qu'ils subsistaient en arrachant de gros quartiers de viande à de gigantesques créatures telles que des dinosaures, mais le débat reste ouvert.

Troll des Cavernes

Ce crâne se caractérise par une capacité crânienne réduite et des arcades sourcilières fuyantes. Leurs dents diffèrent également de celles des autres trolls, notamment par des crocs proéminents.

Monteur de Sanglier

Il s'agirait d'un croisement avec la race humaine, ce que l'aspect du crâne semble confirmer. C'est en effet de loin le plus humanoïde des crânes de trolls. Le côté troll apparaît dans la face allongée, les défenses proéminentes et la saillie à la base du crâne où viennent s'accrocher les muscles de la mâchoire.

Trollinet

Il n'existe pas de crâne typique de trollinet mais celui-là présente des caractéristiques assez générales. Comparé à un crâne de troll sombre, il apparaît infantile à la fois dans son développement et dans son apparence.

Troll Mammouth

Un seul exemplaire de ce type a été découvert jusqu'à présent par Minaryth Pourpre dans la région des cavernes d'Ontuli en Dagori Inkarth. Ses guides trolls impressionnés le tenaient pour le crâne d'un des enfants de leur grand ancêtre Gore.

Troll Sombre

C'est le type de troll le plus commun de nos jours. Le crâne est composé de 12 os et comprend 30 dents. Le trait le plus caractéristique est sans conteste le museau allongé. La recherche a démontré qu'il servait à émettre les sons indispensables au sens des ténèbres plutôt qu'à humer les odeurs.

Les yeux sont très petits ; ils permettent une vision de loin et sont partiellement aveugles aux couleurs. L'arrière du crâne porte une crête très marquée sur laquelle viennent se fixer les puissants muscles de la mâchoire.

Les canines inférieures débordent largement au-dessus de la mâchoire supérieure, formant des défenses tout à fait visibles.

Grand Troll

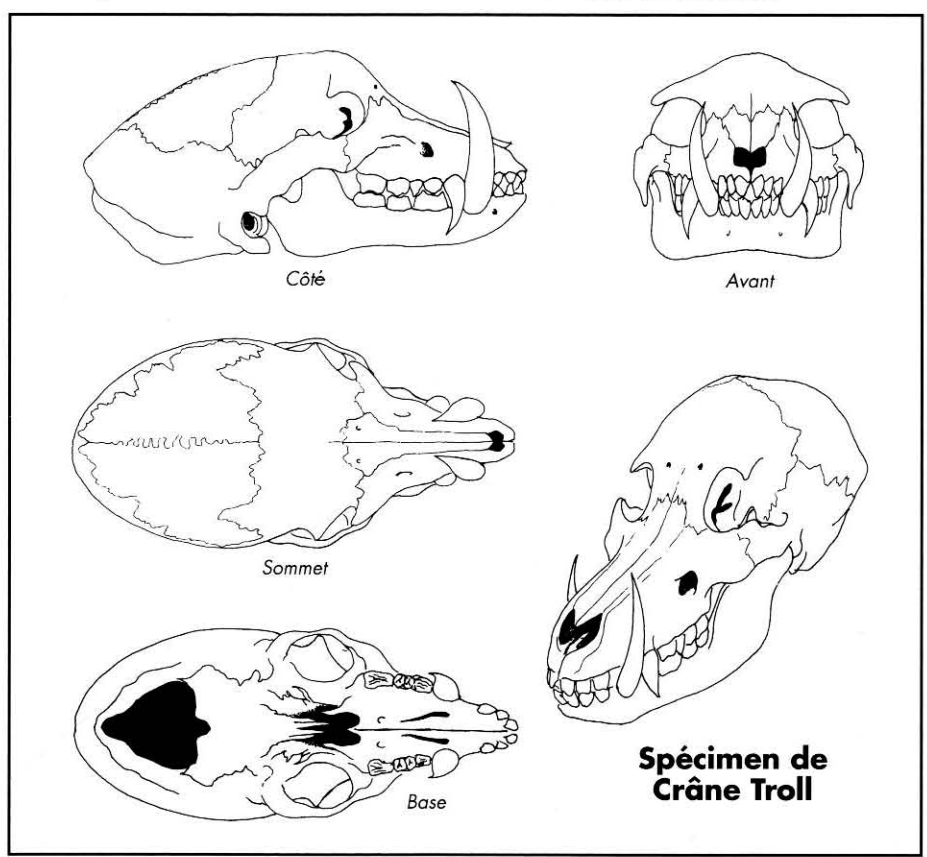
Il est assez proche du crâne de troll sombre dont il dérive, mais est sensiblement plus grand en même temps qu'il présente une boîte crânienne moins développée, reflet de sa moindre intelligence.

Les crocs et les défenses sont très développés et la taille de la crête à la base du crâne donne une idée de la puissance des muscles de la mâchoire.

Troll Aveugle

Les trolls disposaient d'yeux rudimentaires dans le monde inférieur, comme le prouve le crâne de troll de la race maîtresse.

Cette race s'était tellement spécialisé dans le sens des ténèbres que leurs yeux se sont atrophiés au point de disparaître, ne laissant que deux petits trous dans le crâne là où ils se trouvaient.



Trolls contre Trollinets

Comme tous les esclaves, il arrive aux trollinets de se rebeller. L'une des révoltes les connues a éclaté à Munchrooms. Elle a débuté avec l'assassinat de plusieurs trolls par des trollinets en fureur. Et pourtant, même dans ce cas, les trolls répugnent à endurer trop de pertes lors de leurs représailles. On peut s'interroger sur cette attitude, notamment lors d'outrages sérieux, comme l'assassinat de trolls ! La réponse à cette question se trouve dans les relations qu'entretiennent les deux races.

Pour en revenir au cas de Munchrooms, si les agresseurs avaient été des nains ou tout autre ennemi racial, les trolls auraient combattu avec beaucoup plus d'acharnement. En ce qui concerne les trollinets, ce ne sont ni des ennemis, ni des esclaves complets. En fait, ils sont intimement liés à ceux qu'ils servent. Après tout, les trollinets sont les enfants des trolls sombres (à ce propos, aucune personne ayant fait remarqué ce point à un troll n'a survécu). Les trollinets sont très utiles à la société troll et servent dans de nombreuses positions importantes. Grâce à leurs compétences et à leur courage, les trollinets peuvent gagner le respect des trolls sombres, même s'ils ne seront jamais considérés comme leurs égaux. Ainsi, comme il n'est pas considéré comme un prisonnier, un trollinet aura toujours l'occasion de fuir devant un troll des cavernes (exception faite de la misérable catégorie «nourriture»). Des milliers de trollinets indépendants vivent près ou dans les régions trolls. Affamés et voraces, ils transforment certaines régions en véritables zones désolées.

Les révoltes de trollinets sont courantes même si la plupart d'entre elles sont vouées à l'échec. La réponse typique à une insurrection trollinet est brutale : tous les rebelles sont détruits et dévorés. Néanmoins, les rebelles qui ont bien combattu (exception faite des chefs) peuvent se voir épargnés. S'ils font preuve de leur loyauté et de leur repentir, ils pourront même se voir investis d'une certaine autorité dans le futur. Les bons guerriers sont trop rares dans la société troll pour être gaspillés.

Les trolls sont preuve d'un certain esprit pratique lorsqu'il s'agit de châtier les trollinets rebelles. À un certain point du combat, les pertes dépasseront les gains potentiels que pourrait amener la poursuite de la bataille. Dans ce cas, les trolls préféreront reculer. C'est la raison pour laquelle les trolls chassent rarement les trollinets ayant déserté le clan : après tout, pourquoi s'ennuyer ?

Les considérations économiques l'emportent toujours lorsqu'il s'agit de mater une rébellion de trollinets. Ainsi dans le cas de Munchrooms, à un certain moment, les trolls ont réalisé que s'ils laissaient les trollinets tranquilles, ils continueraient sans doute de commercer avec eux et probablement à de meilleurs tarifs que leur ancien maître troll assassiné, Boorbar. À l'inverse, si tous les trollinets avaient été massacrés, une nouvelle génération de trollinets auraient du être formée et nourrie. La seule menace qu'endurait Olag et sa tribu, à laquelle appartenait les trollinets rebelles, consistait essentiellement en une perte de prestige. Tous les trollinets capables de résister à un assaut de force troll méritent un certain respect.

Quoiqu'il en soit, lors d'un conflit avec des trollinets, les trolls sont généralement victorieux et les vaincus acceptent avec fatalisme leurs misérable sort.

Sulranos Traitacéré, Temple de Lankhor Mhy et de la Lumière de l'Esprit, 555 S.T.



Créer un Personnage Troll

Pour créer un personnage troll, suivez les instructions pas à pas. Cette procédure peut également servir à créer des personnages non joueurs. Le maître de jeu peut dans ce cas choisir certaines des caractéristiques, comme la race, la classe sociale, etc. plutôt que de les tirer au hasard.

Région d'Origine

Lancez 1d100 sur la table suivante. Cette table ne doit être utilisée que si vous jouez une campagne particulièrement ouverte. En général le maître de jeu se contentera de choisir une région d'où seront originaires tous les personnages.

1d100	%	Région	Population
01-09	9	Plateau de la Lune Bleue	380 000
10-12	3	Dagori Inkarth	150 000
13-22	10	Lande des Aînés	430 000
23-29	6	Guhan	250 000
30-32	3	Halikiv	120 000
33-35	3	Jungles de Pamaltela	40 000
36-38	3	Kethaela	120 000
39-72	34	Koromandol	1 500 000
73-74	2	Malusoll	72 000
75	1	Pent	45 000
76-86	11	Montagnes Tarmo	500 000
87-88	2	Glacier de Valind	72 000
89	1	Montagnes Yolp	70 000
90-00	12	Autre	550 000
Population Troll Totale			4 400 000

Déterminer la Race

Si vous avez déjà choisi la race de votre troll, passez au point suivant, sinon reportez-vous à la table appropriée pour déterminer son type.

Plateau de la Lune Bleue, Dagori Inkarth, Landes des Aînés, Guhan, Halikiv, Kethaela, Montagnes Yolp

1d100	Race
01	Lancez 1d6 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse
02-04	Grand troll
05-30	Troll sombre
31-34	Trollinet supérieur
35-00	Trollinet

Koromandol

1d100	Race
01	Lancez 1d6 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse
02-03	Grand troll
04-20	Troll sombre
21-27	Trollinet supérieur
28-00	Trollinet

Jungles de Pamaltela

Tous les personnages sont des trolls de jungle.

Pent

1d100	Race
01-22	Troll des Neiges
23	Lancez 1d10 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse
24-25	Grand troll
26-46	Troll sombre
47-49	Trollinet supérieur
50-00	Trollinet

Malusoll et Montagnes Tarmo

1d100	Race
01	Lancez 1d10 : 1-5 = troll sombre, 6 = race maîtresse
02-30	Troll sombre
31-34	Trollinet supérieur
35-00	Trollinet

Glacier de Valind

Lancez 1d100	
01-99	Troll des Neiges
00	Race Maîtresse

Caractéristiques et Bonus

Les règles sont celles de RuneQuest avec pour seul changement que les caractéristiques des trolls diffèrent de celles des humains.

Race Maîtresse

Styganthropus vorax

Ces caractéristiques sont celles d'un jeune troll de cette race extrêmement rare. Ces trolls partent très tôt en quête héroïque et ces caractéristiques de base ne sont qu'un pâle reflet de la puissance d'un membre adulte. Certains d'entre eux sont nés à l'Age des Dieux et leurs caractéristiques dépassent largement le cadre de ce supplément. Même de jeunes trolls de la race maîtresse sont toujours accompagnés d'une suite de chamans trolls sombres, de Fils de Karrg, de dirigeants de divers cultes et de gardes du corps. Ces monstrueux enfants des ténèbres ne doivent pas être pris à la légère.

Caractéristiques	Moyenne		
FOR 4D6+6	20	Déplacement : 4	
CON 2D6+6	13	Pts de Vie : 20	
TAI 3D6+15	25-26	Pts de Fatigue : 33	
INT 2D6+12	19	Pts de Magie : 14	
POU 4D6	14	+ Pts Esprit Allié	
DEX 2D6+6	13	+ Pts Familier	
APP 2D6+6	13	DEX RA : 3	
Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	10/7
Jambe gauche	05-08	04-06	10/7
Abdomen	09-11	07-10	10/7
Poitrine	12	11-15	10/8
Bras droit	13-15	16-17	10/5
Bras gauche	16-18	18-19	10/5
Tête	19-20	20	10/7

Pêcheur : Canoter x4, Grimper x3, Sauter x1, Nager x5, Baratinier x2, Chanter x2, Connaissance des Animaux x1, Artisanat (Bois) x2, Navigation x2, Connaissance du Monde x3, Inventer x2, Sens des Ténèbres / Scruter x1, Attaque Arme x3, Parade Arme x3

Chasseur : Lancer x4, Connaissance des Animaux x1, Connaissance des Plantes x1, Inventer x3, Ecouter x1, Sens des Ténèbres / Scruter x4, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Pister x2, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x4, Attaque Arme de Jet x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2 ou Esquiver x2

Eleveur d'Insectes : Grimper x4, Sauter x3, Monter (insecte) x2, Nager x2, Connaissance des Animaux x3, Premiers Soins x2, Prendre Soins des Insectes x5, Connaissance des Plantes x3, Sens des Ténèbres / Scruter x2, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x2

Marchand : Monter (insecte) x2, Baratinier x4, Eloquence x3, Parler le Langage des Ténèbres x2, Parler une autre Langue x4, Evaluer x4, Connaissance des Humains x2, Lire le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Trolls x2, Attaque Arme de Jet x2, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade au Bouclier x3

Nourrice : Eloquence x2 Parler le Langage des Ténèbres x2, Premiers soins x5, Lire le Langage des Ténèbres x3, Soigner les Maladies x5, Soigner l'Empoisonnement x2, Connaissance des Trolls x3, Cérémonie x2, Ecouter x2, Sens des Ténèbres / Scruter x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2

Noble : Parler le Langage des Ténèbres x2, Parler Langue Etrangère x1, Eloquence x4, Connaissance des Animaux x2, Evaluer x3, Connaissance des Plantes x2, Lire le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x2, Cérémonie x2, Attaque Arme Principale x4, Parade Arme Principale ou Parade au Bouclier x4, Attaque Arme de Jet x3 ou Attaque Deuxième Arme x2 et Parade x1

Prêtresse : Eloquence x4, Parler le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Animaux x2, Connaissance des Plantes x2, Lire le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Trolls x4, Connaissance du Monde x2, Cérémonie x3, Enchantement x3, Invoquer x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Parade au Bouclier x3

Chaman : Eloquence x2, Parler le Langage des Ténèbres x2, Connaissance des Animaux x1, Premiers Soins x3, Connaissance des Plantes x3, Lire le Langage des Ténèbres x1, Soigner les Maladies x2, Soigner l'Empoisonnement x2, Connaissance des Trolls x3, Connaissance du Monde x1, Inventer x1, Cérémonie

x3, Enchantement x2, Invoquer x3, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Parade au Bouclier x2

Sorcier : Parler le Langage des Ténèbres x1, Connaissance des Animaux x1, Artisanat x2, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Lire le Langage des Ténèbres x3, Connaissance des Trolls x2, Connaissance du Monde x1, Cérémonie x2, Enchantement x2, Invoquer x2, Durée x2, Intensité x3, Multisort x2, Portée x2, Sorts de Sorcellerie x9 (à répartir entre les sorts), Attaque Arme x2, Parade Arme x1 ou Parade au Bouclier x1

Guerrier : Grimper x1, Sauter x1, Premiers Soins x1, Dissimuler x2, Sens des Ténèbres / Scruter x4, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x3, Attaque Première Arme x5, Parade Première Arme x5 ou Bouclier x5, Attaque Arme de Jet x3, Attaque Deuxième Arme x2, Parade Deuxième Arme x2 ou Esquiver x2

Trollinet

En raison de l'oppression qu'ils subissent et de leur jeune âge, les trollinets bénéficient de moins de pourcentages d'expérience annuelle que les trolls. Ils ont 2d6 années d'expérience préliminaire commençant à 8 ans (l'âge où ils sont considérés adultes) Les trollinets et les trollinets supérieurs utilisent les mêmes tables. Il n'existe pas de différence notable entre les occupations des trollinets primitifs et civilisés.

Les Trollinets Indépendants

Les joueurs qui créent un personnage trollinet veulent en faire un individu indépendant et disposant d'un libre arbitre total. C'est tout à fait irréaliste et gâche le plaisir qu'il y a à jouer des non humains. Si les trollinets ne sont pas traités comme des prisonniers, toute l'éducation qu'ils reçoivent vise à en faire des êtres soumis. Leur vie entière tourne autour des volontés de leur maître troll sombre. C'est surtout valable pour les trollinets normaux, mais même un trollinet supérieur doit faire preuve de déférence à l'égard des trolls sombres. Les joueurs qu'une telle perspective chagrineront être autorisés à relancer la race de leur troll, à moins que le maître de jeu ne les autorise à jouer un membre de la multitude de trollinets indépendants, qui ont fui l'oppression des Maîtres, préférant la liberté d'action à la sécurité.

La plupart des trollinets en rupture de banc sont assez misérables : la lumière du soleil leur est insupportable, ils manquent de motivations intérieures et se révèlent incapables de prendre des décisions pour eux mêmes (leur faible POU reflète aussi la faiblesse de leur volonté). Ils sont souvent ignorants du monde des hommes et du

vaste univers. De tels parias ne survivent au mieux que quelques années hors de la caverne qui les a vus naître. Bien sûr, les plus malins et les mieux adaptés parmi eux peuvent s'en sortir. C'est de ce groupe qu'est issu le plus étrange des êtres, l'aventurier trollinet. Les joueurs doivent se souvenir, d'une part, qu'un trollinet indépendant sera toujours objet de suspicion de la part des trolls sombres et que d'autre part, ces derniers ont toujours faim.

Table d'Occupations des Trollinets

Id100	Occupation
01-10	Bibelot
11-30	Guerrier
31-90	Travailleur
91-00	Bétail

Modificateurs au Jet

FOR 12+ : moins 5% au jet de dé
 FOR 8 et moins : plus 5% au jet de dé
 CON 12+ : moins 5% au jet de dé
 CON 8 et moins : plus 5% au jet de dé
 INT 12+ : plus 10% au jet de dé (pour son arrogance)
 POU 10+ : moins 5% au jet de dé
 POU 5 ou moins : plus 10% au jet de dé
 DEX 16+ : moins 5% au jet de dé
 DEX 10 ou moins : plus 5% au jet de dé
 APP 5 ou moins : plus 5% au jet de dé

Bibelot : Baratinier x2, Eloquence x1, Premiers Soins x1, Sens des Ténèbres / Scruter x2, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Ecouter x1, Pister x2, Attaque Arme x2, Parade Arme x2, Une ou plusieurs compétences au choix de son propriétaire x10

Guerrier : Sauter x1, Premiers Soins x2, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres/Scruter x3, Pister x1, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x3, Attaque Arme x3, Parade Arme x3 ou Bouclier x3 ou Esquiver x3, Attaque Arme de Jet x3

Travailleur : Grimper x1, Esquiver x2, Sauter x2, Nager x1, Lancer x1, Artisanat x3, Autre Artisanat x1, Premiers Soins x2, Sens des Ténèbres / Scruter x2, Sens des Ténèbres / Chercher x2, Ecouter x2, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x2, Attaque Arme x1, Parade Arme x1

Bétail : Grimper x2, Esquiver x3, Sauter x1, Nager x1, Lancer x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x3, Sens des Ténèbres / Scruter x3, Sens des Ténèbres / Chercher x1, Ecouter x2, Se Cacher x3, Déplacement Silencieux x2, Morsure x1



Equipement de Départ

Tous les trolls commencent avec le matériel approprié à leur statut.



Pour tous : des vêtements de cuir (1 point de protection) couvrant les bras et les jambes, un couvre-chef à large bord, un couteau de silex, des couvre-pieds tout simples, une mas-sue, un grand sac, de l'onguent pour leurs oreilles. Voir page 34 pour de plus amples in-formations concernant le costume et la vie des trolls.

Race maîtresse et nobles : 2d4 armes au choix, des vêtements luxueux, un esclave trolli-net ou un scarabée domestique (au choix du joueur), une armure d'écailles, 30 mètres de corde, une toile de tente, une ligne et des ha-meçons, des bandages, une couverture. Ils pos-sèdent en plus leur TAI x 1 000 bolgs.

Trolls sombres roturiers et grands trolls libres : Masse, fronde, des collets pour de pe-tites proies, un bouclier ou une massue troll (au choix du joueur), 30 mètres de corde, une armure de bezants. Possède en plus INT x 100 bolgs.

Trollinets et grands trolls esclaves : Tout équipement fourni par le propriétaire. Un pro-priétaire riche et confiant pourra, s'il le désire, doter son esclave généreusement. Les grands trolls esclaves sont d'habitude dotés au mini-mum d'une armure d'écailles et d'une arme à deux mains. Ils possèdent APP x 10 bolgs.



Les Dieux et la Magie des Trolls

On peut diviser le panthéon troll en deux groupes : d'un côté Kyger Litor et de l'autre une foison de dieux secondaires. Le culte de Kyger Litor est de loin, le culte dominant de la société troll, les adultes étant dans leur im-mense majorité initiés.

De même, l'influence du culte sur la so-ciété troll est aussi importante que sa popula-rité. Les pratiques religieuses des trolls diffé-rent de celles des humains et la prééminence du culte de Kyger Litor dans la culture troll le montre bien.

Si nous regardons Glorantha dans son en-semble, on s'aperçoit qu'il y a de nombreux dieux trolls mais qu'ils sont rares en dehors de Kyger Litor à être adorés universellement. Nous avons joint des tables plus loin indiquant la dis-tribution des cultes trolls les plus populaires par régions. Ne considérez pas ces listes comme un feu vert pour que les personnages se mettent à adorer de multiples dieux en même temps.

Si l'un d'eux veut vraiment que son person-nage adore plusieurs dieux, exigez qu'il fasse les bons jets de dés sur la table régionale approp-riée. Un jet raté indique dans ce cas que le personnage n'a pas eu la possibilité de s'initier.

Ce sont les cultes de Xiola Umbar et Zorak Zoran qui ont le plus de fidèles après celui de Kyger Litor.

Utilisez les Tables de Répartition Régi-onales page 89 pour déterminer quels sont les dieux adorés là où se déroule votre campagne. Il est inutile, par exemple, d'initier un person-nage à Gorakiki si vous envisagez de jouer en Pent.

Kyger Litor

Pour tous les vrais trolls (trolls sombres, grands trolls, trolls de jungle, trolls des neiges et race maîtresse) l'initiation au Culte de Kyger Litor fait partie des rites de passage à l'âge adulte qui ont lieu au début de l'adolescence (vers 14 à 16 ans).

Un troll qui ne souhaiterait pas devenir initié de Kyger Litor se prépare des moments difficiles avec les autres trolls. Rejeter Kyger Litor, c'est comme rejeter le mode vie des trolls. La plupart des trolls verront cela avec ré-probation et le ressentiront même comme une menace. Reportez-vous au chapitre consacré à Kyger Litor de cet ouvrage pour de plus amples informations sur ce culte important.

Initiation et Sorts

Race maîtresse : un troll de la race maî-tresse devient automatiquement initié de n'im-porte quel culte, dans n'importe quelle région en dépensant un point de POU.

Sorts : il peut apprendre un nombre de points de sorts de magie spirituelle égal à son INT chaque année, choisis dans n'importe quel culte disponible dans sa région d'origine. Son POU augmente d'un point par an. Ce point peut être sacrifié pour un point de magie divine auprès des cultes auxquels il est initié.

Tous les autres vrais trolls : ils sont auto-matiquement initiés de Kyger Litor au coût d'un point de POU. S'il le souhaite le person-nage peut se présenter dans tout autre culte disponible sur la table régionale le concernant, en suivant les règles d'initiation normales. Ainsi, seuls les trolls sombres originaires du Plateau de la Lune Bleue peuvent devenir ini-tiés d'Anilla.

Sorts : 1d3 points de magie spirituelle en-seignés par son (ses) culte(s) plus un point pour cinq ans d'expérience préliminaire. Un point de POU tous les trois ans pouvant être sacrifié contre la magie divine de son (ses) culte(s).

Trollinet : Bétail, guerrier et travailleur ne peuvent pas être initiés à n'importe quel culte que ce soit. Un bibelot peut essayer de devenir initié d'un culte en suivant les règles normales.

Sorts : reçoit 1d3 points de magie spiri-tuelle plus un point pour dix ans d'expérience préliminaire.

Cultes par Régions

Les tables présentées page 89 donnent une idée exhaustive de la répartition des cultes trolls. La plupart des trolls ne sont initiés que de Kyger Litor, ce que reflètent les tables.

Certaines des divinités trolls les plus im-portantes sont décrites plus loin, comme Argan Argar, Kyger Litor, Subere, Xiola Umbar, Zong et Zorak Zoran.

Si l'un de ces cultes se trouve sur votre table régionale, le maître de jeu devra se référer au chapitre correspondant pour déterminer l'évolution de la carrière religieuse de votre personnage.

Ces tables peuvent également servir à dé-terminer la religion de trolls rencontrés par ha-sard, la nature d'un sanctuaire ou la religion dominante d'une communauté.

Le culte de Kyger Litor est universel. S'il advient qu'un autre culte soit tiré sur une des tables page 89, on considérera que Kyger Litor est également adorée par le personnage.

Seuls les cultes les plus importants (dont les adorateurs représentent au moins 2% de la population) sont indiqués sur les Tables de Répartition Régionale. Des variations locales sont possibles et des cultes confidentiels, ab-sents de ces tables, sont pratiqués par endroit. Par exemple, les trolls du pourtour du Lac de Tombeciel vénèrent le Titan de la Rivière Céleste, un culte pratiquement inconnu par-tout ailleurs.



Le Panthéon Troll

Une description détaillée de chacun de ces cultes est disponible plus loin dans ce supplé-ment à paraître. Si vous ne souhaitez pas vous plonger directement dans cette partie, vous trouverez ci-dessous une description succinte des principaux cultes, Kyger Litor exceptée. En effet, la connaissance complète de ce dernier culte est impérative si vous voulez incarner des personnages trolls. Vous pourrez vous reporter à la description détaillée d'un culte lorsque votre campagne l'exigera.

Annilla

Déesse de la Lune Bleue cachée. Patronne de ceux qui agissent dans l'ombre en secret, elle a le contrôle des marées sur Glorantha. Elle donne des sorts comme Invisibilité.

Zong le Chasseur

Dieu troll de la chasse. Il donne des sorts qui aident à chasser et à débiter la viande, comme Trait Mortel qui rend les armes de jet plus précises.

Zorak Zoran

Dieu de la Haine et de la Violence, dieu troll de la Guerre. C'est le seul dieu des ténèbres à pouvoir contrôler le feu. Il offre des sorts violents, comme Ecraser, qui améliore l'attaque à la masse ou à la massue.

Trolls Monstrueux

Il existe un certain nombre de créatures apparentées aux trolls, qui, en raison de leur tempérament ou de leur très faible intelligence, ne sont guère plus que des bêtes de proie et ne font pas véritablement partie des races trolls normales.

Toutes ces créatures ayant déjà été décrites dans d'autres suppléments comme les Monts Arc en Ciel, nous ne reproduisons ici que leurs caractéristiques principales sans explications détaillées qui seraient redondantes. Ces créatures ne sont pas destinées à être utilisées par les joueurs.

Troll des Cavernes

Stynganthropus Mutans

Ces créatures monstrueuses sont décrites dans les règles de base de RuneQuest. Ces créatures vivent isolées, mais il arrive que les trolls en élèvent comme animaux de compagnie ou en troupeaux en dépit de leur nature chaotique.

Trancheleur

Microstygus Vorax

Décrits dans les Monts Arc en Ciel. Leurs caractéristiques sont répétées ici. Ils coopèrent rarement voire jamais avec les autres trolls.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6	10-11	Déplacement : 4
CON 2D6+6	13	Pts de Vie : 12
TAI 1D6+6	9-10	Pts de Fatigue : 24
INT 1D6+2	5-6	
POU 1D6+6	9-10	
DEX 1D6+6	9-10	
APP 4D6	14	

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Morsure	9	80+1	3D6	-	-
Dague	9	25+1	1D6	-	-
Empoignade	9	40+1	spécial	-	-

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6+6	16-17	Déplacement : 3
CON 3D6	10-11	Pts de Vie : 16
TAI 3D6+10	20-21	Pts de Fatigue : 27
INT 2D6+6	13	Pts de Magie : 10-11
POU 3D6	10-11	DEX RA : 3
DEX 3D6	10-11	
APP 3D6	10-11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	6/6
Jambe gauche	05-08	04-06	6/6
Abdomen	09-11	07-10	6/6
Poitrine	12	11-15	6/7
Bras droit	13-15	16-17	6/4
Bras gauche	16-18	18-19	6/4
Tête	19-20	20	6/6

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Lourde	5	25+8	1D10+1D6	25-6	10
Fronde	3/9	25+8	1D8	-	-
Maillet Troll	4	20-8	2D8+1D6	20-6	16
Grand Bouclier	-	-	-	25-6	16
Morsure	6	20+8	1D6+1D6	-	-

Note : Peuvent soit griffer et mordre une fois, soit griffer deux fois dans le même round, à 3 RA d'intervalle.

Compétences : Esquive 30+5, Se Cacher 70+4, Pister 35-2.

Armure : 2 points de peau

Trolls des Mers

Hydrostygianthropus Mutans

Ils sont décrits dans les Monts Arc en Ciel. Les rares fois où les trolls sombres ont mis à l'eau leurs galères d'ébène, on a pu constater une certaine coopération avec des trolls des mers.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 2D6+12	19	Déplacement : 3
CON 2D6+6	13	Nage 5
TAI 3D6+12	22-23	Pts de Vie : 18
INT 2D4	5	Pts de Fatigue : 32
POU 2D6	7	Pts de Magie : 7
DEX 3D6	10-11	DEX RA : 3
APP 2D6	7	

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Griffe	6	60+1	1D6+2D6	-	-
Morsure	9	40+1	1D10+2D6	-	-

Note : Peuvent soit griffer et mordre une fois, soit griffer deux fois dans le même round, à 3 RA d'intervalle.

Compétences : Se Cacher 45-14, Nager 90-8

Armure : 4 points de peau.

Trolls des Montagnes

Stynganthropus Snaugus

Ces créatures sont décrites dans les Monts Arc en Ciel. En raison de leur férocité insensée, ils sont difficiles à dresser, même par les autres trolls.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 4D6+18	32	Déplacement : 4
CON 3D6+6	16-17	Pts de Vie : 28
TAI 4D6+24	38	Pts de Fatigue : 49
INT 1D6+2	5-6	Pts de Magie : 10
POU 2D6+3	10	DEX RA : 4
DEX 2D6+1	8	
APP 2D6	7	

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Massue	5	40	2D8+3D6	25	16
Griffe	8	10	1D6+3D6	-	-

Armure : 7 points de peau. Ils peuvent en plus porter des fourrures et des peaux non tannées.

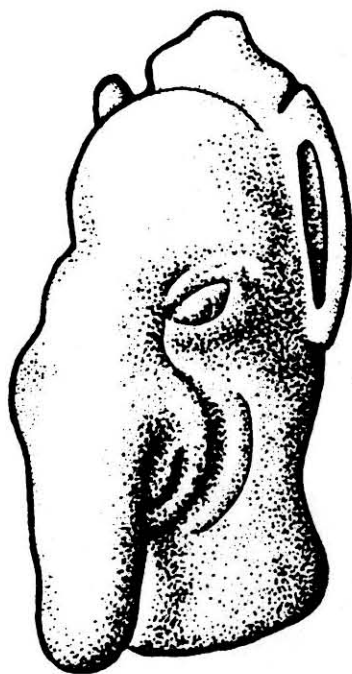
Note : Ils attaquent avec leur massue, puis avec leurs griffes trois RA plus tard.

Leur sang noir est corrosif. Quand une arme pénètre leur peau, elle subit 1d6 points de dégâts en raison de l'acidité de leur sang.

Un troll blessé peut tenter d'asperger ses adversaires de son sang. Cela compte pour une attaque. Dans ce cas, tous ses adversaires au contact doivent réussir une esquive ou une parade au bouclier sous peine d'être éclaboussés par le sang sur une localisation déterminée au hasard.

Pour commencer, le sang occasionne 1d6 points de dégâts par corrosion aux armures. Une fois toutes les protections dissoutes, il s'attaque aux points de vie du personnage. Un bouclier ayant servi à parer endure lui aussi 1d6 points de dégâts.

Les trolls des montagnes sont eux même immunisés aux effets des acides et des poisons minéraux.



La Société Troll

Vous trouverez dans ce chapitre les informations qu'un personnage troll est susceptible de connaître sur la société troll. Les différents sujets sont introduits dans l'ordre chronologique où ils se présentent à un jeune troll. Par exemple, nous commençons par l'enfance des trolls et le chapitre se termine sur un paragraphe consacré à l'armée que de nombreux personnages trolls sont appelés à rejoindre après leur passage à la vie adulte. Le culte de Kyger Litor, qui revêt une importance cruciale dans la société troll, est décrit en détail dans un chapitre qui lui est entièrement consacré.

Education et Famille

La société troll est matriarcale. Chez eux, le lignage est tracé par la mère de façon quasi exclusive et le côté masculin est totalement ignoré dans tous les rituels du culte de Kyger Litor.

Un proverbe troll dit «le sang du père est faible et s'épuise vite», signifiant par là que sa magie n'a pas grand pouvoir dans la vision du monde de Kyger Litor. Si les trolls connaissent le plus souvent leur père biologique et même parfois leur grand-père, ils ne voient pas vraiment l'intérêt qu'ils auraient à s'y intéresser.

Une Enfance Heureuse

Les enfants trolls sont élevés en groupes entourés des soins attentifs de leurs mères et des nourrices de Xiola Umbar. L'enfance troll est aussi protégée que possible et, idéalement, les enfants ne sont pas présentés au monde extérieur avant l'âge de treize ans. Durant ces treize premières années, on leur enseigne les secrets et mystères des trolls. Les trolls en bas âge sont choyés et protégés au sein de la paisible quiétude de Subere. On leur enseigne la différence entre la faim et la soif, le toucher et les sons, la magie et la matière ainsi que les sept

sortes de ténèbres différentes. Kyger Litor leur rend fréquemment visite pour leur apprendre à danser, à lancer des pierres, à chanter et les Sept Sortes de Morsures qu'il faut connaître pour pouvoir manger de tout. Vers l'âge de dix ans, Karrg leur rend visite et sépare les garçons des filles. Pendant sept jours, il emmène les garçons dans un endroit étrange, où il leur enseigne un jeu de garçons et leur donne une amulette secrète pour les protéger des dangers inconnus. Pendant ce temps, les filles de dix ans apprennent une nouvelle danse.

Durant les trois années qui suivent les sexes sont élevés séparément. Les filles ont présence en toutes choses tandis que les garçons doivent se tenir à l'extérieur, sur le côté ou devant suivant les désirs des mères. A l'âge de treize ans, tous les trolls qui sont prêts passent les rites de passage à l'âge adulte. Ceux qui se sont montrés obéissants y survivront et seront considérés adultes à leur retour.

Vers l'Age Adulte

Après les rites de passage (qui sont conçus pour déterminer les qualités du postulant), le jeune adulte troll est présenté aux gens importants de la communauté par ses amis ou son parrain. En dehors des variations locales, il y a généralement quatre visites à faire. Il faut aller voir la matriarche du clan, la grande prêtresse du culte, le plus vieux membre de sa famille encore en vie et son contremaître. Sans doute l'initié connaît-il déjà toutes ces personnes et elles ont probablement déjà eu l'occasion de le voir. Cette visite du nouvel adulte sert à établir de nouvelles relations, entre adultes, en faisant table rase d'anciennes opinions.

Bien souvent les autorités du clan se forgeront une opinion sur le jeune initié à l'issue de cette seule rencontre. Il est donc très important pour lui que sa personnalité et son caractère fassent tout de suite bonne impression. Les autorités du clan ont toujours tendance à se faire rapidement une opinion qu'ils rechignent ensuite à abandonner. Le jeune initié devra faire

de grands efforts pour qu'ils changent d'avis à son sujet. Prenez note de l'avis des autorités du clan sur le postulant. Comme elles sont en général simples et n'ont pas à être justifiées, une phrase lapidaire suffit. Par exemple : «Trouve que Taksag est une chiffre molle», «Très impressionnée par le côté bravache de Dozakang», «N'aime pas les yeux de Hinbar» ou «Trouve Gorvank très quelconque.»

Lorsque le maître de jeu fait jouer ces rencontres à de nouveaux personnages, il doit bien prendre soin d'expliquer ce qui est en jeu et de rappeler au joueur de ne pas tenir compte de ce qu'il sait, des rumeurs ou de l'opinion qu'il a pu se faire sur les autorités du clan.

On ne doit rendre qu'une seule visite à un personnage important qui cumule plusieurs postes au sein du clan, mais le personnage doit préciser à qui il s'adresse lors de l'entrevue. Cela peut poser parfois des problèmes. Par exemple, une trollesse doit faire étalage de son agressivité au combat et de ses compétences de chasseur devant la matriarche du clan mais elle doit aussi faire bonne impression sur la grande prêtresse en exprimant sa volonté de porter des enfants sains et en mettant en avant sa fertilité.

Si ces deux rôles sont tenus par deux personnes différentes, l'initée n'aura qu'à changer de casquette entre les deux entrevues, mais si les deux postes sont tenus par une seule et même personne, on peut aboutir à un dilemme difficile à trancher (les trolleses qui donnent naissance à des enfants sains sont choyées et dorlotées, mais d'un autre côté ce sont les chasseurs qui bénéficient des plus grandes largesses de la matriarche). L'initée devra choisir entre ses rôles possibles et se conformer aux opinions émises à son sujet.

Questions aux Initiés

Chaque membre de l'autorité a sa propre idée en tête quand il questionne l'initié. Les paragraphes qui suivent répondent à cette question, à savoir ce qui est important pour

Qu'en est-il des elfes ? Les elfes sont peu nombreux dans les bastions trolls comme le Plateau de la Lune Bleue ou le Dagori Inkarth. Comme les elfes ont été repoussés aux frontières de l'activité humaine et qu'il y a des humains presque partout où il n'y a pas de trolls, les pauvres elfes se trouvent pris en sandwich entre les deux races. Ces grands prédateurs carnivores que sont les trolls envoient de fréquentes patrouilles dans les campagnes fertiles proches et ces patrouilles ont bien évidemment à traverser des territoires elfes.

Les trolls trouvent là une nourriture végétale abondante et succulente. Nous savons qu'ils mangent facilement de l'elfe et des races qui leur sont cousines, ce qui n'engage pas à l'amitié. Les elfes, pas plus que d'autres, n'apprécient d'être considérés comme du gibier, cela entretient leur colère et comme ils vivent très longtemps...

Pourquoi les elfes et les nains n'exterminent-ils pas les trolls pour se débarrasser une fois pour toutes de ce problème ? Une fois encore, étudions les deux races séparément et voyons les difficultés que cela soulève.

Un nain ne fait pas le poids face à un troll sombre, même s'il est tout de même plus fort qu'un trollinet. Dans une bataille à nombre et armement égaux, les trolls surclasseraient les nains, plus petits et plus faibles. Les nains sont en général mieux armés que les trolls, surtout depuis que la quasi-totalité des guerriers nains appartient au Culte du Fer. Ils sont ainsi pourvus d'armes de fer qui surclassent de loin tout armement similaire que pourraient aligner les trolls, en dehors de leurs énormes massues garnies de sorts runiques.

De plus, les armures naines sont les meilleures du monde. Même leurs armures de bronze sont supérieures à la normale et beaucoup de nains sont caparazonnés de fer. Ils sont bien mieux disciplinés que les trolls et cette attitude réfléchie leur a souvent permis de mettre en déroute des armées trolls supérieures en nombre.

Cependant les trolls sont imbattables en matière de guérilla et ont appris depuis longtemps à éviter d'affronter les nains en choc frontal. Les trolls sont meilleurs pour repérer de loin et ne dépendent pas d'objets magiques et de matériel. Ils ne comptent que sur leur force brute, vivent en maraudeurs et savent très bien se montrer discrets.

Ainsi, les guerres entre les nains et les trolls se résument à un affrontement où les nains essaient d'attirer les trolls dans des batailles rangées tandis que les trolls essaient d'attirer les nains dans une guerre d'escarmouches et de harcèlement. Le résultat final est que les nains contrôlent des petites zones souterraines, empêchant par là même les trolls de tirer avantage de leur mobilité. En ce qui concerne la surface, un net avantage va aux trolls, ce qui explique la rareté des grandes implantations naines à la surface.

Et les elfes ? Au corps à corps, rares sont les elfes qui aient la moindre chance face à un troll moyen. Même un trollinet est presque aussi fort qu'un elfe. D'autre part, en dehors de leurs arcs magiques, les elfes n'ont pas non plus d'avantage dans le domaine de l'armement. À découvert, n'importe quelle bataille opposant des trolls à des elfes tournerait à l'avantage des premiers s'ils avaient l'opportunité d'arriver au contact ; et ce même si les Aldryamis étaient les plus nombreux et que l'armée troll était essentiellement composée de trollinets.

À couvert, en utilisant les techniques de la guérilla, les elfes ont un avantage évident sur les trolls. Tout lieu à la végétation assez dense pour offrir le couvert à un elfe est infiniment plus dangereux pour un troll que de se trouver à découvert. Les elfes se dissimulent mieux dans les bois et ils sont même aidés par la végétation au milieu de laquelle se cachent les trolls ! Les marcottes sont d'admirables éclaireurs et les coureurs sont habiles à tendre des embuscades. Quant à la milice elfe, elle est capable d'assurer des frappes rapides contre un envahisseur, même puissant.

Le résultat de tout cela est que les trolls évitent en général les forêts où se trouvent des elfes et que les elfes évitent de traverser les territoires découverts réputés être fréquentés par les trolls.

Colnar l'étudiant
Prêtre de Lhankor Mhy
Temple de Fadnar (857 S.T.)

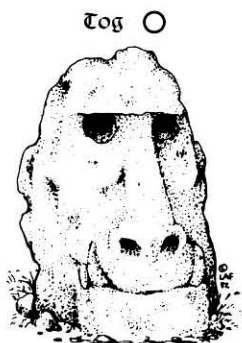
Incapables de Dresser une Carte ?

L'apparente incohérence des trois cartes présentées ici est en fait un vibrant exemple de la nature migratrice des taudis qui passent pour des villes chez les trolls.

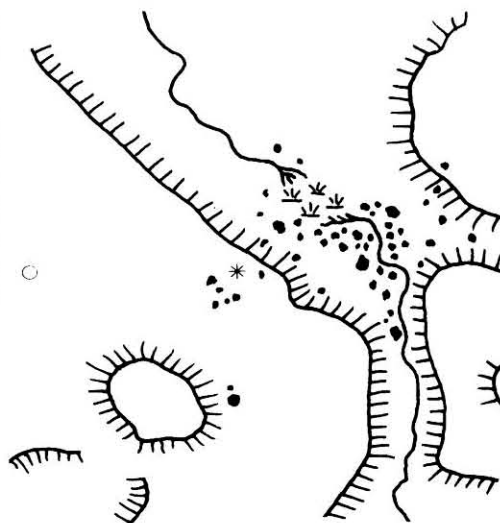
Ce sont trois cartes des environs de la ville appelée Corne de cerf. Elle tire son nom du curieux monument illustré sur cette page. Non loin se trouve un autre monument appelé Tog, également représenté ici. Tous deux étaient des lieux sacrés dont les prêtres vivaient en ville, en compagnie des chasseurs subvenant à leurs besoins, de leur suite et de leurs trollinets. Les deux monuments sont indiqués sur les trois cartes.



Corne de Cerf *

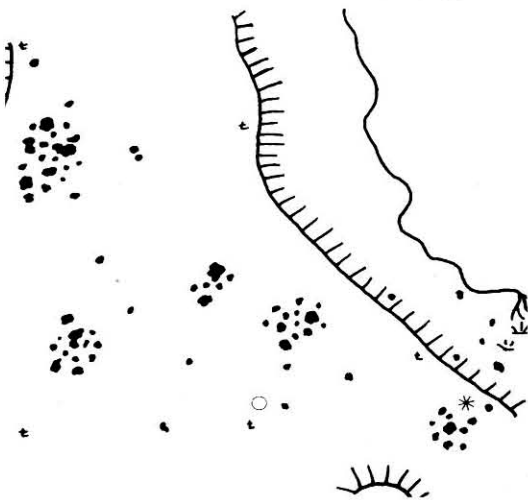


Tog O



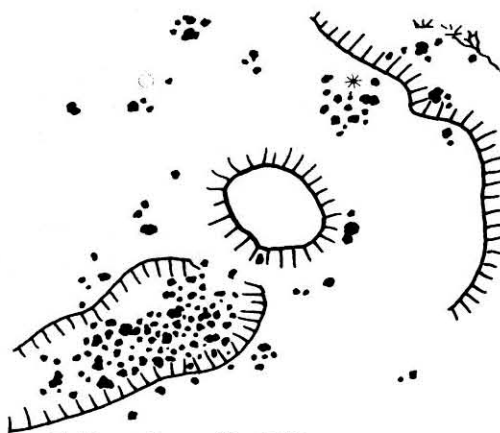
Dressée par Ramsona le Cartographe, 1512.

Il s'agit d'une agglomération de vallée typique. Les habitations sont éparpillées sur les pentes mais sont très serrées au fond de la vallée. La plupart des bâtiments sont construits en terre et en roseau.



Etablie par Parvenu Enchevente, 1567.

Quand les villages atteignent le haut des pentes ils tendent à s'éparpiller, comme ici, en petits groupes rassemblés autour des maîtres. Les zones marquées d'un 't' sont des avant-postes permanents de trollinets.



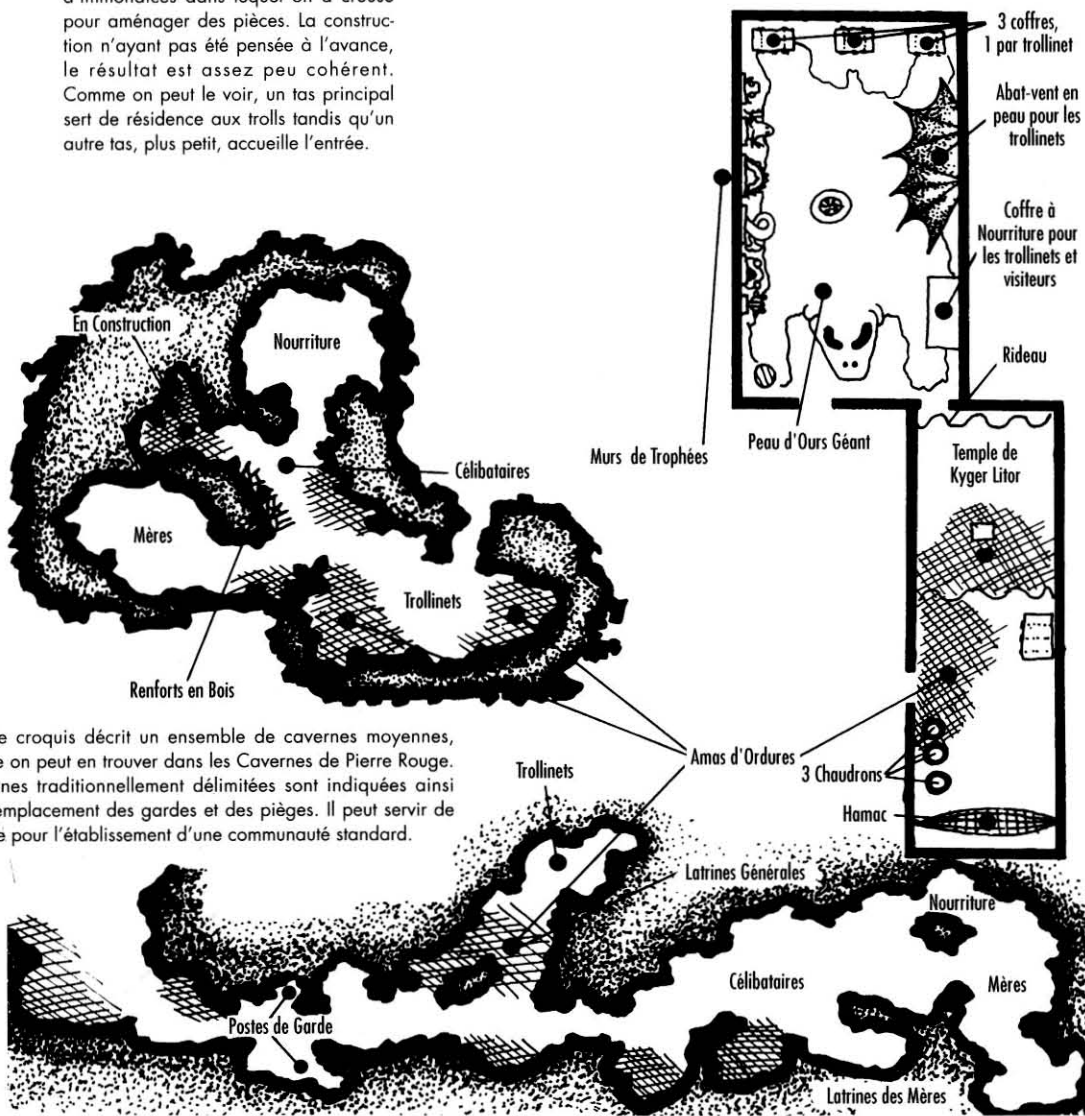
Etablie par Horsten Bleu, 1619.

Le village ayant découvert une nouvelle source de nourriture, il s'y est tout simplement installé. Les mammouths étaient dirigés vers la falaise et s'écrasaient en contrebas. Une telle abondance de nourriture a eu pour effet un accroissement rapide et important de la population, comme le montre la carte. Les avant-postes militaires permanents ne sont pas représentés.

Organisation d'un Intérieur Troll

Le premier dessin nous montre une hutte troll. Elle est faite d'un grand tas d'immondices dans lequel on a creusé pour aménager des pièces. La construction n'ayant pas été pensée à l'avance, le résultat est assez peu cohérent. Comme on peut le voir, un tas principal sert de résidence aux trolls tandis qu'un autre tas, plus petit, accueille l'entrée.

Le dessin nous montre le détail des quartiers personnels de Sigron, un seigneur de la guerre du clan Sazdorf. Il est riche, célèbre, craint et connaît une belle réussite. Ses quartiers en sont le reflet. Il est rare qu'un visiteur aille plus loin que la pièce extérieure, car l'autre partie est considérée comme une partie du temple de Kyger Litor et seuls les maîtres runiques peuvent y accéder.



Ce croquis décrit un ensemble de cavernes moyennes, comme on peut en trouver dans les Cavernes de Pierre Rouge. Les zones traditionnellement délimitées sont indiquées ainsi que l'emplacement des gardes et des pièges. Il peut servir de modèle pour l'établissement d'une communauté standard.

Magie Spécifique aux Trolls

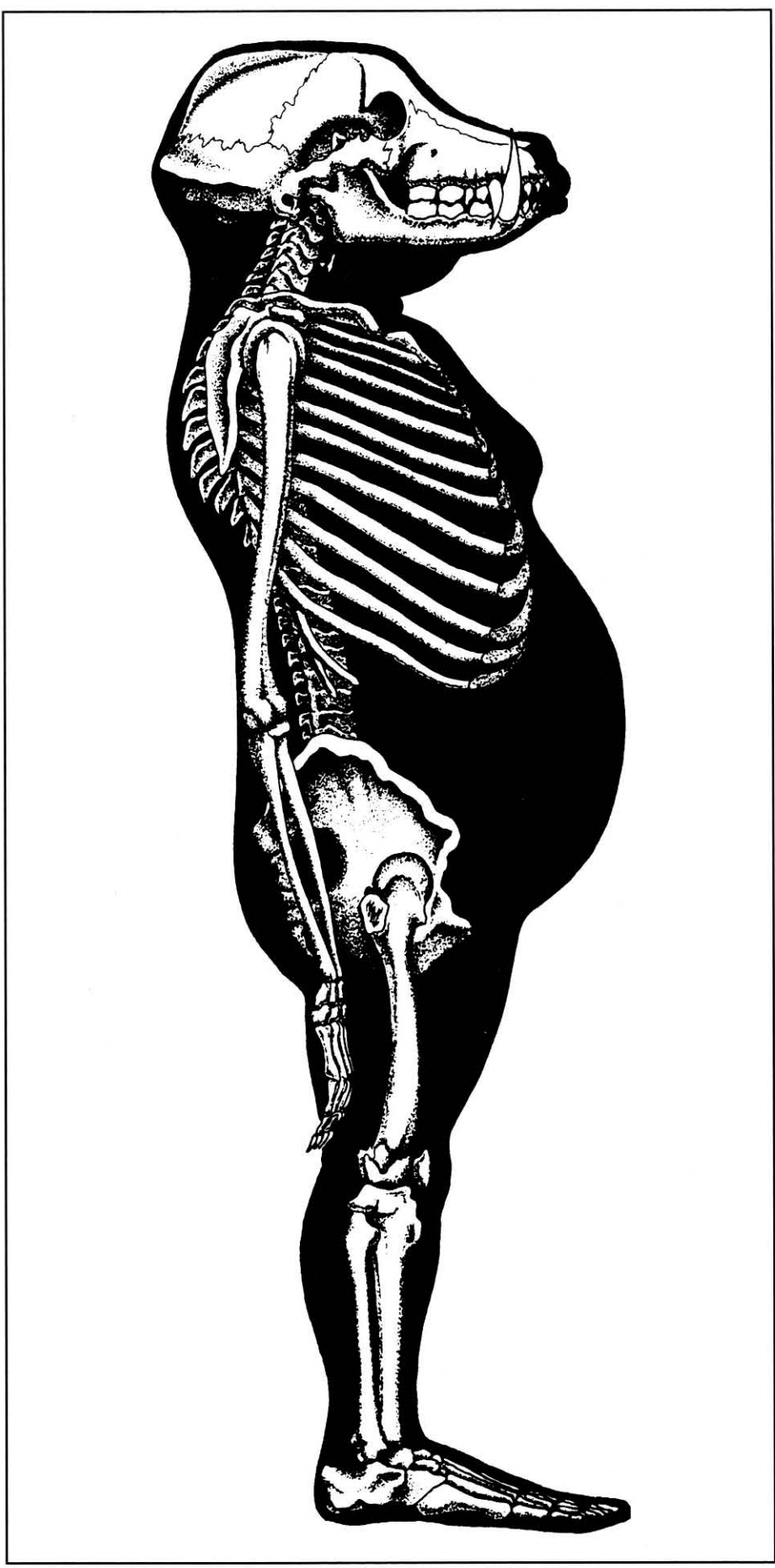
Des objets magiques que l'on trouve fréquemment chez les trolls sont les Pierres-qui-tuent-le-Chaos. Ce sont de petites pierres aux formes irrégulières, de couleurs variées, qui toutes possèdent un pouvoir magique utilisable qu'une seule fois. Elles doivent être lancées et le pouvoir ne se déclenche que si elles atteignent leur cible.

Le pouvoir de ces pierres varie avec leur couleur. Ainsi, les pierres noires suppriment un trait chaotique de la cible touchée pendant plusieurs heures. Les pierres bleues absorbent 1d10 points de POU de la victime.

Les pierres vertes ont ceci de particulier qu'elles doivent être lancées sur un ami et qu'elles soignent 1d6 points de dégâts provoqués par une attaque chaotique. Les pierres jaunes infligent 1d10 points de dégâts au monstre touché et ce quelle que soit son armure ou l'épaisseur de sa peau. Les pierres jaunes ne peuvent pas être lancées par un troll, même si ces derniers peuvent les fabriquer. Parfois, les trolls en fabriquent en grandes quantités et engagent des humains à les utiliser en leur nom. Les pierres brunes brisent n'importe quel monstre chaotique en 1d4 morceaux. Elles sont particulièrement efficaces sauf contre les corps.

Il existe bien d'autres couleurs pour ces pierres. De même, leur puissance varie : des pierres vertes plus puissantes soigneront 2d6 points de dégâts ou plus, des pierres bleues peuvent absorber 2d10 ou même 3d10 points de POU à leur victime, et ainsi de suite. Les Pierres-qui-tuent-le-Chaos les plus faciles à fabriquer sont les noires et les vertes. Mais même celles-là requièrent les talents d'une puissante reine, d'un chaman ou d'une prêtresse.

Un autre objet magique que l'on rencontre chez les trolls est le maudisseur. Il consiste en un tronc planté en terre à l'entrée du village et orné d'un crâne à son sommet. S'il s'agit d'un crâne de troll, le poteau agit comme une matrice de Détecter les Ennemis : quand un ennemi passe à moins de 40 mètres du poteau, le sort se déclenche et tout le village est alerté. Certains de ces poteaux sont ornés d'autres types de crânes, tels que des têtes de poissons, d'amphibiens, de reptiles, de mammifères à sabot ou de carnivores. Ces types de crânes sont porteurs de malédictions à l'encontre de quiconque serait assez fou pour braver la menace qu'ils représentent. La nature de ces malédictions varie avec le type de crâne et les pouvoirs du magicien troll qui a mis le poteau en place.



Arthropodes Géants

Les régions sauvages de Glorantha, qui sont habitées par les trolls, le sont aussi souvent par toutes sortes d'arthropodes géants. Les trolls les emploient à diverses tâches. Par exemple, ils élèvent certaines espèces pour les manger et d'autres leur servent d'animaux de bât. D'autres sont prisés pour les armures que l'on peut tirer de leur carapace.

Toutes les créatures qui suivent sont susceptibles d'être rencontrées dans les territoires trolls. Certaines sont domestiquées par les trolls, d'autres tout aussi dangereuses pour eux que pour les étrangers.

Notez que là où il y a des insectes, on trouve des arachnides qui s'en nourrissent.

Règles Spéciales de Dégâts

Des règles ou des localisations particulières sont fournies avec bon nombre des arthropodes décrits ci-dessous. Par exemple, le scarabée n'a qu'une localisation, le corps. Un corps ou un thorax endurent les dégâts de la même manière qu'une poitrine.

Les trois règles générales suivantes servent à simuler la résistance aux coups particulière des pattes et des ailes des arthropodes.

1) Les arthropodes ne souffrent d'aucune incapacité lorsqu'une de leurs pattes ou de leurs ailes endure des dégâts supérieurs ou égaux aux points de vie de la partie concernée. L'ablation de plusieurs ou de toutes ses pattes n'a aucun d'effet sur un arthropode. Cependant la perte de toutes les pattes d'un même côté a pour effet d'immobiliser l'insecte. Réduit à moins de quatre pattes, un arthropode voit son mouvement tomber à 1. La perte d'une aile l'empêche de voler.

2) Les points de dégâts supérieurs aux points de vie de la patte d'un arthropode ne sont pas retranchés à son total de points de vie.

3) Enfin, les dégâts occasionnés à une aile n'ont aucun effet sur le total de ses points de vie et ne provoquent aucune incapacité chez la créature.

Règles Générales

Tous les insectes volants ont une compétence Vol. Quand un insecte veut s'envoler il doit tout d'abord s'élancer. Il prend son essor à son rang d'attaque de DEX. Il doit ensuite effectuer un jet en Vol. Il ne peut rien faire d'autre lors d'un round où il tente de prendre son envol. S'il manque son jet, il retombe au sol et peut tenter à nouveau sa chance au round suivant.

Une fois en l'air, il n'a plus à faire de jet à moins d'être blessé à une aile, d'affronter des conditions aériennes difficiles ou d'entreprendre une manoeuvre délicate comme une attaque en piqué. Un jet raté indique une perte de vitesse et d'altitude pour le round (servez-vous de la TAI de la créature en mètres pour déterminer la perte d'altitude. Ainsi, une mante religieuse géante de TAI 40 perdra 40 mètres d'altitude en un round. L'insecte peut tenter un nouveau jet au round suivant).

Un insecte inconscient tombe en chute libre, à la même vitesse que n'importe quel autre objet. La vitesse de descente d'un insecte qui plonge devra être estimée par le maître de jeu.

Il ne faut pas sous estimer l'effet psychologique que produisent ces gigantesques créatures aux attaques souvent venimeuses.

Fourmi Géante

Formica sp.

Les fourmis géantes sont décrites dans le supplément le Maître des Runes.

Mille-Pattes Géant

Scolopendra sp.

Les mille-pattes sont dotés d'un long corps segmenté. Leur tête est garnie de deux crocs empoisonnés. Leurs multiples pattes sont effilées comme des aiguilles et sont toutes munies d'une petite glande à venin. La couleur d'un mille-pattes va de l'ambre au marron.

Ces des carnivores nocturnes se terrent dans des trous ou à l'ombre dans la journée pour se mettre en chasse la nuit venue. Ils tuent et dévorent tout ce qu'ils peuvent attraper et sont assez rapides pour s'emparer d'un oiseau au vol. Il est tout à fait possible qu'un mille-pattes s'introduise de nuit dans un campement, se saisisse d'une proie convenable et s'enfuit aussitôt. Les mille-pattes n'ont aucun trésor dans leur tanière, car ils dévorent leurs proies sur place et on n'en trouve aucun reste dans leur terrier.

Ils vivent dans les jungles, les forêts et les déserts. Leur taille est très variable. Les caractéristiques ci-dessous concernent un individu d'environ 10 mètres de long.

La Table de Localisation du mille-pattes demande quelques éclaircissements. Chaque localisation couvre un ou deux des segments dont est composé le corps, ainsi que les deux fines pattes qui y sont attachées. Si la tête d'un mille-pattes est réduite à 0 point de vie, il va se tortiller dans de terribles soubresauts avant de finir par mourir. Si un segment est tranché, les segments se trouvant derrière seront inutilisables et la partie avant du corps tentera de prendre la fuite. Un segment qui devient inutilisable mais n'est pas tranché réduit d'un mètre le mouvement normal du mille-pattes. Chaque segment successivement endommagé réduira le déplacement d'un mètre supplémentaire. Le mille-pattes meurt quand son mouvement est réduit à zéro.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 8D6	28	Déplacement : 5
CON 12D6	42	Pts de Vie : 42
TAI 12D6	42	Pts de Fatigue : 70
INT 1	1	
POU 2D6+3	10	
DEX 3D6	10-11	
Localisation	d20	Armure/PV
Segment 18	01	7/14 (0,33)
Segment 17	02	7/14 (0,33)
Segment 16	03	7/14 (0,33)
Segment 15	04	7/14 (0,33)

Segment 14	05	7/14 (0,33)
Segment 13	06	7/14 (0,33)
Segment 12	07	7/14 (0,33)
Segment 11	08	7/14 (0,33)
Segment 10	09	7/14 (0,33)
Segment 9	10	7/14 (0,33)
Segment 8	11	7/14 (0,33)
Segment 7	12	7/14 (0,33)
Segment 6	13	7/14 (0,33)
Segment 5	14	7/14 (0,33)
Segment 4	15	7/14 (0,33)
Segment 3	16	7/14 (0,33)
Segment 2	17	7/14 (0,33)
Segment 1	18	7/14 (0,33)
Tête	19-20	7/17 (0,40)

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	6	75+1	1D6+3D6+venin
Piétiner	6	75	3D6+venin VIR 1D6

Compétences : à cause de sa forme plate, le mille-pattes géant ne souffre d'aucun malus en Discrétion ou en Agilité en raison de sa TAI. Se Cacher 70-1, Ecouter 50+1.

Armure : 7 points de carapace chitineuse

Notes : la morsure du mille-pattes injecte un poison d'une VIR égale au tiers de la CON de la créature (arrondie à l'inférieur), soit une VIR moyenne de 14. Ce poison agit trois rounds après avoir été inoculé. Si la victime résiste au poison, elle ne subit que demi-dégâts.

Le piétinement est le résultat du passage des innombrables pattes pointues et empoisonnées du mille-pattes sur le corps de la victime. Comme il se trouve que les mille-pattes bougent considérablement, toute personne renversée lors d'un combat a tôt fait de se trouver piétinée.

Crabe Géant

Cancer maximus

Les crabes sont les plus grands des arthropodes, mais les plus gigantesques ne se trouvent que dans les profondeurs marines. On trouve souvent les crabes et les trolls des mers ensemble. En effet, les crabes se nourrissent des différents déchets en putréfaction laissés par trolls. On peut rencontrer des crabes terrestres à plusieurs kilomètres à l'intérieur des terres, sauf pendant la période de reproduction. Les crabes sont des charognards omnivores et ils s'attaquent à tout ce qui leur paraît vaguement comestible.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6+24	34-35	Déplacement : 3
CON 3D6+6	16-17	Pts de Vie : 26
TAI 3D6+24	34-35	Pts de Fatigue : 48
INT 2	2	
POU 3D6	10-11	
DEX 2D6	7	

Localisation	d20	Armure/PV
Quatrième patte droite	01	12/7 (0,25)
Quatrième patte gauche	02	12/7 (0,25)

Troisième patte droite	03	12/7 (0,25)
Troisième patte gauche	04	12/7 (0,25)
Arrière du corps	05-08	12/11 (0,40)
Deuxième patte droite	09	12/7 (0,25)
Deuxième patte gauche	10	12/7 (0,25)
Première patte droite	11	12/7 (0,25)
Première patte gauche	12	12/7 (0,25)
Pince droite	13-14	12/9 (0,33)
Pince gauche	15-16	12/9 (0,33)
Avant du corps	17-20	12/11 (0,40)

Armes	RA	A%	Dégâts
Pince	7	50-1	2D6+3D6

Note : les deux pinces peuvent attaquer en même temps.

Compétence : Dissimuler 75-1.

Armure : 12 points (carapace).

Grampus

Mastigoproctus giganteus

Ces créatures également appelées Scorpions Acidifiants ou Scorpions Fouetteurs sont décrites dans le supplément le Maître des Runes.

Scarabée Domestique

Bothynus pernae

Ces scarabées sont proches des petits scarabées que l'on trouve partout. Ils sont strictement herbivores et font à peu près la taille d'un gros jambon. Ils sont élevés par les trolls pour être mangés et volent par troupeaux entiers. Ces troupeaux sont menés par des Scarabées Familiers que les autres suivent partout.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 1D3	2	Déplacement : 1/3
CON 2D6	7	Pts de Vie : 5
TAI 1D4	2-3	Pts de Fatigue : 9
INT 2	2	
POU 1D6+2	5-6	
DEX 3D6	10-11	

Localisation	d20	Armure/PV
Corps	01-20	2/tous

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	9	25-11	1D4

Compétence : Voler 50.

Armure : 2 points de carapace chitineuse.

Essaim

Variable

Les essaims d'insectes ordinaires sont décrits dans le supplément le Maître des Runes.

Peripati Géant

Peripatus mucophilus

Il ne s'agit pas de véritables arthropodes, mais ils en sont assez proches. Ils ont une peau tendre couverte de boutons, de multiples

pattes garnies de griffes, de longs yeux pédunculés et trois râpes buccales. Près de la bouche, on peut distinguer deux tubes courts qui servent à projeter une colle filandreuse sur la proie.

Les peripati ne supportent pas le dessèchement. Aussi, on ne les trouve que dans les forêts pluviales qu'ils quittent pour chasser durant les fortes pluies. Ils ont peur du feu en raison de son effet dessicatif et ont 5% cumulatif par round d'être démoralisé tant qu'ils peuvent apercevoir une flamme.

Les chances passent à 10% si le feu sert d'arme contre eux. Pour être efficace, le feu doit être de bonne taille. La flamme d'une lanterne ou d'une bougie n'aucune chance d'effrayer un peripati.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 2D6+12	19	Déplacement : 2
CON 3D6	10-11	Pts de Vie : 19
TAI 2D6+20	27	Pts de Fatigue : 29
INT 2	2	
POU 3D6	10-11	
DEX 3D6+6	16-17	

Localisation	d20	Armure/PV
Arrière du corps	01-06	2/8 (0,40)
Avant du corps	07-14	2/8 (0,40)
Tête	15-20	2/7 (0,33)

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	5	40+8	3D4
Jet collant	2	40+8	Fibres collantes

Notes : Un peripati peut attaquer trois fois par round, une fois par morsure et deux fois par jet de colle, ces deux dernières se produisant à son RA de DEX. Les deux tirs doivent viser la même cible, mais la morsure peut être dirigée contre un second adversaire.

Le jet collant porte à 20 mètres et a une FOR égale à la CON de la créature. La victime est immobilisée tant qu'elle n'aura pas réussi un jet opposant sa FOR à celle des fibres collantes qui l'emprisonnent, à raison d'un essai par round et par jet collant ayant touché. Chaque paquet de fibres collantes doit être traité séparément.

Une personne engluée ne peut pas esquiver et toutes ses attaques et parades se font à demi-pourcentage. Sa situation n'a aucun effet sur le lancement des sorts.

Compétence : Se Cacher 40+6 (la forme allongée du corps du peripati annule les modificateurs de Discrétion dus à sa TAI).

Armure : 2 points de peau.

Mante Religieuse Géante

Mantis immanis

Avec leurs longues pattes ressemblant à des échasses, leur tête triangulaire garnie de mandibules affûtées comme des rasoirs et leurs pattes avant hérissées de pointes, les mantes religieuses géantes ressemblent à des dragons in-



parfois avec de fines rayures ou un mouchetis. On les trouve dans les jungles et les déserts. Ce sont des chasseurs nocturnes.

De jour, ils se dissimulent dans des terriers. Le scorpion géant décrit ici mesure 2,5 mètres de long, sans la queue qui atteint elle-même 2 mètres. Il fait un peu plus de 50 centimètres de haut.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 4D6+12	26	Déplacement : 3
CON 2D6+12	19	Pts de Vie : 21
TAI 3D6+12	22-23	Pts de Fatigue : 45
INT 1	1	
POU 1D6+6	9-10	
DEX 3D6	10-11	

Localisation	d20	Armure/PV
Quatrième patte droite	01	5/4 (0,16)
Quatrième patte gauche	02	5/4 (0,16)
Troisième patte droite	03	5/4 (0,16)
Troisième patte gauche	04	5/4 (0,16)
Queue	05-06	5/7 (0,33)
Abdomen	07-09	5/9 (0,40)
Seconde patte droite	10	5/4 (0,16)
Seconde patte gauche	11	5/4 (0,16)
Première patte droite	12	5/4 (0,16)
Première patte gauche	13	5/4 (0,16)
Pince droite	14-15	5/7 (0,33)
Pince gauche	16-17	5/7 (0,33)
Céphalothorax	18-20	5/9 (0,40)

Armes	RA	A%	Dégâts
Pince	6	35+0	1D10+2D6
Dard	6	35+0	1D6+2D6

Notes : le scorpion peut attaquer avec ses deux pinces et son dard dans le même round.

Si une pince touche la victime, en plus des dégâts subis, est prisonnière et doit opposer sa FOR à celle du scorpion pour s'échapper. Si la cible est prisonnière des deux pinces à la fois, elle n'a pas d'autre choix que de tenter de parer le dard qui touche automatiquement dans ce cas (le toucher du dard étant automatique, la parade de la victime ne peut pas l'endommager).

Compétence : Ecouter 50-4.

Armure : 5 points de carapace chitineuse.

Solifuge Géant

Solpuga hypotheticus

Les solifuges sont de féroces arachnides qui, la nuit, hantent le désert. Un solifuge ressemble au croisement entre une fourmi rouge et une araignée. C'est une créature couverte de poils drus et dotée de deux formidables mandibules.

Elle possède huit longue pattes et deux solides palpes qu'elle utilise pour batailler. Ses palpes sont dotés de ventouses à leur extrémité, lui permettant de grimper le long de surfaces abruptes. Les solifuges vivent dans des trous et

évitent la lumière du soleil. Un solifuge cherchera à fuir une source de lumière s'il n'est pas en train de manger, s'il n'a pas de petit à protéger ou s'il ne se trouve pas acculé.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6+24	34-35	Déplacement : 12
CON 3D6+9	19-20	Pts de Vie : 23
TAI 2D6+18	25	Pts de Fatigue : 54
INT 2	2	
POU 2D6+3	10	
DEX 2D6+18	25	

Localisation	d20	Armure/PV
Quatrième patte droite	01	6/4 (0,16)
Quatrième patte gauche	02	6/4 (0,16)
Troisième patte droite	03	6/4 (0,16)
Troisième patte gauche	04	6/4 (0,16)
Seconde patte droite	05	6/4 (0,16)
Seconde patte gauche	06	6/4 (0,16)
Abdomen	07-10	6/10 (0,40)
Première patte droite	11	6/4 (0,16)
Première patte gauche	12	6/4 (0,16)
Palpe droit	13-14	6/8 (0,33)
Palpe gauche	15-16	6/8 (0,33)
Tête	17-20	6/10 (0,40)

Armes	RA	A%	Dégâts	P%	Pts
Palpe	4	50+17	3D3	80+10	Palpe
Morsure	4	60+17	2D10+3D6	-	-

Notes : le solifuge porte deux attaques ou parades simultanées avec ses palpes suivies 3 RA plus tard d'une morsure. Il se sert habituellement de ses palpes pour parer, sauf s'il n'a qu'un seul adversaire à affronter, auquel cas, il attaquera avec un palpe et parera avec l'autre. Les dégâts infligés par les palpes sont égaux à la moitié du bonus de dégâts du solifuge.

Compétences : Grimper 100+10, Courir en Marche arrière 80+10. Cette compétence peut lui servir à se désengager d'un combat tout en bénéficiant d'une dernière attaque et d'une dernière parade.

Armure : 6 points

Araignée Géante

Araneus superbens

Il existe des milliers de sortes d'araignées. Les araignées présentées ici sont des tisseuses qui chassent en fabriquant leur toile dans un endroit approprié.

Quand une proie potentielle vient rôder sous la toile, l'araignée se précipite au-dessus d'elle et l'emprisonne dans une projection de toile.

Une autre méthode de chasse consiste à barrer un chemin avec un rempart de toile. La présence du mur empêche la victime d'avancer et laisse à l'araignée le temps de l'attraper dans ses filets. Une troisième méthode consiste à encercler silencieusement dans de la toile, la clairière où un groupe d'aventuriers a dressé le camp.

Une projection de toile est considérée comme une attaque par le sort Glue avec une aire d'effet. Sa FOR est égale au POU de l'araignée. Les points de vie de la toile sont égaux à sa FOR. La réduction d'une toile à 0 point de vie indique qu'un trou permettant le passage d'un homme a été fait à l'intérieur.

Toute arme frappant un fil lui occasionne des dégâts et le rompt. Mais, dans le même temps, l'arme s'y retrouve collée occasion et doit être décollée. Les armes enflammées ne collent pas à la toile. Une toile d'araignée n'est pas inflammable. Cependant, la chaleur peut la désagréger et le feu lui inflige des dégâts normaux.

«Petite» Araignée Géante

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 1D6+6	9-10	Déplacement : 2
CON 3D6	10-11	4 sur sa Toile
TAI 2D6+6	13	Pts de Vie : 12
INT 8	8	Pts de Fatigue : 20
POU 2D6	7	
DEX 2D6+9	16	

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/PV
Quatrième patte droite	01	01	3/2 (0,16)
Quatrième patte gauche	02	02	3/2 (0,16)
Troisième patte droite	03	03	3/2 (0,16)
Troisième patte gauche	04	04	3/2 (0,16)
Abdomen	05-08	05-11	3/5 (0,40)
Seconde patte droite	09-10	12	3/2 (0,16)
Seconde patte gauche	11-12	13	3/2 (0,16)
Première patte droite	13-14	14	3/2 (0,16)
Première patte gauche	15-16	15	3/2 (0,16)
Céphalothorax	17-20	16-20	3/5 (0,40)

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	7	50+2	1D6+venin à la VIR égale aux PdV de l'araignée
Toile	2	50+11	Emprisonne avec une FOR égale au POU de l'araignée

Compétences : Se Cacher 75+6, Déplacement Silencieux 80+6, Grimper 100+3.

Armure : 3 points de carapace chitineuse

Araignée Géante «Moyenne»

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 2D6+12	19	Déplacement : 2
CON 3D6+6	16-17	4 sur sa Toile
TAI 4D6+12	26	Pts de Vie : 22
INT 8	8	Pts de Fatigue : 36
POU 3D6	10-11	
DEX 2D6+9	16	

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/PV
Quatrième patte droite	01	01	4/4 (0,16)
Quatrième patte gauche	02	02	4/4 (0,16)
Troisième patte droite	03	03	4/4 (0,16)
Troisième patte gauche	04	04	4/4 (0,16)
Abdomen	05-08	05-11	4/10 (0,40)
Seconde patte droite	09-10	12	4/4 (0,16)
Seconde patte gauche	11-12	13	4/4 (0,16)

Première patte droite	13-14	14	4/4 (0,16)
Première patte gauche	15-16	15	4/4 (0,16)
Céphalothorax	17-20	16-20	4/10 (0,40)
Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	6	50+9	1D6+2D6+venin à la VIR égale aux PdV de l'araignée
Toile	2	50+9	Emprisonne avec une FOR égale au POU de l'araignée

Compétences : Se Cacher 75-11, Déplacement Silencieux 80-11, Grimper 100-5.

Armure : 4 points de carapace chitineuse.

Araignée Géante «Grande»

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6+18	28-29	Déplacement : 2
CON 3D6+12	22-23	4 sur sa Toile
TAI 6D6+18	39	Pts de Vie : 31
INT 8	8	Pts de Fatigue : 41
POU 4D6	14	
DEX 2D6+9	16	
Localisation	Mêlée	Missile
Quatrième patte droite	01	01
Quatrième patte gauche	02	02
Troisième patte droite	03	03
Troisième patte gauche	04	04
Abdomen	05-08	05-11
Seconde patte droite	09-10	12
Seconde patte gauche	11-12	13
Première patte droite	13-14	14
Première patte gauche	15-16	15
Céphalothorax	17-20	16-20
Armes	RA	A%
Morsure	6	50+9
Toile	2	50+9

Compétences : Se Cacher 75-27, Déplacement Silencieux 80-27, Grimper 100-13.

Armure : 6 points de carapace chitineuse.

Note : une araignée peut, soit mordre, soit tisser sa toile, mais ne peut pas faire les deux dans le même round.

La toile couvre une surface de 2 mètres sur 2. Les personnes prises à l'intérieur sont totalement immobilisées et ne peuvent ni attaquer, ni parer, ni esquiver tant qu'elles n'ont pas réussi à se libérer. Pour ce faire, il faut réussir un jet d'opposition entre sa FOR et celle de la toile. Un essai est possible à chaque round. Si une victime est prisonnière de plusieurs couches de toile, elle doit s'en libérer successivement.

Larves Venimeuses

Carabus venefix

Les larves venimeuses ont un long corps mou. Elles sont dotées de pattes courtes situées près de leur tête qui est couverte d'une solide carapace. Deux crochets à venin servent à injecter un poison dans la proie. On en trouve

aussi bien sur terre que dans l'eau. Ce sont les larves des scarabées de garde. Les caractéristiques suivantes sont celles du dernier stade larvaire, précédant la nymphe. C'est sous cette forme que la créature vit le plus longtemps, plus longtemps même que sous sa forme adulte. Les étapes de développement précédentes sont représentées par des larves moins grandes dont les plus petites atteignent la taille du poing.

La plupart des larves venimeuses chassent à l'affût.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 2D6+12	19	Déplacement : 2
CON 3D6	10-11	Pts de Vie : 17
TAI 3D6+12	22-23	Pts de Fatigue : 30
INT 2	2	
POU 2D6	7	
DEX 2D6+3	10	
Localisation	d20	Armure/PV
Abdomen	01-06	2/8 (0,40)
Patte arrière droite	07	4/3 (0,16)
Patte arrière gauche	08	4/3 (0,16)
Patte centrale droite	09	4/3 (0,16)
Patte centrale gauche	10	4/3 (0,16)
Patte avant droite	11	4/3 (0,16)
Patte avant gauche	12	4/3 (0,16)
Thorax	13-16	2/8 (0,40)
Tête	17-20	4/6 (0,33)
Armes	RA	A%
Morsure	6	40-3

Note : la morsure injecte un poison dont la VIR est égale à la CON de la créature.

Compétences : Se Cacher 75-10.

Armure : corps 2, pattes et tête 4.

Termites Géants

Termopsis extravagans

Les termites géants sont des insectes sociaux vivant en gigantesques colonies. Le soleil les démoralise et ils préfèrent rester à l'abri de leurs immenses termitières.

Un ouvrier termite peut fabriquer un mur de 9 m² et dix centimètres d'épaisseur en une demi-heure. Avec l'aide d'un ou deux autres termites (au maximum) le temps nécessaire est réduit à 20 ou 10 minutes. Environ 20 à 25% des habitants d'une colonie sont des soldats, reconnaissables à leur large tête et leurs mandibules crochues.

Dans certaines termitières, on trouve des nasutis à la place de soldats. Les nasutis ont de grosses têtes bombées et des mandibules atrophiées. L'avant de leur tête se prolonge par une sorte de canon par lequel le nasutis expulse un liquide nocif. Certains termites tropicaux possèdent à la fois les mandibules du soldat et le canon du nasutis.

Les termites quittent rarement leur termitière. Quand ils le font, comme pour atteindre une nouvelle source d'approvisionnement en bois ou en feuilles sèches, ils construisent un tunnel pour atteindre leur objectif. Si l'on s'aventure dans l'un de ces tunnels, on le trouvera grouillant de termites. Les termites disposent de champignonnières dans les profondeurs de leurs termitières à partir desquelles ils se nourrissent exclusivement. Il est donc totalement impossible d'en venir à bout avec des appâts empoisonnés.

Si un attaquant parvient à percer l'enveloppe extérieure, dure comme de la roche, de la termitière, les soldats se ruent à l'assaut pour retarder les assaillants pendant que les ouvriers réparent les dégâts. Si les attaquants parviennent tout de même à pénétrer dans la termitière, les termites mettront en pratique leur expérience en matière de combat souterrain.

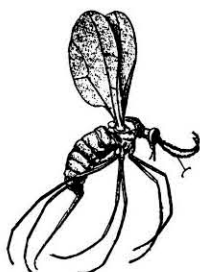
Ils repousseront leurs ennemis vers un cul-de-sac qui sera ensuite muré ou les attireront vers des endroits où ils se retrouveront alors encerclés par les soldats. Le labyrinthe de tunnels que constitue une termitière en rend la conquête extrêmement très difficile car il est pratiquement impossible d'en dresser une carte tant les couloirs tournent et retournent dans les trois dimensions.

En dépit des difficultés, il est fréquent que des aventuriers attaquent une termitière pour en piller les champignonnières. Les champignons dont se nourrissent les termites ont souvent des propriétés magiques dont les effets varient de termitière à termitière. A manger de ces champignons on peut, par exemple, gagner un point de TAI ou de POU, se voir transformé en un autre organisme vivant ou même être transporté dans une autre dimension ou gagner une utilisation d'un sort Runique.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 3D6	10-11	Déplacement : 3
CON 3D6	10-11	Pts de Vie : 9
TAI 2D6	7	Pts de Fatigue : 21
INT 2	2	
POU 1D6+6	9-10	
DEX 3D6	10-11	
Localisation	d20	Armure/PV
Patte arrière droite	01	0/2 (0,16)
Patte arrière gauche	02	0/2 (0,16)
Patte centrale droite	03	0/2 (0,16)
Patte centrale gauche	04	0/2 (0,16)
Abdomen	05-09	0/4 (0,40)
Thorax	10-13	0/4 (0,40)
Patte avant droite	14	0/2 (0,16)
Patte avant gauche	15	0/2 (0,16)
Tête	16-20	4/4 (0,40)
Armes	RA	A%
Morsure d'ouvrier	9	25-6
Morsure de soldat	9	40-6
Jet de nasutis	3	25-6

Etude Entomologique

Au cours de mes voyages, j'ai souvent eu l'occasion de côtoyer des trolls qui vénèrent les insectes. Ils utilisent leurs pouvoirs magiques pour amener ces arthropodes à des proportions gigantesques et ils emploient les services de ces nombreux insectes avec lesquels je suis familier. Ces gravures représentent certaines des espèces que j'ai pu rencontrer au cours de mes voyages.



Moucheron

Le corps de ces insectes ne dépasse pas 50 centimètres. Ils sont élevés pour la nourriture par les trolls. Ils se nourrissent des fruits pourris que les trolls achètent aux humains propriétaires de vergers. Cet élevage est particulièrement répandu dans le Royaume de la Nuit.



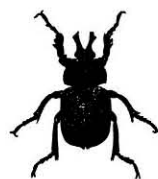
Cerf-Volant

Ces scarabées portent également le nom de scarabées à cornes de cerf. En dépit de leur aspect féroce, ils se nourrissent exclusivement de pollen et de nectar. Leur pugnacité permet aux trolls de les pousser aisément au combat. Ils sont aussi grands qu'un troll adulte et il en existerait de la taille d'un poney, bien que je ne l'aie jamais constaté de visu.



Scarabée-Bourdon

C'est une des espèces d'insectes communément élevées par les trolls pour leur valeur nutritive. Ils ont pour habitude de s'enfouir sous terre où ils se nourrissent de racines. Les trolls les parquent dans de vastes pâtures fertiles où ils les récupèrent à l'aide du sort Détecter la Vie. Une fois l'an, les scarabées-bourdons sortent du sol et se rassemblent en immenses essaims dans toute la contrée, ce qui est l'occasion de grandes réjouissances.



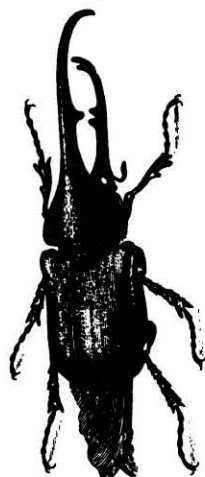
Charançon Casqué

Au royaume de la Nuit, ces insectes sont élevés dans des tas de grosses noix. Leur carapace est assez solide pour supporter un coup d'épée et les trolls s'en servent pour fabriquer des casques. Comme ils ne mesurent qu'une trentaine de centimètres de long, il est impossible d'en faire des armures complètes.



Mouche Bleue

Lorsque je me trouvais au Royaume de la Nuit, j'ai vu des trollinets chevauchant des mouches bleues gigantesques. Je n'ai jamais pu savoir où elles étaient élevées. Mais, toute une nuit durant, notre caravane fut suivie par une douzaine d'entre elles, qui portaient chacune un guerrier trollinet armé d'une javeline. Notre nombre les dissuada d'attaquer, et d'ailleurs, nos gardes trolls ne semblaient pas particulièrement inquiets.



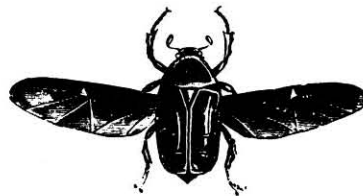
Scarabée de Karrg

Les scarabées sont parmi les plus spectaculaires qu'il m'ait été donné de rencontrer. Le premier que je vis faisait partie d'une caravane troll qui se rendait de la Cité de Verre Noir en Halikiv. Malgré leur taille immense, ils sont capables de voler sur de courtes distances. Les trolls arriment leur chargement avec des chaînes de bronze et les emploient aussi bien comme animaux de bât que comme animaux de trait. Ils peuvent soulever des troncs, d'autres scarabées ou de lourdes charges en les saisissant entre leur corne frontale et celle qu'ils ont sur le thorax. Quand les trolls firent halte pour dresser le camp, les scarabées, dirigés par un cornac, aménagèrent le site en deux temps trois mouvements. Leur nom viendrait de leur force prodigieuse. Le dos du scarabée était si haut qu'il m'était impossible de l'atteindre avec la main. J'eus d'autres occasions de voir des spécimens de cette espèce mais jamais d'aussi près.



Hanneton fouisseur

Ce très joli hanneton est employé à creuser des trous dans le sol, soit pour des fondations, soit pour des fosses à pièges. Les trolls les élèvent à profusion dans ce but et pour les manger.



Scarabée Géant

Voici un dessin de la variété commune de scarabée employé partout chez les trolls. Quiconque connaît un peu les trolls a forcément vu ces insectes patauds et omniprésents qui se passent de description supplémentaire. Ils se nourrissent de végétaux qui doivent être relativement frais.



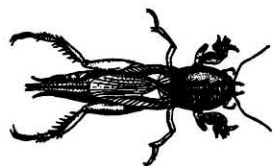
Scolopendre

Cette gravure représente une espèce de scolopendre rencontrée dans les Montagnes Yolp. Elle n'est pas venimeuse, contrairement aux autres espèces de ce type, et vit dans les mares ou les rivières. Pour compenser son absence de venin, cette espèce dispose d'une morsure d'une puissance terrifiante. J'ai vu des trolls donner un cheval vivant à manger à l'une de ces terrifiantes créatures. Il fut entièrement dévoré avant que ses spasmes n'aient cessé. Ce sont les plus grandes scolopendres qu'il m'ait été donné de voir car elles mesurent plus de 12 pas de long.



Criquet des Sables

J'ai rencontré ces insectes alors que nous longeons les franges du Désert Mouvant en Kalios. Tandis que nous marchions sur le sable, le sol s'est mis à grouiller de ces insectes dont la taille varie d'un pied humain à celle d'un cheval de belles proportions. Partout, ils se déversaient de trous camouflés et transformèrent notre nuit en cauchemar. Nous réussîmes à leur échapper mais nous avions perdu trois trollinets et le quart de nos scarabées de bât dans la bataille. Grope, mon guide, m'expliqua que ces créatures étaient souvent élevées par les trolls et qu'il s'agissait sans doute là d'un troupeau domestique retourné à l'état sauvage.



Criquet Taupe

Les criquets fouisseurs sont appelés changas par les trolls. Ils sont assez grands pour creuser des galeries d'un mètre de diamètre, où il est aisé de ramper pour les trolls. On les emploie parfois pour du travail de sape dans des raids contre les nains. Je n'en ai rencontré qu'en Dagori Inkarth, mais les trolls m'ont affirmé que chaque pays troll en possédait.



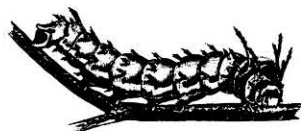
Guêpe Géante

Voici une guêpe mâle du célèbre Nid de Guêpe en Ralios. Les guêpes sont si grandes qu'elles peuvent porter un cavalier gobelin. En Halikiv, les trolls de Zorak Zoran racontent d'interminables récits de combats contre les gobelins monteurs de guêpes et l'horreur que représente la longue agonie douloureuse d'un brave guerrier frappé par un simple coup de dard.



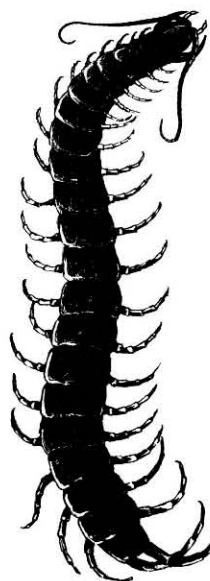
Moucheron Vampire

En campant au sud de la frontière du Royaume de la Nuit, près des marais des newtlings, nous fûmes harcelés par des insectes géants succurs de sang. Ces créatures avaient un corps grand comme la main entouré de pattes longues et fines. Leur bec long comme trois doigts provoque une violente douleur, que seul un sort de Soins peut apaiser. Très fin, il réussissait à s'immiscer entre les mailles de la cotte des trolls, ce qui leur causait un grand inconfort. Nous les combattimes avec des sorts de Disruption qui suffisaient à les tuer. Au lever du jour, quand l'invasion eut cessé, Grope, mon guide, me dit qu'une bande de bandits trolls installée dans les marais dressait ces insectes à attaquer les voyageurs. Au retour de ces mouchérons, les trolls écrasent leur corps gorgé de sang pour le boire.



Chenille Royale Cornue

Ces horribles chenilles sont élevées par certains clans trolls en Dagori Inkarth et dans les montagnes Yolp. Elles atteignent une taille gigantesque et se nourrissent d'énormes quantités de feuilles de bouleau et d'aulne que leur fournissent les trolls. Je n'ai jamais vu la forme adulte de ces chenilles. Les trolls les mangent et se servent de leurs effluves pour concocter d'innombrables potions.



Mille-Pattes

La chose la plus terrifiante qu'il m'ait été donné de voir au cours de mes voyages, surpassant en horreur le scorpion vomiveur du Creux du Serpent-pipe, fut un gigantesque mille patte de l'ouest des Bois de Pierre. Il mesurait plus de 40 pas de long et son dos était plus haut que la poitrine d'un troll. Ses pattes étaient d'un bleu violacé, son corps était rouge sang et ses flancs jaune. Même les guerriers trolls en eurent peur et allèrent chercher refuge dans les rochers et les arbres. Le monstre traversa la caravane et emporta une de mes mules.

Par Lorzarius Grandestalle, Temple de Lhankor Mhy et de la Lumière de l'Esprit de Ventécaille, 567 S.T.



Notes : Le jet des nasutis a une portée de 20 mètres. Une localisation atteinte est collée avec une FOR de 3d6 (à déterminer séparément pour chaque toucher). Une jambe touchée est collée au sol et empêche d'esquiver. Un bras touché est collé au corps et ne peut plus être utilisé. Un toucher à l'abdomen ou à la poitrine n'a pas d'effets immédiats. Un toucher à la tête provoque une suffocation suivant les règles de noyade, en plus d'être aveuglé et assourdi.

La substance gluante se solidifie avec la dureté de la pierre au bout de deux à trois minutes. La retirer demande alors deux bonnes heures de souffrance tandis qu'on l'arrache petits morceaux par petits morceaux. Avant qu'elle n'ait durci, un simple jet de FOR contre FOR et l'application d'au moins un litre de nettoyant autre que de l'eau (comme du vinaigre ou du vin) suffisent à s'en débarrasser.

Durcie ou non, chaque jet de substance est tellement gênant qu'il ajoute 1d10 ENC à la victime.

Les nasutis tirent souvent en batterie, chaque salve étant dirigée vers le même adversaire. Bien souvent, ils continuent à enrober un adversaire qui est immobilisé depuis longtemps.

Tique Géante

Dermacentor gigans

On trouve des tiques partout où il y a des plantes assez grandes pour les cacher. Ils peuvent se tapir sous un buisson ou dans la cime d'un arbre.

Une tique géante a 50% de chances d'être porteuse d'une maladie. Toute victime d'une morsure de tique infectée attrape automatiquement la forme légère de la maladie. Elle peut alors tenter un jet sous 5 x CON pour éviter le stade moyen et ainsi de suite. Le culte de Malia est connu pour l'élevage qu'il fait des tiques afin de propager certaines maladies.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 1D6+6	9-10	Déplacement : 1
CON 2D6+12	19	Pts de Vie : 12
TAI 1D6+1	4-5	Pts de Fatigue : 29
INT 1	1	
POU 2D6+3	10	
DEX 1D4+4	6-7	

Localisation	Mêlée	Missile	Armure/PV
Quatrième patte droite	01	01	5/2 (0,16)
Quatrième patte gauche	02	02	5/2 (0,16)
Troisième patte droite	03	03	5/2 (0,16)
Troisième patte gauche	04	04	5/2 (0,16)
Corps	05-12	05-16	5/9 (0,60)
Seconde patte droite	13-14	17	5/2 (0,16)
Seconde patte gauche	14-15	18	5/2 (0,16)
Première patte droite	15-16	19	5/2 (0,16)
Première patte gauche	19-20	20	5/2 (0,16)

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	10	80	1D4+4+venin+draine pts de fatigue

Notes : la tique injecte un poison de VIR 1d6 à chaque round où elle reste attachée à sa victime. A chaque nouvelle inoculation, opposez le total des points déjà injectés à la CON de la victime qui se trouve paralysée si elle rate un jet.

Si la morsure parvient à passer l'armure, la tique reste accrochée et pompe 1d6 FAT par round. Quand la victime a perdu un total de FAT égal à FOR + CON, ce sont alors les points de vie qu'aspire la créature.

Seul un jet opposant les FOR permet de se débarrasser d'une tique. Malheureusement, arracher une tique inflige 2d6 points de dégâts à la partie du corps concernée.

Compétences : Grimper 75+2, Se Cacher 75+2.

Armure : 5 points de peau.

Guêpe Géante

Vespa giganticus

Les guêpes géantes sont des insectes coloniaux et des prédateurs volants carnivores. Chaque nid possède une reine qui est nettement plus grosse que les autres guêpes. Le mode d'attaque habituel des guêpes géantes consiste à se laisser tomber en piqué sur la cible, à la piquer et à la mordre sauvagement jusqu'à ce que mort s'en suive, puis à emmener le cadavre. Les guêpes géantes ne coopèrent pas entre elles et s'il arrive que plusieurs guêpes attaquent une même victime, c'est chacun pour soi. Elles ne coopèrent que dans la défense du nid. Ces guêpes mesurent plus de 2 mètres de la tête au dard.

Caractéristiques	Moyenne	
FOR 4D6	14	Déplacement : 2/25 vol
CON 3D6	10-11	Pts de Vie : 14
TAI 3D6+6	16-17	Pts de Fatigue : 25
INT 2	2	
POU 2D6	7	
DEX 2D6+12	19	

Localisation	d20	Armure/PV
Patte arrière droite	01	4/3 (0,16)
Patte arrière gauche	02	4/3 (0,16)
Patte centrale droite	03	4/3 (0,16)
Patte centrale gauche	04	4/3 (0,16)
Abdomen	05-08	4/5 (0,33)
Thorax	09-11	4/6 (0,40)
Aile droite	12-13	4/4 (0,25)
Aile gauche	14-15	4/4 (0,25)
Patte avant droite	16	4/3 (0,16)
Patte avant gauche	17	4/3 (0,16)
Tête	18-20	4/5 (0,33)

Armes	RA	A%	Dégâts
Morsure	6	25+3	1D6+1D4
Dard	9	45+3	1D8+1D4+venin

Note : une guêpe mord puis pique dans le même round. Le dard est susceptible d'empaler et injecte un poison dont la VIR est égale à la CON de la guêpe.

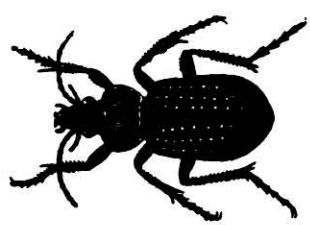
Compétences : Voler 90+4, Scruter 90-9.

Armure : 4 points de carapace chitineuse.

Lucane Géant

Carabus uzdomestica

Ces insectes sont communs chez les trolls auxquels ils servent d'animaux de garde. On en trouve autant que de chiens chez les humains. En dépit de leur ressemblance avec les cerfs-volants, ils sont carnivores, résultat de générations de croisements sélectifs. Les trolls élèvent de nombreuses variétés de scarabées domestiques. Les larves sont carnivores et sont appelées larves venimeuses. Certaines espèces de scarabées sont élevées pour leurs larves alors chez d'autres, ce sont les adultes qui sont davantage prisés. Les caractéristiques du scarabée géant que l'on trouve dans le supplément le Maître des Runes correspondent tout à fait à la Race Noire commune, une des espèces les plus courantes.



On y trouve fréquemment des villages typiquement délabrés et les monstrueux insectes dont les trolls sont familiers. Malgré tout, ces régions restent désolées et aucune autre race ne saurait y subsister. Les bandes armées trolls y sont nombreuses.

Les territoires de chasse sont les contrées sauvages habitées par les trolls. On en trouve autour des régions peuplées, mais pas seulement. C'est dans ces zones que vivent les trollinets sauvages.

Les territoires partagés sont à la lisière de la civilisation troll, là où règne la compétition avec d'autres espèces. Les hordes de trollinets sauvages affamés y sont très fréquentes et ces régions sont particulièrement dangereuses.

Effectuez un jet sur 1d100 et utilisez la colonne appropriée :

Table de Rencontres dans les Territoires Trolls

Nature de la Rencontre	Territoire		
	Peuplé	Chasse	Partagé
Petits animaux	01-15	01-17	01-17
Animaux moyens	16-20	18-27	18-27
Grands animaux	-	28-32	28-32
Insectes géants (sauvages)	21-30	33-36	33
Insectes géants (domestiques)	31-40	37	-
Autochtones non-trolls	-	38-41	34-58
Ennemis	41	42-46	59-63
Caravane troll	42-47	47-48	64-65
Habitations (famille)	48-60	49-55	66-67
Habitation (clan)	61-68	56-58	-
Chasseurs	69-73	59-70	68-79
Chasseurs (sauvages)	-	71-82	80-91
Bande armée locale	74-83	83-86	92-93
Pièges	84-85	87-92	94-96
Un sanctuaire troll	86-93	93-96	97-99
Prêtresse	94-99	97-00	00
Race maîtresse	00	-	-

- **Petits animaux** : des animaux de la taille d'un chien ou plus petits (TAI 6 ou moins) tels que lapins, cailles ou tortues.
 - **Animaux moyens** : approximativement de la taille d'un humain, comme les daïms, les loups, etc. (TAI 4 à 25).
 - **Grands animaux** : des animaux de bonne taille tels qu'ours, élans, chevaux sauvages, etc.. (TAI 20 et plus)
 - **Insectes géants (sauvages)** : tous les insectes et les arthropodes dangereux décrits dans le chapitre «Les Arthropodes Géants» de ce livre.
 - **Gros insectes (domestiques)** : le plus souvent destinés à la boucherie. Ils sont en général accompagnés d'un gardien de troupeau.
 - **Autochtones non-trolls** : Leur nature doit être déterminée par le Maître de Jeu en fonction de la région. Il peut s'agir d'humains, d'elfes noirs, voire de trollinets en rupture de banc qui ne se montreraient pas hostiles.
 - **Ennemis** : Le Maître de Jeu devra choisir un adversaire approprié. Des nains ou des elfes sont les plus probables. L'ennemi peut être proche ou être aperçu de loin. Les trollinets indépendants hostiles entrent dans cette catégorie.
 - **Caravane troll** : elle peut être constituée d'insectes géants ou d'esclaves humanoïdes.
 - **Habitations (famille)** : dans les territoires partagés, les trolls vivent exclusivement dans des cavernes. Dans les territoires de chasse, ils vivent sous terre dans 75% des cas, et dans 50% des cas dans les territoires peuplés.
- Quand ils ne vivent pas dans des grottes, les trolls occupent des huttes jonchées de déchets. Une famille troll moyenne comprend 1d6+3 membres, pour l'essentiel des trolls adultes et des trollinets.
- **Habitations (clan)** : il s'agit d'une implantation plus vaste composée à la fois de cavernes et de huttes, bien qu'il arrive que tout le village soit constitué d'un seul type d'habitat. Un tel village se compose de 50 à 60 trolls adultes. Vous trouverez dans le chapitre traitant de la Société Troll une habitation troll de surface. Reportez-vous au paragraphe plus loin, traitant de la création d'un clan troll.
 - **Chasseurs** : servez-vous des trolls standards fournis plus loin. Lancez 1d6 : ajoutez 1 en territoires partagés et re-

franche 1 en territoire peuplé. Ajoutez encore 1 s'il s'agit de trolls sauvages. Si le résultat est de 4 ou plus, les trolls sont cachés et ne peuvent pas être aperçus, peut-être sont-ils en embuscade ou en train de dormir. Les aventuriers ayant les compétences de Perception appropriées peuvent peut-être les remarquer.

S'ils sont à découvert, c'est qu'ils sont occupés, peut être à manger ou à se rendre quelque part mais en tous cas ils ne cherchent pas à se dissimuler.

En règle générale, les chasseurs sauvages ne portent pas d'armure. Comparés à des trolls plus civilisés, ils sont moins bien fournis en sorts mais plus compétents en Discretion.

• **Bande armée locale** : Ce sont des troupes entraînées au combat. Reportez-vous au paragraphe traitant de l'armée chez les trolls dans le chapitre sur la Société Troll pour plus de détails. Lancez 1d6 ; +1 en territoire partagé, -1 en territoire peuplé :

0-2 : Ils patrouillent avec sérieux leur domaine à la recherche d'intrus. Cela peut concerner les aventuriers.

3-4 : Ils ont dressé leur campement et se reposent, mais il y a tout de même des avant-postes et des gardes.

5-6 : Une puissante troupe en marche. Ils ne remarqueront pas les aventuriers si ces derniers savent se montrer discrets. Ils ont autre chose à faire que de s'occuper d'aventuriers fouteurs.

• **Pièges** : des pièges trolls de n'importe quelle sorte. Il peut s'agir de fosses, de précipices ou encore d'un piège à ours avec des mâchoires de bronze. Les pièges peuvent être posés en lignes ou parsemer chemins et sentiers.

- **Un sanctuaire troll** : Lancez 1d6 ; +1 en territoire partagé, -1 en territoire peuplé :

0-2 L'endroit sert aux fidèles à prier ou à accomplir ce qu'exige leur adoration. Une prêtresse ou un chamman préside toujours aux offices ; il peut y avoir beaucoup comme très peu de fidèles.

3-4 Ce lieu de culte est doté d'une prêtresse à demeure avec sa suite. Déterminez le culte en utilisant la Table de Détermination des Cultes appropriée dans le chapitre Choix d'un Culte, page 88.



5-7 : Les ruines d'un lieu de culte troll sont visibles aux alentours mais il n'y a pas le moindre troll vivant ici.

- **Prêtresse** : Il s'agit d'une petite caravane composée de soldats et d'esclaves qui accompagne une prêtresse dans ses voyages. Elle seule sait exactement de quoi il retourne et les motivations qui l'animent sont laissées à l'appréciation du Maître de Jeu. Utilisez les tables de détermination des cultes pour connaître sa religion. Si le Maître de Jeu le souhaite il peut s'agir d'un Fils de Karrg ou d'un haut fonctionnaire religieux plutôt que d'une prêtresse. Ces personnages ont un code de comportement très strict et un scénario complet peut découler d'une rencontre anodine.
- **Race maîtresse** : Ces créatures sont rarissimes et ne sont concernées que pour les tâches les plus intéressantes et les plus importantes. Elles sont toujours accompagnées d'une suite imposante comprenant des prêtresses, des Fils de Karrg ou des chamans.



Trolls Standard

Milicien Troll Sombre Moyen, Initié de Kyger Litor

Caractéristiques

FOR 17	Déplacement : 3
CON 11	Pts de Vie : 15
TAI 19	Pts de Fatigue : 28-17 = 11
INT 12	Points de Magie : 12
POU 12	DEX RA : 3
DEX 10	
APP 10	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/5
Jambe gauche	05-08	04-06	4/5
Abdomen	09-11	07-10	5/5
Poitrine	12	11-15	5/6
Bras droit	13-15	16-17	4/4
Bras gauche	16-18	18-19	4/4
Tête	19-20	20	5/5

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Lourde	6	50	1d10+1d6	30	10
Maillet Troll	5	30	2d8+1d6	25	16
Targe	7	15	1d6+1d6	45	12

Magie Spirituelle (49%) : Laminer 1, Mur de Ténèbres (2), Disruption, Soins 2.

Compétences : Dissimuler 25, Inventer 25, Sauter 40, Ecouter 45.

Langues (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 40/10, Langue des Marchands 8/-.

Trésor : transporte 1d100 bols, 1d20 clacks, 1d10 lunars ; sa rançon est de 2d100 lunars.

Armure : cuir bouilli sur les membres, byzantine sur le torse et la tête.

Bon Guerrier Troll Sombre, Initié de Kyger Litor

Caractéristiques

FOR 18	Déplacement : 3
CON 12	Pts de Vie : 16
TAI 19	Pts de Fatigue : 30-32 = -2
INT 13	Points de Magie : 12
POU 12	DEX RA : 3
DEX 11	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	6/6
Jambe gauche	05-08	04-06	6/6
Abdomen	09-11	07-10	8/6
Poitrine	12	11-15	8/7
Bras droit	13-15	16-17	6/4
Bras gauche	16-18	18-19	6/4
Tête	19-20	20	7/6

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Lourde	6	65	1d10+1d6	50	10
Maillet Troll	5	50	2d8+1d6	45	16
Fronde	3/9	30	1d8	-	-
Ecu	7	20	1d6+1d6	45	16

Magie Spirituelle (34%) : Laminer 2, Mur de Ténèbres (2), Disruption, Fanatisme, Soins 2.

Compétences : Dissimuler 35, Inventer 40, Sauter 50, Ecouter 50.

Langues (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 45/15, Langue des Marchands 8/-.

Trésor : transporte 1d100 bols, 1d100 clacks, 1d20 lunars ; sa rançon est de 2d100 lunars.

Armure : anneaux sur les membres, brigandine sur le torse, écailles sur la tête.

Chasseur Troll Sombre Moyen, Initié de Kyger Litor

Caractéristiques

FOR 17	Déplacement : 3
CON 12	Pts de Vie : 15
TAI 18	Pts de Fatigue : 29-10 = 19
INT 13	Points de Magie : 12
POU 12	DEX RA : 3
DEX 12	
APP 10	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/5
Jambe gauche	05-08	04-06	3/5
Abdomen	09-11	07-10	4/5
Poitrine	12	11-15	4/6
Bras droit	13-15	16-17	3/4
Bras gauche	16-18	18-19	3/4
Tête	19-20	20	4/5

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Lourde	6	40	1d10+1d6	40	10
Fronde	3/9	55	1d8	-	-
Pierre Lancée	3/9	35	1d4+1d3	-	-

Magie Spirituelle (56%) : Mur de Ténèbres (2), Soins 2, Deuxième Vue (3), Ralentissement 1.

Compétences : Dissimuler 40, Inventer 30, Se Cacher 50, Déplacement Silencieux 50, Scruter 45.

Langues (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 40/15.

Trésor : transporte 1d100 bols, 1d10 clacks ; sa rançon est de 1d100 lunars.

Armure : cuir sur les membres, cuir bouilli sur le torse et la tête.

Bon Chasseur Troll Sombre, Initié de Kyger Litor et de Zong

Caractéristiques

FOR 17	Déplacement : 3
CON 12	Pts de Vie : 15
TAI 18	Pts de Fatigue : 29-10 = 19
INT 15	Points de Magie : 13
POU 13	DEX RA : 3
DEX 13	
APP 10	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	4/5
Jambe gauche	05-08	04-06	4/5
Abdomen	09-11	07-10	4/5
Poitrine	12	11-15	4/6
Bras droit	13-15	16-17	4/4
Bras gauche	16-18	18-19	4/4
Tête	19-20	20	4/5

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Lourde	6	50	1d10+1d6	50	10
Fronde	3/9	70	1d8	-	-
Pierre Lancée	3/9	50	1d4+1d3	-	-

Magie Spirituelle (65%) : Mur de Ténèbres (2), Disruption, Soins 2, Deuxième Vue (3), Ralentissement 1.

Compétences : Dissimuler 60, Inventer 50, Se Cacher 70, Sauter 50, Déplacement Silencieux 70, Scruter 60, Chercher 50.

Langues (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 45/15, Langue des Marchands 5/-.

Trésor : transporte 1d100 bols, 1d20 clacks, 1d10 lunars ; sa rançon est de 2d100 lunars.

Armure : cuir bouilli.

Excellent Guerrier Troll Sombre, Initié de Kyger Litor et Zorak Zoran

Caractéristiques

FOR 19	Déplacement : 3
CON 14	Pts de Vie : 17
TAI 20	Pts de Fatigue : 33-39 = -6
INT 15	Points de Magie : 13
POU 13	DEX RA : 3
DEX 12	
APP 13	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	7/6

Jambe gauche	05-08	04-06	7/6
Abdomen	09-11	07-10	8/6
Poitrine	12	11-15	8/7
Bras droit	13-15	16-17	7/5
Bras gauche	16-18	18-19	7/5
Tête	19-20	20	7/6

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Lourde	6	80	1d10+1d6	60	10
Maillet Troll	5	65	2d8+1d6	60	16
Fronde	3/9	60	1d8	-	-
Ecu	7	25	1d6+1d6	70	16

Magie Spirituelle (35%) : Laminer 2, Mur de Ténèbres (2), Démoralisation (2), Détecter Ennemi, Disruption, Fanatisme, Soins 2, Protection 2.

Compétences : Dissimuler 75, Grimper 55, Inventer 55, Sauter 65, Ecouter 65.

Langue (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 45/25, Langue des Marchands 13/-.

Trésor : transporte 1d100 lunars ; on ne rançonne pas Zorak Zoran.

Armure : écailles sur les membres et la tête, brigandine sur le torse.

Guerrier Grand Troll Moyen, Initié de Kyger Litor

Caractéristiques

FOR 26	Déplacement : 3
CON 17	Pts de Vie : 22
TAI 26	Pts de Fatigue : 43-21=22
INT 9	Points de Magie : 11
POU 11	DEX RA : 4
DEX 9	
APP 9	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	7/8
Jambe gauche	05-08	04-06	7/8
Abdomen	09-11	07-10	7/8
Poitrine	12	11-15	7/9
Bras droit	13-15	16-17	7/6
Bras gauche	16-18	18-19	7/6
Tête	19-20	20	7/8

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Epée Lourde	5	65	2d8+2d6	50	12
Masse Lourde	6	40	1d10+1d6	25	10

Magie Spirituelle (34%) : Soins 2, Force 2 (ajoute +3% aux attaques et aux parades et 1d6 au bonus de dégâts)

Compétences : Dissimuler 25.

Langue (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 35/10.

Trésor : transporte 1d100bolgs ; sa rançon est de 1d100+200 lunars.

Armure : armure d'anneaux.

Bon Guerrier Grand Troll, Initié de Kyger Litor

Caractéristiques

FOR 28	Déplacement : 3
--------	-----------------

CON 18	Pts de Vie : 24
TAI 29	Pts de Fatigue : 46-39=7
INT 10	Points de Magie : 12
POU 12	DEX RA : 3
DEX 11	
APP 11	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	9/8
Jambe gauche	05-08	04-06	9/8
Abdomen	09-11	07-10	8/8
Poitrine	12	11-15	8/10
Bras droit	13-15	16-17	9/6
Bras gauche	16-18	18-19	9/6
Tête	19-20	20	8/8

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Epée Lourde	5	80	2d8+3d6	65	12
Masse Lourde	6	65	1d10+3d6	55	10

Magie Spirituelle (24%) : Démoralisation (2), Fanatisme, Soins 2, Vigreur 2 (ajoute +2 au total de points de vie et +1 à chaque localisation).

Compétences : Dissimuler 50, Ecouter 60, Scruter 60.

Langue (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 35/10.

Trésor : transporte 2d100 bolgs ; sa rançon est de 2d100+300 lunars.

Armure : brigandine sur les membres, écailles sur le torse et la tête.

Travailleur Trollinet Moyen

Caractéristiques

FOR 10	Déplacement : 2
CON 9	Pts de Vie : 9
TAI 9	Pts de Fatigue : 19-1=18
INT 9	Points de Magie : 7
POU 7	DEX RA : 3
DEX 13	
APP 7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	1/3
Jambe gauche	05-08	04-06	1/3
Abdomen	09-11	07-10	1/3
Poitrine	12	11-15	1/4
Bras droit	13-15	16-17	1/3
Bras gauche	16-18	18-19	1/3
Tête	19-20	20	1/3

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Gourdin	8	30	1d6	30	8
Pierre Lancée	3/9	30	1d4	-	-

Esquive : 25.

Magie Spirituelle (32%) : Soins 1.

Compétences : Chercher 45.

Langues (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 35.

Trésor : transporte 1 d6 bolgs ; pas de rançon.

Guerrier Trollinet Moyen

Caractéristiques

FOR 10	Déplacement : 2
--------	-----------------

CON 11	Pts de Vie : 11
TAI 10	Pts de Fatigue : 21-9=12
INT 10	Points de Magie : 7
POU 7	DEX RA : 3
DEX 13	
APP 7	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	3/4
Jambe gauche	05-08	04-06	3/4
Abdomen	09-11	07-10	3/4
Poitrine	12	11-15	3/5
Bras droit	13-15	16-17	3/3
Bras gauche	16-18	18-19	3/3
Tête	19-20	20	4/4

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Fronde	3/9	30	1d8	-	-
Lance Courte	7	30	1d8+1	30	10
Bouclier Simple	8	15	1d4	30	8

Esquive : 20.

Magie Spirituelle (25%) : Soins 2.

Compétences : Se Cacher 25, Chercher 50.

Langue (Parlé/Lu) : Langue des Ténèbres 35.

Trésor : transporte 2d10 bolgs ; pas de rançon.

Armure : cuir sur les membres, le torse et la tête.

Bon Guerrier Trollinet

Caractéristiques

FOR 11	Déplacement : 2
CON 12	Pts de Vie : 11
TAI 10	Pts de Fatigue : 23-12=11
INT 12	Points de Magie : 8
POU 8	DEX RA : 3
DEX 14	
APP 8	

Localisation	Mêlée	Missile	Points
Jambe droite	01-04	01-03	5/4
Jambe gauche	05-08	04-06	5/4
Abdomen	09-11	07-10	5/4
Poitrine	12	11-15	5/5
Bras droit	13-15	16-17	5/3
Bras gauche	16-18	18-19	5/3
Tête	19-20	20	5/4

Arme	RA	A %	Dégâts	P %	Pts
Masse Légère	6	30	1d8	30	8
Lance Courte	6	45	1d8+1	25	10
Fronde	3/9	35	1d8	-	-
Bouclier Simple	7	15	1d4	45	8

Esquive : 25.

Magie Spirituelle (30%) : Disruption, Soins 2, Dardart.

Compétences : Se Cacher 40, Chercher 60, Déplacement Silencieux 30.

Langues (Parlé/Lu) : Langue des ténèbres 35.

Trésor : transporte 2d10 bolgs ; rançon de 1d20 lunars.

Armure : byzantine.

Création d'une Tribu Troll

Vous pouvez vouloir créer un clan troll standard pour de multiples raisons. Par exemple, vous pouvez avoir besoin d'antagonistes pour vos joueurs ou bien d'un point de départ pour des personnages trolls.

Ces règles supposent que le clan troll n'a pas connu de catastrophe majeure, qu'il dispose de sources de nourriture suffisantes et d'un endroit acceptable pour y habiter.

Pour créer un petit clan, contentez-vous d'un cycle de 4 générations ; pour un clan de taille moyenne, un cycle de 6 à 10 générations et pour un clan important, créez autant de générations successives que nécessaire. Une génération correspond à environ 30 années de Glorantha. Comme il y a toujours des individus qui naissent en décalage par rapport à une

génération, ce n'est pas une méthode fiable pour estimer l'âge d'un personnage.

Utilisez les caractéristiques standard données ci-dessus pour créer vos personnages non-joueurs.

Commencez avec une mère troll unique. Si vous souhaitez que votre clan se développe plus vite, vous pouvez commencer avec deux ou trois soeurs. Pour chaque génération, suivez ces étapes :

1) Lancez 2d6-2 pour déterminer le nombre de grossesses de chaque mère.

2) Pour déterminer le résultat de chaque grossesse, lancez 1d6 : 1-3 donne un seul uzko (troll sombre), 4-6 donne une portée de 1d6 enlo (trollinets). Dès qu'une grossesse donne des enlo, la mère devenue impure ne donnera plus naissance qu'à des trollinets lors de ses grossesses ultérieures.

Elle peut se purifier grâce à un très long rituel qui lui fait manquer une grossesse. Lors de la grossesse suivante, elle peut à nouveau lancer 1d6 pour en connaître le résultat.

Une mère peut tenter de donner naissance à un uzdo (grand troll). Pour cette grossesse, elle doit lancer 1d6 avec les résultats suivants : 1-4 un uzdo, 5-6 la mère et l'enfant meurent. Les mères impures lancent le dé à +1.

3) Pour chaque uzko nouveau-né, lancez 1d6 : 1-3 c'est une femelle, 4-6 un mâle.

4) Pour calculer la population du clan à n'importe quel moment, additionnez les uzko et les enlo nés à cette génération plus tous ceux nés à la génération précédente. Ajoutez-y tous les uzko (pas les enlo) des deux générations plus tôt au titre des anciens du clan.

5) Normalement, on ne tient pas compte des naissances et du sexe des enlo car bien peu atteignent l'âge adulte. Si vous voulez créer une horde de trollinets, procédez comme suit :

A) Chaque femelle enlo donne naissance à 2d6-2 trollinets au cours de sa vie.

B) Pour chaque naissance, lancez 1d6 : 1-3 femelle, 4-6 mâle.

C) Pour calculer le nombre de trollinets, additionnez ceux nés à la dernière génération à ceux nés lors de la précédente.



Dans la scène ci-dessus on peut apercevoir un chasseur troll sombre rentrant à la maison avec ses trollinets et ses prises après une harassante journée dehors.

Les quatre classes de trollinets sont clairement représentées.

Un bibelot se trouve derrière le troll. De tous les trollinets, ce sont les plus choyés en raison de capacités ou de traits particuliers qu'ils possèdent et que leur maître apprécie pour leur valeur ou leur intérêt. Vient ensuite un trollinet guerrier, scrutant en permanence les alentours à la recherche d'ennemis.

Suivent un éclaireur et un tâcheron. Tous deux sont des travailleurs, la plus basse caste au dessus du bétail.

*Le tacheron qui tient les prises en laisse
semble être apprécié du troll, à en juger par le
bijou de silex qui pend à son cou, mais peut-être
s'agit-il d'un simple en-cas pour plus tard.*

Enfin, les prises du jour, destinées au garde-manger, sont accrochées à des laisses de cuir. Ils ne seront épargnés que dans le cas où l'on viendrait à découvrir chez eux une capacité ou un trait jugés utiles.

Il y a de nombreux trollinets sauvages qui rôdent dans les vallées et les collines de Dagori Inkarth. Ils sont un gibier très divertissant pour leurs cousins plus civilisés.

Comme il est sur le chemin du retour, le troll est moins sur ses gardes. Il a pris de l'avance sur ses congénères moins rapides.

Si ce groupe traversait une région dangereuse, le bibelot serait encore plus près du troll, le guerrier ouvrirait la marche, l'éclaireur serait en train de fureter dans les herbes et les buissons 50 mètres sur le flanc du groupe et le travailleur se serait rapproché du troll avec les prises.

Le Choix d'un Culte

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Les tables qui suivent donnent une idée exhaustive de la répartition des cultes trolls de Glorantha. Seuls les cultes les plus importants (dont les adorateurs représentent au moins 2% de la population) sont indiqués sur les tables suivantes.

Des variations locales sont possibles et les cultes confidentiels qui ne sont pas inclus sur ces tables ont eux aussi des adorateurs. Par exemple, les trolls du pourtour du Lac de Tombeciel vénèrent le Titan de la Rivière Céleste, un culte pratiquement inconnu partout ailleurs.

La plupart des trolls ne sont initiés que de Kyger Litor ce que reflètent les tables.

Ces tables peuvent servir à établir au hasard la religion d'un personnage troll. Il suffit pour cela de lancer 1d100 sur la table appropriée. Si le culte tiré n'est pas celui de Kyger Litor, on peut alors considérer que le personnage est initié de Kyger Litor en plus du dieu indiqué.

Cette méthode aléatoire convient mieux aux personnages non-joueurs. Un joueur préférera sans doute choisir lui-même la religion de son personnage. Dans cette optique, les tables aident à savoir quels cultes sont populaires et puissamment représentés dans la région natale du personnage troll.

Exemple de Détermination Aléatoire de l'Appartenance à un Culte

Commencez par trouver dans quelle région de Glorantha vit le troll. Disons, par exemple, qu'il vient de Maniria et plus précisément de Dagori Inkarth. Lancez 1d100 sur la table de Dagori Inkarth. Vous remarquerez que comme dans la plupart des territoires trolls, Kyger Litor est de loin le résultat le plus fréquent, avec ici 48%. Pour poursuivre notre exemple, disons que le résultat du dé est 67. Cela indique que notre troll est un fidèle de Xiola Umbar. Il est également initié de Kyger Litor, mais c'est chez Xiola Umbar qu'il poursuit sa carrière.

Les tables qui suivent peuvent également servir à déterminer la religion de trolls rencontrés par hasard ou la nature d'un sanctuaire, ainsi que la religion dominante d'une communauté.

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Taille des Temples

Pour la plupart, les joueurs souhaiteront que leur personnage ait accès à un temple majeur ou à un grand temple, afin de le faire bénéficier du maximum d'avantages offerts par sa religion.

Tous les cultes dont le nom est cité dans les tables qui suivent possèdent au moins un grand temple quelque part dans la région. Par exemple dans la Lande des Aînés, les trolls peuvent se rendre dans les grands temples de Gorakiki, Kyger Litor, Xiola Umbar, Zong et Zorak Zoran.

Atteindre un temple n'est pas forcément chose aisée. Le simple renouvellement de sorts de Magie Divine communs ou de sorts accordés par un culte associé peut entraîner pour le prêtre un voyage de plusieurs semaines voire de plusieurs mois. En route, nombreuses sont les opportunités d'aventures.

Plus une religion est importante dans une région, plus il y a de chance qu'un grand temple ou qu'un temple majeur se trouve à proximité des personnages. Les cultes représentant au moins 10% de la population d'une région peuvent être considérés populaires et influents. Ces cultes possèdent plusieurs temples majeurs et peut-être plus d'un grand temple dans la région.

Les cultes qui représentent plus de 30% de la population sont les plus importants de la région et les personnages ne devraient avoir aucune difficulté à trouver les grands temples dédiés à ces cultes. De même leurs sanctuaires sont omniprésents dans la région.

Par exemple, dans la région de la Lande des Aînés, Kyger Litor et Zong sont les deux cultes principaux. On y rencontre souvent des temples dédiés à ces deux divinités, les plus fréquents étant ceux consacrés à Kyger Litor. Plusieurs de ces temples seront des grands temples et le reste sera composé de temples majeurs ou de moindre taille.

Il revient au MJ de décider en dernier ressort s'il existe dans une région un temple d'une taille donnée. Il est fortement conseillé aux joueurs désirant voir leur personnage tirer tous les bénéfices possibles de sa religion de lui choisir un culte populaire.

Les cultes dont les noms ne sont pas inclus dans les tables ont peu de chance d'avoir un grand temple. Le plus souvent, les adorateurs de ces dieux si peu populaires devront se contenter de sanctuaires.

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Emplacement des Temples

Donner l'emplacement exact de tous les temples trolls dépasse largement le cadre de ce livre. S'il s'avère nécessaire de déterminer l'endroit exact où se trouve un temple donné, le choix relève du MJ. Ne perdez pas de vue que les territoires des trolls sont désolés et inhospitaliers. Les concentrations de population y sont rares, les trolls vivant pour la plupart dans des petits villages et des réseaux de cavernes de faible envergure.

Tout cela pour dire que, si les sanctuaires sont susceptibles de se trouver n'importe où, il n'existe sûrement pas beaucoup d'endroits où placer un grand temple.

En Dagori Inkarth, par exemple, on peut imaginer que les vastes cavernes se trouvant sous la Cité de Plomb abritent la majeure partie des grands temples de la région.

Annilla

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

Mythe et Histoire

La déesse Annilla est très ancienne et baignée de mystère. Puissante et active à l'époque lointaine de l'Age des Dieux, elle a perdu depuis l'essentiel de son pouvoir et de son prestige. Même les mythes qui lui sont liés ont été perdus. Tous ceux décrits dans ce chapitre ont été recueillis par Jadnor le Scribe, un prêtre de Lhankor Mhy du Temple du Savoir de Jadnor, dont l'essentiel du travail qui fait autorité sur ce sujet, a été rédigé en 853 S.T.

On sait qu'Annilla est issue de Nakala et Zaramaka, respectivement les Ténèbres Primaires et les Eaux Primaires qui ont précédé la Cour Céleste. On dit qu'elle était la Reine des Puissants Géants, une race mystérieuse qui combattit les dragons des temps anciens. Son époux, qui fut démembré par les dragons, est appelé Celui Qui Se Meut. Quand la déesse découvrit le corps mutilé, elle le dévora et engendra un enfant sans âme, qui fut ensuite possédé par elle. C'est ainsi, disent les trolls, qu'est née la Lune Bleue. Ainsi incarnée, elle apprit à Kyger Litor comment être troll.

Ses adorateurs racontent une autre histoire, dont ils disent qu'elle n'est qu'à moitié vraie. Ils disent qu'Annilla perdit la partie dans une joute d'esprit qui l'opposa à Yelm et Dayzatar, un combat inégal puisqu'elle n'a pas d'esprit. Honteuse, elle s'enfuit au plus profond du Monde Inférieur où elle manigança l'invasion des cieux. Elle invoqua le Premier et Plus Ancien des Dragons Bleus, que les Erudits de l'Ambigu tenaient pour aussi puissant que Lorion, et s'envola vers le ciel sur son dos. Le linceul qu'Orlanth utilisa pour bander les yeux de Yelm quand il fut assassiné était en fait Annilla déguisée. Ensuite Orlanth et ses frères abusèrent d'elle en la traitant soit comme une balle, soit comme «le Marquage sur le Terrain du Sport Interdit». Quand le cosmos fut en proie à la violence, elle fut brisée en milles

morceaux, soit par Orlanth le Bandit, soit par Mostal de la Chair, ou par le Rat qui a des Mains, ou le Serpent de Fourrure avec des Pattes (il n'est nulle part ailleurs fait mention de ces titres et de ces créatures) et fut déchue du paradis.

La plupart des gens, y compris les trolls, disent que le Plateau de la Lune Bleue en Péloria est le plus gros débris de son corps ayant atteint le Monde de la Surface. Une tribu troll appelée Harvip Zeen le découvrit, ranima le faible souffle de vie qui y subsistait et créa le culte qui y est encore vivace aujourd'hui.

Une partie de la Lune Bleue est restée dans les cieux, apparaissant et disparaissant suivant un rythme désordonné. On dit qu'elle contrôlerait les marées de Glorantha. Les Erudits de l'Ambigu attribuaient la relation qui existe entre la Traîne Bleue et les marées descendantes à l'étroite relation existant entre la Lune Bleue et Celui Qui Se Meut et au lien qu'elle a avec les Eaux Primaires.

Les trolls se rendirent maîtres du plateau et des collines alentours dès les premiers contacts avec les humains, au Premier Age. Ils s'isolèrent au point d'en être xénophobes et assez terrifiants pour maintenir leur position. Pendant les 1500 premières années S.T., personne ne s'est aventuré à les approcher. Tous les événements mystérieux leur étaient attribués. Seuls quelques humains, victimes du rayonnement maléfique de la Lune Bleue, furent capables de survivre aux rites d'initiation du culte et devinrent aussi discrets que les trolls. En Genertela, les rares humains qui soient des membres attestés sont considérés comme des fous et le plus souvent abattus sur place lorsqu'ils ont le malheur d'être découverts.

Depuis l'Aurore, le culte s'est montré plutôt passif. Les veldangs de Pamaltela n'ont rien accompli de notable hormis être conquis par d'autres peuples. Le Peuple Arpenteur a bien causé quelques troubles mais il n'a été une menace sérieuse pour personne. La seule action auxquels les trolls aient participé eut néanmoins une portée considérable. Ils participè-

rent à l'éradication de l'Empire des Amis des Wyrms, en collaboration avec les tout aussi mystérieux dragonewts. Nul ne peut dire pour quelles raisons ils s'engagèrent, ni comment ils furent contactés. Pourtant, tout le monde sait qu'ils furent les instruments de l'extermination qui vit en une nuit l'éradication de la puissance impériale. La plupart des gens s'accordent à dire qu'ils seraient les bénéficiaires d'une partie, sinon de l'intégralité des trésors inestimables qui disparurent lors de cette nuit fatale de 1042.

C'est avec la venue de la Déesse Rouge que furent noués les premiers contacts. Mais de façon si discrète que bien peu de gens au sein de l'empire sont au fait des secrets des trolls. Les étrangers à leur pays sont traités toujours aussi durement et ils ne semblent pas avoir été employés comme assassins. D'un autre côté, on s'accorde généralement à dire qu'ils constituent l'essentiel de la police secrète de l'Empereur Rouge.

Le culte de la Lune Bleue considère avec sympathie la Déesse Rouge. Si la plupart des trolls s'en méfient en raison de ses liens avec le chaos, les trolls de la Lune Bleue lui sont restés fidèles. Ils cherchent même à vaincre cette réticence que connaissent les autres trolls, plus conservateurs, et à les amener à plus de sympathie, sinon d'amitié, envers la Lune Rouge.

L'artisan principal de ce rapprochement avec les trolls aujourd'hui (1621 S.T.) est Bina Bang. C'est une trollesse sombre qui dispose d'impressionnants pouvoirs de Quête Héroïque et qui, un jour, a craché dans l'oeil de Yelmalio. Ses efforts lui ont valu d'être acceptée avec réticence par les enfants de Kyger Litor. Elle s'est depuis retirée de la vie active et s'occupe maintenant de conseiller son malfaisant rejeton, Pikat Yaraboom, le plus grand chamane de Dagori Inkarth.

Les activités récentes du culte sont aussi discrètes que par le passé;

Les runes associées à Annilla sont : la Lune, les Ténèbres et la Mer.

rité par son comportement qu'il le fit. Ou en-
 core, peut-être s'est-il déjà manifesté, mais
 aucun des traîtres n'y aura survécu pour racon-
 ter son expérience. Personne à l'extérieur ne
 peut le savoir et les membres du culte n'en di-
 sent rien.

Une chose est sûre. Jamais un membre du
 culte de la Lune Bleue n'a cherché à quitter le
 culte et à trahir ses secrets. Thorloss le Scribe
 suppose qu'en réalité, il est arrivé à plusieurs
 reprises que des membres du culte trahissent
 leur serment et rendent publiques les mystères
 du culte.

Néanmoins, Thorloss croit que la punition
 du culte s'est manifesté avec une telle violence
 qu'elle a non seulement tué le traître et capturé
 son esprit, mais aussi qu'elle a fait disparaître
 de la surface de Glorantha toute trace des dé-
 positaires de ces secrets volés.

Cultes Associés

Artmal

Le fils qu'elle a reçu de Lorian lui offre un
 de ses sorts de combat.

Vesper 1 point

Personnel, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort nimbe le lanceur d'une aura d'un
 rouge sombre et terne. Cette lumière sanglante
 couvre un diamètre de 10 mètres.

Tous les amis de l'utilisateur présents dans
 l'aire d'effet ajoutent un point à leur total de
 points de magie pour l'attaque ou la défense en
 combat spirituel ou en lancement de sort.

Ce point supplémentaire ne peut pas être
 utilisé pour lancer ou amplifier des sorts et il
 ne peut pas être perdu en combat spirituel. Il
 disparaît instantanément si la personne quitte
 la zone éclairée par le sort.

Ce point supplémentaire évite au person-
 nage de tomber inconscient quand il a épuisé
 tous ses points de magie. Cela ne l'empêche
 pas d'être possédé par un esprit si ses vrais
 points de magie ont été réduits à zéro.

Chaque point de sort supplémentaire
 ajoute 10 mètres au diamètre du sort ou un
 point de magie de plus.

Jalakeel

Cette déesse est l'une des Sept Mères et un
 personnage important du panthéon Lunar. Il
 n'y a que sur Genertela où elle est associée à la
 Lune Bleue. Elle offre au culte de la Lune
 Bleue le sort Enchantement de Lien

Notes

La Divination

Dans des temps anciens, la Lune Bleue
 connaissait les secrets de l'univers et les com-
 muniquait facilement à ses adorateurs.
 Maintenant qu'elle est à demi morte, elle a ir-
 rémédiablement changé. S'il est toujours vrai
 qu'elle connaît les secrets de l'univers, elle ne
 les révèle plus de façon cohérente.

Le sort de Divination de la Lune Bleue est
 unique en son genre. La cérémonie se déroule
 normalement, mais l'utilisateur n'a pas à poser
 de question. Il obtiendra simplement une par-
 celle de savoir totalement aléatoire.

Comme toujours, le lanceur devra réussir
 un jet de 5 x POU pour interpréter correcte-
 ment le message. La réponse ne peut excéder 7
 mots par point de sort et devra forcément
 contenir des informations inconnues du de-
 mandeur. La réponse à deux points de sort
 pourrait être quelque chose comme : «Il y a en-
 core 16 trolls lithophages sous le Palarkri» ou
 bien «Feobald le Purificateur est le dernier re-
 présentant de la dynastie Gadaringer.» Bien
 sûr, si le demandeur ne connaît pas Théobald,
 ne sait ni où, ni quand a prospéré la dynastie
 Gadaringer ou ce qu'est un Lithophage, ces in-
 formations ne présentent pas grand intérêt.

Une fois (seulement) dans sa vie, il se peut
 qu'il obtienne une réponse le concernant au
 premier chef, par exemple : «des broos rôdent
 au delà de la prochaine crête» ou alors «il y a
 de l'or enterré sous le perron». Il peut s'agir de
 la réponse à la première divination faite par le
 prêtre ou elle peut se faire attendre des années
 entières. Certains prêtres ne reçoivent jamais
 de toute leur vie de réponse personnelle.

Les Activités de la Lune Bleue

Certains érudits postulent que la Lune
 Bleue s'est montrée très active depuis la venue
 du Temps mais que toute trace de cette activité
 a été perdue ou détruite.

Ils pensent que plusieurs événements mys-
 térieux ayant eu un impact historique retentis-
 sant seraient l'oeuvre de ce culte.

Il semble un peu facile de rendre la Lune
 Bleue responsable de tous les événements inex-
 plicables du monde, d'autant qu'il y a sur
 Glorantha d'autres grandes puissances à
 l'oeuvre. Il paraît douteux que tous les grands
 mystères du monde soient l'oeuvre des assas-
 sins de la Lune Bleue ou de sa magie.

Les Marées

Une fois par cycle de marée, Annilla plonge
 du sommet du dôme des cieux (au travers du
 passage de l'Etoile Polaire) directement dans le
 trou de Magasta. En conséquence, la marée
 passe du plus haut au plus bas en moins d'une
 journée. A ce moment précis, elle peut être re-
 pérée par des observateurs ayant une bonne vue
 sachant où regarder et quels sorts utiliser. En
 raison de ces observations, Annilla est appelée
 la Traîne Bleue dans de nombreuses langues.

Les Sélènes

Les Sélènes sont des élémentaires liés à la
 Lune Bleue. Ils se forment à partir de la lumi-
 nescence émise par certaines pierres qui sont
 les fragments de la Lune Bleue datant de
 l'époque où elle fut fracassée et tomba en par-
 tie sur la terre. Ces pierres sont très difficiles à
 trouver, très chères et normalement se trouvent
 entre les mains des prêtres de la Lune Bleue. 6
 ENC de pierre produisent une lueur assez forte
 pour donner naissance à un mètre-cube de
 Sélène. Les Sélènes sont invisibles et indétec-
 tables avec la plupart des sens. Des sorts comme
 Seconde Vue ou Vision Mystique permettent de
 percevoir leur POU ou leurs points de magie.

Chaque round passé environné d'une
 Sélène fait perdre un point de magie et un
 point de vie. Une Sélène peut envelopper 10
 TAI par mètre-cube. Les Sélènes ont la même
 consistance brumeuse que les Ombres ou les
 Lunes et peuvent être détruites si on les at-
 taque. Comme elles sont invisibles, les chances
 de toucher sont réduites de 75% ou seulement
 de 25% si l'attaquant est enveloppé. Les
 Sélènes ont les mêmes caractéristiques que les
 Ombres. C'est au Rang d'Action 10 qu'a lieu
 l'attaque de la Sélène.

Petite Sélène

Caract.	Moyenne	
FOR 1d6	3	Déplacement : 6
TAI 1 mètre cube	-	
POU 1d6	3-4	
PdV 1d6	3-4	

Sélène Moyenne

Caract.	Moyenne	
FOR 3d6	10-11	Déplacement : 6
TAI 3 mètres cube	-	
POU 3d6	10-11	
PdV 3d6	10-11	

Grande Sélène

Caract.	Moyenne	
FOR 10d6	35	Déplacement : 6
TAI 10 mètres cube	-	
POU 10d6	35	
PdV 10d6	35	

[illegible][illegible]

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ ♾️ 🍷 🔴 ⚡ ⬆ ⏪ Ⓜ ⓧ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ Ⓒ Ⓓ Ⓖ Ⓗ Ⓙ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ Ⓢ Ⓜ Ⓟ Ⓡ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓜ ⓝ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿



Les candidats qui ne sont pas des arachnides n'ont pas d'obligation en matière de POU mais doivent avoir 90% en Attaque au Filet ainsi que dans une des compétences suivantes : Grimper, Sauter, Parade au Filet ou Artisanat/Tisser un Filet. Le candidat doit être initié depuis trois ans et réussir un jet sous 3 x POU.



Les Maîtres Araignées

Les Maîtres Araignées sont des chamans qui ont consacré leur existence à la glorification de la plus parfaite des créations de la nature : l'araignée. Ceux qui le sont n'ont pas à se plier aux obligations décrites ci-dessous. Les maîtres Araignées sont également des prêtres et ont accès aux sorts de Magie Divine réutilisables.

Tout initié (ou araignée) qui devient chaman devient en même temps Maître Araignée.

Un chaman non-arachnide qui souhaiterait rejoindre le culte devra passer dans le même temps le test d'initiation et le test des acolytes. S'il réussit les deux, il deviendra Maître Araignée après une année probatoire. Les Maîtres Araignée ne doivent jamais faire de mal à une araignée, ni se mêler aux conflits entre araignées.

Comme esprit allié, les chamans d'Aranéa reçoivent une araignée éveillée. Quand un Maître Araignée rencontre une araignée qui n'est pas dotée d'intelligence, il peut tenter un jet sous cinq fois son modificateur de Communication s'il est positif. En cas de succès, l'araignée ne l'attaquera pas, ce qui ne l'empêchera pas de pouvoir s'attaquer aux personnes accompagnant le chamane. Si ce dernier attaque ou perturbe l'araignée, elle n'hésitera pas à riposter.

Les esprits araignées sont amicaux envers les chamanes d'Aranéa. Les autres esprits animaux peuvent être amicaux, neutres ou hostiles (un esprit mouche sera hostile). Les esprits

qui ne sont pas d'essence animale sont, au mieux, neutres. Un Maître Araignée ne peut pas rejoindre d'autre culte.

Magie Divine

Tête d'Araignée, Pattes d'Araignée, Toile d'Araignée, Adoration d'Aranéa.



Compétences Spéciales d'Aranéa

Artisanat/Tisser Filet (10%)

En termes de jeu, les filets sont classés en trois types distincts : le filet de pêche, le filet de chasse et le filet de combat. Ils sont assez similaires, en particulier en ce qui concerne leur fabrication. Tous les filets ont deux caractéristiques : la force et les points d'armure.

Attaque/Parade Filet (05%/05%)

Se battre avec un filet requiert l'emploi d'un filet spécialement conçu à cet effet. Les autres types de filets sont en général trop grands et lestés d'une manière répondant à d'autres nécessités que le combat.

Un filet peut servir à frapper (1d4 points de dégâts), comme le font les enfants avec un torchon mouillé, ou à capturer une victime. Le filet se porte généralement sur le bras gauche, servant ainsi à parer. Les armes tranchantes infligent des dégâts normaux à un filet alors que les armes contondantes n'effectuent aucun dégât. En revanche, face à ces dernières, un filet n'offre que la moitié de sa protection normale.



Magie Divine Spéciale d'Aranéa

Tête d'Araignée 1 point

Contact, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Lancé sur une araignée, il lui permet d'empaler quand elle mord (mais ses mandibules ne sont jamais bloquées dans le corps de la victime) et il double la VIR de son poison.

Lancé sur un non-arachnide, ce sort transforme sa tête en celle d'une araignée géante. Il gagne 2 points d'armure sur la tête et une attaque par morsure avec une base de 50% plus le modificateur d'attaque. Elle inflige 1d6 points de dégâts plus le bonus de dégâts. Les chances de toucher peuvent progresser avec l'expérience. La morsure injecte un poison dont la VIR est égale à la CON du bénéficiaire du sort.

Le Filet au Combat

Capture

Une attaque par capture se réalise en lançant un bout du filet lesté sur une partie du corps de la victime tout en maintenant tendue une corde fixée à l'autre extrémité du filet. Ainsi, la cible ne peut pas se débarrasser du filet trop facilement. Un toucher qui n'est pas paré permet à l'attaquant d'effectuer deux jets sur la Table de Localisation. Le fait de capturer deux fois la même partie du corps n'apporte rien de particulier.

Il est possible de viser une partie précise du corps mais la seconde sera de toute façon déterminée au hasard. Les effets sont les suivants, en fonction des localisations atteintes :

- **Bras** : Immobilisé tant que le filet reste tendu.
- **Jambe** : La cible peut se battre d'où elle se trouve mais il lui est impossible de se déplacer. De plus, si l'attaquant réussit un jet de FOR contre celle de la victime, il la fait tomber. Une fois par terre, il est impossible de se relever tant que la tension sur le filet est maintenue.
- **Poitrine ou Abdomen** : La cible ne peut pas se désengager tant qu'elle est prise. De plus, si l'attaquant réussit un jet de FOR contre celle de la victime, il la fait tomber. Une fois par terre, il est impossible de se relever tant que la tension sur le filet est maintenue.
- **Tête** : La visibilité est réduite. Les compétences de combat sont réduites de moitié.

Se Débarrasser d'un Filet

Les parties du corps capturées ne peuvent être libérées qu'en passant un round complet à démêler, déchirer ou découper le filet.

S'il n'est pas tendu, la victime peut se débarrasser du filet en réussissant un jet sous 1 x DEX avec 1d100. Pour ce faire, au moins un des deux bras doit être libre. Dans le cas contraire, toute tentative est automatiquement vouée à l'échec.

Pour déchirer un filet, la victime doit réussir un jet de FOR contre celle du filet. La réussite du jet indique qu'un trou suffisamment grand pour se libérer a été fait dans le filet.

Un filet peut être coupé avec une arme tranchante. Les dégâts sont infligés directement à la force du filet. Les dégâts effectués par des armes autres que les dagues sont réduits de moitié.

Une torche ou tout autre type de flamme peuvent endommager un filet en lui infligeant des dégâts de feu. Le filet se désagrége une fois sa force réduite à zéro.

Se Défendre contre un Filet

Les armes ayant servi à parer un filet sont immobilisées à moins que la parade n'ait été un succès spécial. Les chances d'Esquiver un filet sont réduites de 10% en raison de la grande taille de l'arme.

Un filet de pêche ou de chasse que l'on laisse tomber sur la tête de la victime est absolument impossible à parer. Le Maître de Jeu peut décider d'infliger des malus à l'Esquive du personnage en fonction de la taille du filet.

Caractéristiques des Filets

Filet	FOR/DEX	%	ENC	Dégâts	Pts Armure/Force	RA	Prix
Léger	12/10	05	3	1d4	6/20	1	150 L
Lourd	16/10	05	5	1d4	8/30	1	250 L

Argan Argar

Mythe et Histoire

Argan Argar est un dieu des Ténèbres et le fils de la Nuit. Bien avant la venue au monde de quiconque, il joua un rôle prééminent dans un événement où lui-même, Zorak Zoran et Xiola Umbar furent les témoins de la révélation de Yelm.

Quand Yelm mourut et s'en vint aux Enfers, nombreux furent les dieux qui s'enfuirent vers la surface. L'un de ceux qui dirigeaient l'exode était Xentha, Déesse de la Nuit. Peu de temps après son arrivée à la surface, elle donna naissance à Argan Argar, le premier-né, chef naturel des dieux des ténèbres à la surface du monde.

Argan Argar ne ménagea pas sa peine pendant les Ténèbres, venant en aide à quiconque le demandait, qu'il soit elfe, humain ou homme-bête. Mais sa préférence allait aux trolls qui, comme lui, aiment les ténèbres.

C'est à cette époque qu'Argan Argar vainquit Lodril, le dieu du feu des profondeurs de la terre. Ce dieu bouillonnant fut contraint de porter d'humiliantes chaînes d'ombre et fut forcé à construire l'immense Palais de Verre Noir en Ernaldela.

Après l'Aurore et la venue du Temps, le culte d'Argan Argar prit de l'ampleur. Dans son palais d'obsidienne en Ernaldela vivait le Seul Ancien, fils d'Argan Argar et régent. Le culte dominait en Kethaela et dans les pays environnants et il avait noué des contacts étroits avec les trolls de Halikiv et des Ombres Dansantes. Il était également présent dans de nombreux endroits en Péloria, Fronéla et Ralios.

Les empires civilisés de l'époque eurent une grande influence sur le culte et lui donnèrent l'occasion de montrer son extraordinaire adaptabilité. A l'instar d'autres peuples qui bâ-

tissaient nations et royaumes, le Seul Ancien fut à l'origine du Royaume de la Nuit, qui s'étendit pendant le Premier Age sur toute la contrée comprise entre la mer et la Passe du Dragon. Ce royaume fut membre du Premier et du Second Conseil et sa gestion était assurée par les trolls. Dans la plupart des documents d'époque, on se réfère au Royaume de la Nuit sous le nom de Terres de l'Ombre.

Au deuxième âge, le Seul Ancien s'allia à l'Empire des Amis des Wyrms et le culte d'Argan Argar gagna alors Pamaltela.

Le royaume connut sa fin avec l'arrivée du Pharaon en 1258. Après une série de batailles épiques, de stratagèmes, de prodiges magiques et de renaissance, le Pharaon se trouva enfin face à face avec le Seul Ancien. Dans la fureur des combats, le magnifique Château de Verre Noir fut détruit et finalement, le Pharaon piétina en terre le corps du Seul Ancien. C'est de la poussière créée par la destruction du Château de Verre Noir que sont issues les terribles tempêtes de sable noir qui ravagent les Terres Hantées. Le Puits de Bitume marque l'endroit où le cerveau broyé du Seul Ancien fondit le sol jusqu'au Monde Inférieur.

Le Pharaon n'interdit pas le culte d'Argan Argar et celui-ci conserva sa popularité, non seulement en Kethaela mais aussi partout dans Glorantha où les ténèbres sont amies avec les monde de la surface. Les fidèles d'Argan Argar sont habiles à promouvoir cette amitié, ainsi qu'il sied aux adorateurs du dieu des Ténèbres de la Surface.

Argan Argar promet à ses fidèles qu'ils rejoindront la cohorte chuchotante des ombres immortelles qui chaque nuit accompagne sa mère à travers le monde et traverse chaque jour le néant avec magnificence.

Les coutumes funéraires du culte sont calquées sur celles de la culture dominante locale.

Argan Argar a les runes de la Communication et des Ténèbres. Ses runes secondaires sont l'Harmonie et la Maîtrise.

Ecologie du Culte

Argan Argar est le dieu des Ténèbres de la Surface et joue à ce titre un rôle indispensable pour les trolls. Par exemple, ces marques de civilisation que sont la communication, le commerce et la monnaie sont de première importance. Quand des trolls se trouvent avoir besoin de ces compétences, ils se tournent vers Argan Argar.

De plus, la nature relativement civilisée du dieu rend le culte acceptable pour d'autres religions ainsi que pour les non-trolls. Il représente un intermédiaire fort utile entre les autres races et les puissances des Ténèbres. Le culte s'entend bien avec tous les autres ordres marchands tels qu'Issaries, Etyries ou Dormal.

Quand un marchand d'Issaries souhaite acheter des marchandises aux trolls, il s'adresse à un prêtre d'Argan Argar et vice-versa. Malheureusement, en raison de dogmes incompatibles, les Rouliers de Lokarnos et les prêtres d'Argan Argar sont mutuellement hostiles.

Argan Argar, comme tous les dieux du monde matériel, hait le Chaos. Il n'apprécie pas non plus le panthéon de Yelm et ses adorateurs.

La Nuit Très Sainte d'Argan Argar est celle se trouvant entre le Jour de l'Eau et le Jour de l'Argile de la Semaine de l'Harmonie pendant la Saison de l'Obscurité.

Les autres Nuits Saintes du culte tombent toujours pendant la Semaine de l'Harmonie de chaque saison.

Il s'agit du Jour du Gel de la Saison de la Mer, du Jour du Vent de la Saison du Feu, du Jour du Feu de la Saison de la Terre et du Jour du Gel de la Saison des Tempêtes.

Chacune de ces dates commémore un événement important dans l'histoire d'Argan Argar.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Magie Divine Spéciale d'Argan Argar

Marcher dans les Ténèbres 1 point

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort permet à son utilisateur d'être totalement invisible et inaudible dans l'obscurité pour quiconque susceptible de le remarquer. Le camouflage est total.

Sauf 2 Points

Au contact, dure 8 semaines, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un contenant ou un passage pour en empêcher l'ouverture. Au moment de le lancer, le prêtre doit renforcer ce sort avec des points de magie. Lorsque quelqu'un d'autre que le prêtre ou une personne en Lien Mental avec lui tente d'ouvrir le conte-

nant fermé ou essaie de franchir le passage condamné par ce sort, il est immédiatement attaqué par les points de magie du sort. Si ses points de magie sont vaincus, il endure alors 1D6 points de dégâts aux points de vie généraux et est repoussé.

Dans le cas contraire, le sort est brisé et il est libre de passer, comme toute personne le suivant. S'il échoue dans sa tentative de vaincre le sort à son premier essai, il peut essayer à nouveau jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il meure.

Les points de magie du sort sont opposés à ceux de toute magie défensive que pourrait posséder l'intrus.

Créer l'Obscurité 1 point

A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort a pour effet de créer une zone d'obscurité totale. Les dimensions varient (les bords de la zone sont flous), entre 10 et 20 mètres (2D6+8) de diamètre sur une hauteur d'un quart de cette taille. Cette zone obscurissie reste fixe.

Lorsque plusieurs points de ce sort sont cumulés, le volume couvert ne change pas, mais l'obscurité se fait nettement plus intense.

Un point de Créer l'Obscurité permet le lancement du Sort de Marcher dans les Ténèbres à l'intérieur de la zone et crée un halo à la lumière du soleil. Deux points annulent l'effet de la lumière sur les créatures qui y sont sensibles comme les Trolls des Cavernes. Trois points créent le même effet qu'une nuit avec lune. Enfin, quatre points créent une aire d'un noir total.

La lumière, quelle que soit son origine (feu, lampe, etc.), peut être vue à l'intérieur de la zone, mais elle ne conserve pas son pouvoir éclairant.

Détruire l'Ether 3 Points

A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort crée une sphère de 2 mètres de rayon centrée sur le point désiré par le lanceur et se trouvant à portée. L'intérieur de la sphère est d'une obscurité équivalente à celle d'un sort de Créer l'Obscurité 1.

Si une personne qui est au moins initiée d'un culte basé sur la rune de la Lumière, de la Chaleur ou du Ciel tente de franchir la limite de la sphère, elle endure automatiquement 2D6 points de dégâts dans une partie du corps choisie aléatoirement. Il est à préciser que l'armure ne protège pas son porteur.

Les limites de la sphère agissent également comme un Contre Magie 4 contre tous les sorts lancés par des initiés ou des prêtres de ces cultes. Le sort peut être centré sur un membre de ces cultes afin de restreindre ses mouvements.

Si, lorsque le sort est lancé, ses limites entrent en contact avec une victime potentielle, celle-ci ne subit pas les effets du sort et peut toujours se déplacer vers l'un ou l'autre côté de la limite. Si elle tente de franchir les limites au cours d'un round ultérieur, elle est aussitôt affectée.

Chaque point de sort supplémentaire augmente les dégâts infligés de 2d6 et l'effet de Contre Magie de 4 points.

Sous-Cultes

Esprit de Représailles

L'Esprit de Représailles d'Argan Argar se nomme Koth. Il attaque le coupable en Combat Spirituel. Son POU est de 2d6+12 et il attaque l'APP de la victime.

La victime résiste et attaque avec ses points de magie. Quand Koth prend le dessus dans un échange, son adversaire perd irrémédiablement des points d'APP au lieu de points de magie.

Koth attaque les initiés fautifs pendant 2 rounds avant de se retirer. Il attaque les prêtres et les acolytes jusqu'à ce qu'il soit réduit à 6 points de magie ou que son adversaire tombe à 1 APP.

A ce moment, Koth cesse le combat et offre de restituer l'APP perdue contre tous les sorts culturels connus de la victime. Si celle-ci refuse ou ne possède aucun sort, la perte d'APP est définitive et prend la forme de marques sur le visage, d'une voix cassée et chevrotante et autres effets du même ordre.

Si le fautif accepte de rendre tous ses sorts,
Koth lui rend son APP sauf 1 point.

Les Esprits-Guerriers

Ce sont des êtres mystérieux qui auraient prêté serment à Argan Argar soit pendant l'Age des Dieux, soit durant la chute du Royaume de

la Nuit. Dans de nombreux temples d'Argan Argar, on trouve des autels consacrés à l'un ou l'autre de ces êtres. Durant certaines cérémonies importantes, il est possible pour des initiés d'en invoquer un.

Le Seul Ancien

La personnification d'Argan Argar sur terre survit au travers de ce culte héroïque bien qu'il ne puisse plus se manifester physiquement. Les fidèles de ce culte peuvent apprendre le sort Guérison des Brûlures de Fer. Ce sort est d'une grande utilité pour les trolls, mais son pouvoir de guérison ne se limite pas à cette race d'humanoïde. Il peut servir à soulager les blessures de quiconque a été atteint par une arme de fer.

Guérison des Blessures de Fer 1 point

A distance, Instantané, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort n'est utile qu'il est cumulé avec n'importe quel sort utilisé pour soigner une blessure causée par une arme en fer.

Il fournit tous les points de magie nécessaires au fonctionnement du sort, en sorte qu'il n'a pas beaucoup d'effet sur les sorts de Magie Runique autres que Guérison des Blessures.

Si par exemple, il est utilisé avec Soins 4, il soignera 4 points de dégâts sans coûter un seul point de magie à l'utilisateur.

Cultes Associés

Gorakiki

Gorakiki et Argan Argar, qui se sont tous deux si bien adaptés aux conditions de la surface, sont associés depuis fort longtemps. Les fidèles d'Argan Argar ont accès au sort de Gorakiki Parler aux Insectes.

Xentha

La mère d'Argan Argar fait don à son fils
du sort Fixer les Ténèbres

Fixer les Ténèbres 1 point

*A distance, dure jusqu'au crépuscule suivant,
Cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé la nuit. Il couvre un volume de 100m³ où les ténèbres nocturnes ne se dissipent pas et restent fixées sur place, même après le lever du soleil. C'est un petit morceau de nuit qui dure toute la journée. La zone où les ténèbres sont ainsi fixées est aussi

sombre qu'elle ne l'était de nuit. Les torches et autres moyens d'éclairage s'y comportent comme de nuit.

La limite de la zone de ténèbres est assez floue et changeante mais elle est parfaitement visible de jour. Ce sort n'est pas cumulable avec Extension. Chaque point supplémentaire ajoute 100m3 à la zone affectée.

Notes

Les Bolgs

Comme mentionné précédemment, les bolgs sont une unité de compte utilisée par la race troll. Ils furent inventés par Argan Argar et c'est exclusivement avec cette monnaie que sont rémunérés les différents types de mercenaires trollinets.

En tant que pièce le bolg est unique car il a été aussi bien conçu pour servir de pierre de fronde que de monnaie.

1 bolg occasionne 1 point de dégât, 2 bolgs occasionnent 1d2 points de dégâts, 3 bolgs occasionnent 1d3 points de dégâts, 4 ou 5 bolgs occasionnent 1d4 points de dégâts, 6 ou 7 occasionnent 1d6, 8 bolgs occasionnent 1d8 points de dégâts. Il est difficile d'utiliser plus de 9 bolgs dans une même tentative, mais une fronde à hampe occasionnera 1d10 points de dégâts avec 10 bolgs ou plus.

Les trolls et les trollinets pratiquent de la sorte : ils avalent une poignée de bolgs qu'ils mâchent et malaxent dans leur bouche avant d'en former une boulette dans la main. Ce type d'exploit est rarement copié par les autres races.

Un bolg vaut 1/10e de clack. Les bolgs ne sont pas acceptés dans les contrées où l'on n'aime pas les trolls.

Métaux du Culte

Le fer est proscrit aux fidèles d'Argan. Argar. Ils n'emploient pas non plus de plomb enchanté, lui préférant le bronze, un métal de la surface.

Les Trolls et la Lance

La lance, arme favorite des armées de trollinets fut introduite par Argan Argar, tout juste après sa victoire sur Lodril. Seuls les trollinets et les fidèles d'Argan Argar sont susceptibles d'utiliser la lance.

Dans certains territoires trolls, la lance est le symbole du culte d'Argan Argar.

⋄ ♁ ♂ ♀ ● † ☿ ☆ □ ⌘ ○ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

Les humains sont en général assez mal à l'aise à l'évocation de l'idée de trolls sorciers et rares sont ceux qui apprécient la nature troll d'Arkat en leur présence. Dans la mesure du possible, les humains font comme si le culte troll d'Arkat n'existait pas.

Le culte d'Arkat n'a pas de Nuit Sainte particulière. La plupart de ses adorateurs trolles les fêtent lors des cérémonies dédiées à Kyger Litor.

Culte dans le Monde

Par sa nature propre, cette religion n'offre pas en elle-même de pouvoir politique ou social. Cependant, la magie très utile qu'il fournit, suffit à récompenser ses utilisateurs.

La plupart des trolls arkati vivent en Guhan ou en Halikiv. On en trouve aussi dans les Montagnes Yolp et sur le Plateau des Ombres. Des fidèles sont disséminés dans tous les territoires trolls.

La taille des temples n'a pas grand sens pour les adorateurs d'Arkat. Ils dépassent rarement le stade du sanctuaire et l'on n'y trouve aucun sort de Magie Divine.

Du temps d'Arkat, ce dernier dirigeait le culte. Maintenant, le culte est commandé depuis une cité souterraine en Guhan et l'on ignore tout de ses buts.

Appartenance

Un troll qui souhaite rejoindre le culte d'Arkat doit d'abord faire partie d'un autre culte troll. Il doit avoir obtenu la permission de ses chefs tribaux et/ou religieux et sacrifier 1 POU. Le seul bénéfice que l'on puisse en tirer est de pouvoir apprendre les compétences de sorcellerie auprès des autres membres du culte. Normalement ce privilège a un prix, soit en argent, soit en servant comme apprenti.

Les nouveaux membres sont immédiatement intégrés au réseau du culte et doivent oeuvrer pour ses mystérieux objectifs au mieux de leurs capacités.

Sorcellerie Spéciale d'Arkat

Amplifier un Elémentaire

A distance, Passif, Temporaire

Ce sort doit être lancé sur un élémentaire. L'intensité du sort est ajoutée aux points de vie de la créature. A la fin du sort, les points de vie supplémentaires disparaissent ce qui peut entraîner la possible destruction de l'élémentaire.

Projection du Sens des Ténèbres

A distance, Actif, Temporaire

Ce sort fonctionne comme les autres sorts de projection avec le Sens des Ténèbres.

Voir la Magie Runique

Au contact, Passif, Temporaire

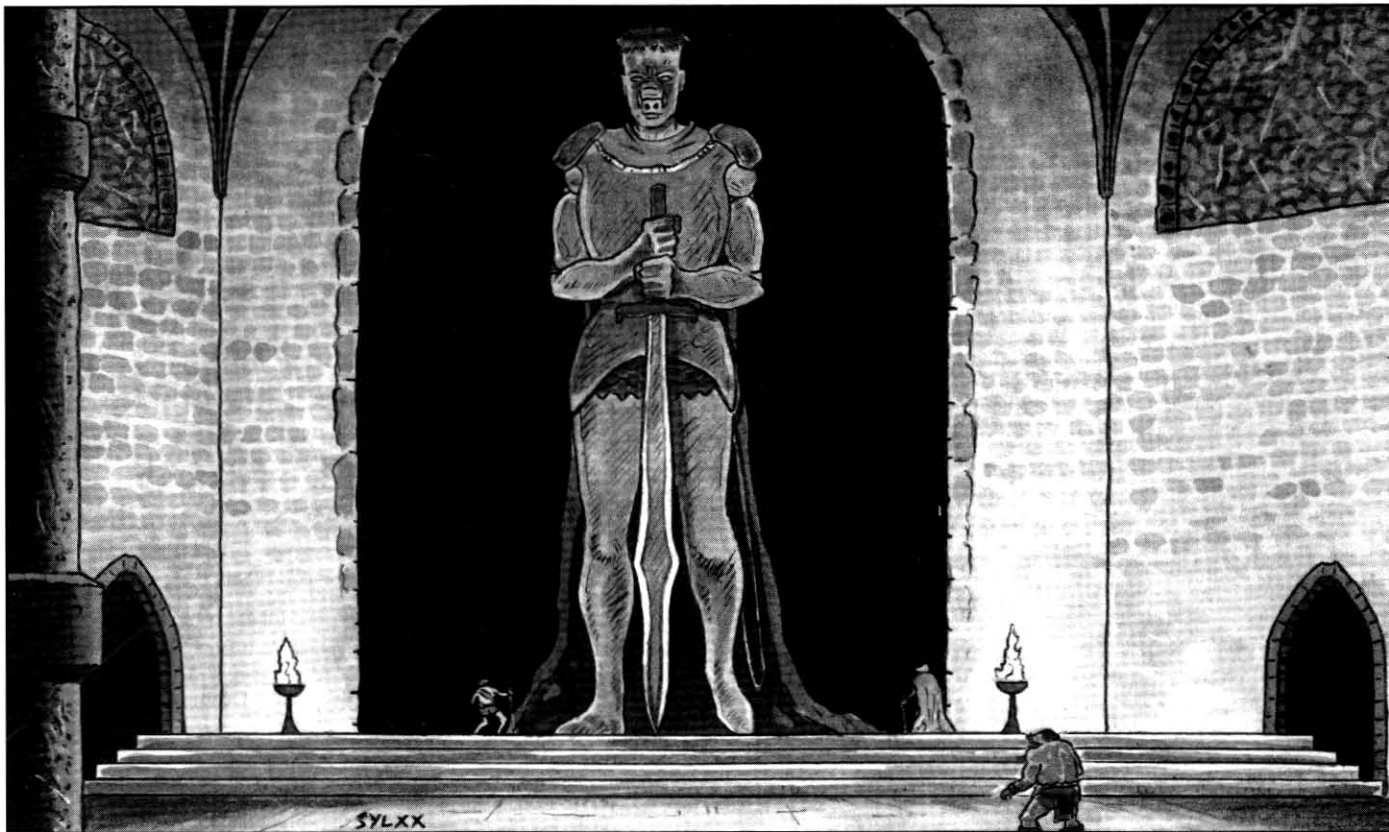
Sous l'effet de ce sort, l'utilisateur peut percevoir la Magie Runique possédée par autrui. Un point d'intensité permet seulement de percevoir la présence ou l'absence de Magie Runique. A intensité 5, le sort permet de connaître le nombre total de points de Magie Runique possédés. A intensité 10, l'utilisateur sait exactement quels sorts sont possédés par la cible.

Ce sort ne détecte pas la Magie Divine en action mais uniquement les sorts connus de la cible, qu'ils aient été lancés ou non. Les défenses magiques peuvent bloquer les effets de ce sort.

Notes

Le Temple d'Arkat le Noir

Au Pays Saint, dans la région des terres d'Héort se trouve la Maison d'Arkat le Noir. C'est un temple où est enseignée la sorcellerie à ses initiés et qui est en tout point semblable au culte troll, à l'exception notable que tous ses membres sont humains.



Asrélia

⋄ ♁ ♂ ♀ ● † ‡ △ □ ✕ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♾️ 🙋🏻 ● † ℹ️ ⚠️ ☑️ ⓧ ⦿ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♾ ♫ ● † ❖ □ ✕ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♀ ♀ ● † ✎ △ □ ∞ ∅ ∴ ||| ℛ ∞

Chez les Hsunchens, les fidèles passent rapidement l'initiation. Par contre, les esclaves trollinets qui triment au fin fond des enclos à insectes ne dépasseront jamais le statut de fidèles. Chez les trolls, un fidèle qui passe au moins quatre jours par semaine à s'occuper des insectes est nourri gratuitement par le culte. La quantité offerte dépasse à peine le seuil de famine.

On enseigne aux fidèles Soigner Insectes à 5% ou jusqu'à leur bonus de Connaissance suivant ce qui leur est le plus profitable.

Les Larves (Initiés)

Les insectes intelligents sont automatiquement initiés sans qu'il soit besoin pour eux de sacrifier un point de POU.

Les autres postulants sont appelés «larves», signifiant par là que leur potentiel reste à réaliser et qu'ils sont majoritaires dans le culte (les insectes passent plus de temps sous forme larvaire que sous forme adulte). Un candidat doit connaître Soigner Insectes à 50% ou plus, sacrifier un point de POU et réussir un jet sous 3 x POU avec 1d100.

Les larves doivent choisir si elles souhaitent travailler pour le culte ou assurer sa protection. Les ouvriers passent une semaine par saison à travailler dans les enclos, les gardes doivent deux semaines par saison. Une larve peut passer de l'une à l'autre des fonctions après avoir obtenu le consentement (qui n'est pas nécessairement acquis) de l'Imago. Les larves n'ont pas d'obole à payer.

Chaque saison, le Nid donne un insecte à chacune de ses larves. Bien sûr, les insectes ayant la plus grande valeur ne sont pas distribués à moins qu'une larve n'ait accompli quelque chose d'extraordinaire. Les larves sont nourries pendant leur service, encore que ce soit de façon assez frugale. Les initiés peuvent être entraînés contre rétribution par les Imagos du Nid en Soigner Insectes et Elever Insecte. Les initiés peuvent apprendre la Magie Runique en utilisation unique et apprendre des sorts de Magie Spirituelle auprès des chamans du culte.

Les Chrysalides (Acolytes)

Tout insecte ayant 19 ou plus en POU peut devenir acolyte rien qu'en sacrifiant un point de POU à Gorakiki.

Les acolytes d'autres espèces sont appelés chrysalides. Un candidat doit avoir été larve pendant au moins deux ans et connaître Soigner Insectes à 90%. De plus, il doit connaître Soins 6 ou posséder 90% dans l'une des compétences suivantes : Lire le Langage des Ténèbres, attaquer avec une arme, Chevaucher Insecte (volant ou non) ou Elever Insecte. Il faut également que le culte ait besoin d'une nouvelle chrysalide.

Une chrysalide doit s'occuper des insectes pendant quatre saisons sur cinq. Elles sont nourries et logées par le culte qui leur fournit, dans la mesure du possible les insectes dont elles ont besoin.

Elles peuvent apprendre la Magie Runique sur une base réutilisable. Une chrysalide qui devient chaman est automatiquement promue au rang d'Imago.

Les Imagos (Chamans)

Les imagos, chamans du culte de Gorakiki, sont les défenseurs des temples troglodytes. Ils peuvent tirer le meilleur et même l'exceptionnel du Nid dont ils ont la responsabilité.

Tout insecte ou chrysalide du culte qui devient chaman est automatiquement promu au rang d'imago. Cependant, s'il n'y a pas de place disponible, le chaman devra partir et se trouver un autre foyer. Les chamans qui, n'étant pas membres du culte, souhaiteraient le devenir, reçoivent la visite de Gorakiki en personne. L'esprit-insecte dévore 1d6 points de POU de l'Esprit Intérieur du chaman pour «goûter» son âme. Après cela, le chaman doit réussir un jet sur 1D100 sous le POU qui lui reste (le sien propre et celui de son Esprit Intérieur) pour être admis au sein du culte avec rang d'imago. En cas d'échec, il est possible de tenter à nouveau sa chance un an plus tard.

Les imagos doivent passer toute l'année (à l'exception d'une saison) à prendre soins et protéger ceux dont ils ont la charge. Quand un Nid de leur sous-culte est menacé, ils doivent immédiatement se porter à son secours, si cela est possible. Il est formellement interdit aux imagos non-insectoïdes de tuer un insecte sauf pour se nourrir.

Les chamans traitent principalement avec les esprits-insectes. Les esprits de la même espèce que la forme de Gorakiki vénérée dans leur sous-culte sont très amicaux. Les esprits qui en sont proches sont également amicaux à moins que les deux espèces ne soient de farouches ennemis naturels. Les esprits d'une autre nature sont parfois neutres mais le plus souvent ils sont hostiles.

Les imagos sont aussi des prêtres et reçoivent des sorts de Magie Divine sur une base réutilisable.

Magie Divine

Sanctification, Parler avec les Insectes,
Transformer sa Tête, Transformer son Corps,
Transformer ses Membres, Adoration (d'un
dieu-insecte).

Compétences Spéciales de Gorakiki

Elever (Insecte) Connaissance, 0%

Il existe une compétence pour chacune des principales espèces d'insectes, enseignée par le sous-culte approprié. Cette compétence permet d'élever des insectes de l'espèce considérée et de les mener de l'état d'oeuf à l'état adulte. Elle permet également de distinguer un bon insecte d'un mauvais et d'identifier les différentes sous espèces tombant dans sa spécialité.

Soigner Insectes Connaissance, 0%

Cette compétence permet à un fidèle de Gorakiki de maintenir les insectes en bonne santé jusqu'au terme normal de leur vie. Il sait quelle nourriture leur convient et il peut distinguer un bon insecte d'un mauvais sur les marchés. Il est également en mesure de soigner les maladies courantes des insectes.

Magie Divine Spéciale de Gorakiki

Parler aux Insectes 1 point

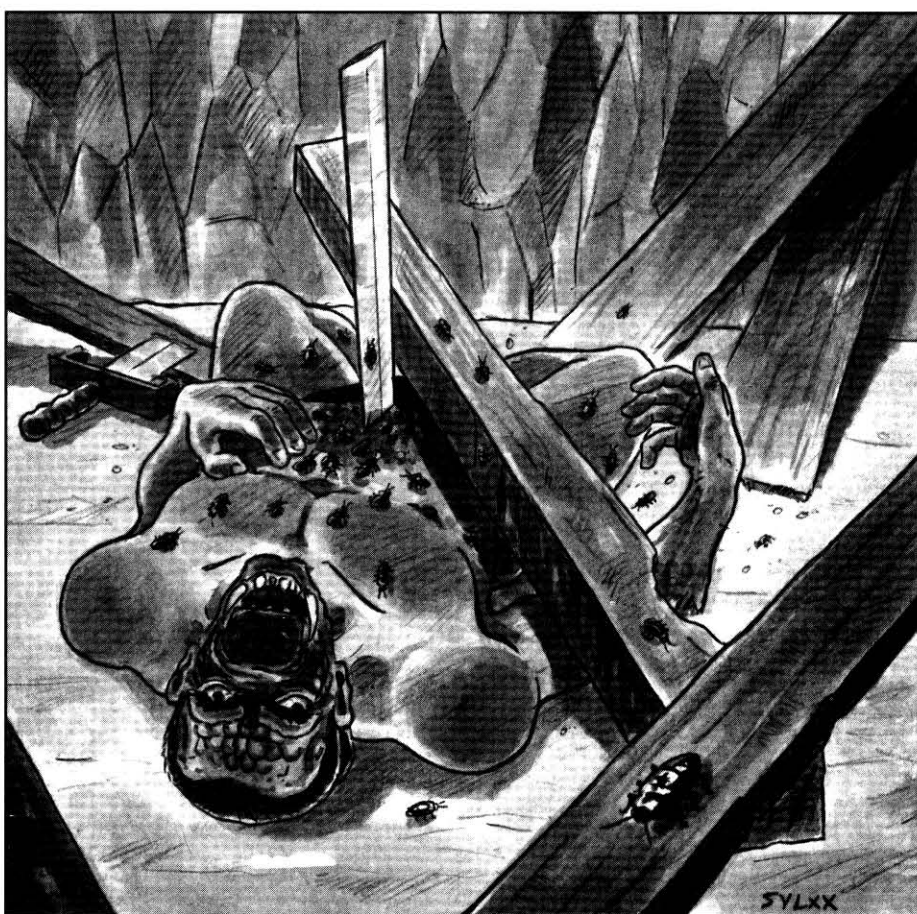
A portée de voix, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort permet au bénéficiaire de converser avec n'importe quel type d'insecte pour la durée du sort. L'Eloquence peut se révéler utile si la créature doit être convaincue. Le sort ne confère aucune intelligence à l'insecte concerné, aussi ne peut-il répondre qu'en fonction de ses capacités propres.

Transformer Corps 2 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort, qui porte un nom différent selon les sous-cultes de Gorakiki, transforme tout ou partie du corps de la cible en celui de la race d'insecte du sous-culte. Il ne peut être lancé que sur un initié du sous-culte de Gorakiki approprié.



Transformer Tête 1 point

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort, qui porte un nom différent selon les sous-cultes de Gorakiki, transforme la tête de la cible en celle de la race d'insecte du sous-culte. Il ne peut être lancé que sur un initié du sous-culte de Gorakiki approprié.

Transformer Membres 3 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort, qui porte un nom différent selon les sous-cultes de Gorakiki, transforme un ou plusieurs membres de la cible en ceux de la race d'insecte du sous-culte. Il ne peut être lancé que sur un initié du sous-culte de Gorakiki approprié.

Sous-Cultes

Esprit de Représailles

Le nom de l'Esprit de Représailles varie avec les sous-cultes mais il prend toujours la forme d'une infestation de l'insecte du culte qui empoisonne l'existence du réprouvé. Cette infestation dure 1d6 rounds (3d6 pour les chrysalides et les imagos) et dévore le contreve-

nant vivant. Chaque round, la victime subit les effets de trois Disruptions répartis sur le corps sans qu'aucune défense magique ou physique ne le protège. Cette infestation se produit au moment le moins opportun pour la victime ou quand elle s'y attend le moins.

Sous-Cultes de Gorakiki

Contrairement aux autres cultes, les fidèles de Gorakiki font nécessairement partie de l'un ou l'autre des sous-cultes qui sont mutuellement exclusifs. Deux sous-cultes de Gorakiki peuvent tout à fait être hostiles l'un envers l'autre. Les quatre cultes hsunchens les plus importants sont l'Abeille, la Libellule, la Sauterelle et le Papillon de Nuit. Chez les trolls, le scarabée prédomine sans l'ombre d'un doute, mais de nombreux autres cultes existent (un érudit en a dénombré 24). Le culte de la Guêpe est représenté dans la Passe du Dragon par les humains Monteurs de Guêpes.

Gorakiki-Scarabée

Chez les trolls ce sous-culte représente plus de la moitié des Nids. Les prêtres élèvent toutes sortes de scarabées, en particulier les fameux lucanes géants et les scarabées domestiques.

Tête de Scarabée 1 point

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Lancé sur un scarabée, ce sort multiple par deux les dégâts de base qu'il inflige par morsure et lui confère six points d'armure supplémentaire à la tête.

Lancé sur une autre créature, il transforme sa tête en celle d'un scarabée doté de mandibules garnies de pointes. Le bénéficiaire gagne six points d'armure sur la tête et une attaque par morsure ayant une base de 50% plus son bonus d'Attaque. Elle inflige 2d6 points de dégâts plus le modificateur éventuel. Cette nouvelle attaque peut être utilisée en plus de ses autres attaques, à condition de respecter un intervalle de 3 RA avant et après la morsure. Les chances de toucher peuvent augmenter avec l'expérience.

Carapace 2 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort transforme la peau ou la chitine du bénéficiaire en une armure noire et brillante augmentant la protection sur son torse (et uniquement sur le torse) de 12 points.

Pattes de Scarabée 3 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Un scarabée sous l'effet de ce sort peut accomplir deux actions en même temps. Il peut, par exemple, donner les Premiers Soins à deux personnes à la fois ou pratiquer deux Artisans en même temps. Il court deux fois plus vite et bénéficie de quatre actions par round de combat au lieu de deux.

Lancé sur une autre créature, il lui fait pousser deux bras supplémentaires qui ont les mêmes capacités et compétences que les bras originaux. Un personnage sous l'effet de ce sort pourra utiliser une arme dans chacune de ses mains droites tout en se protégeant avec deux boucliers dans ses mains gauches, pour un total de deux attaques et deux parades par round.

Gorakiki-Abeille

On rencontre ce sous-culte principalement chez les Hsunchens monteuses d'abeilles géantes et chez les abeilles elles-mêmes.

Tête d'Abeille 1 point

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Le bénéficiaire se voit doté du pouvoir de stocker de la nourriture liquide dans son corps et de butiner les fleurs. Les liquides (vin, eau, bière, miel, etc.) peuvent être conservés dans l'estomac du bénéficiaire sans y être ni altérés, ni transformés.

Au-delà de la durée du sort, le liquide déjà ingéré ne subit toujours pas de digestion mais il n'est plus possible d'en avaler de nouveau. Les créatures autres que les abeilles voient leur tête transformée en tête d'abeille géante.

Aiguillon 2 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Sur une abeille, ce sort double ses chances de critique avec son dard et lui confère 3 points d'armure sur l'abdomen et les pattes.

Sur une autre créature, la moitié inférieure de son corps est transformée en abdomen d'abeille géante, aiguillon compris. L'attaque avec l'aiguillon a une base de 50% plus le bonus d'Attaque. Elle inflige 1d6 points de dégâts plus le modificateur éventuel et injecte un poison dont la VIR est égale aux points de magie de l'attaquant. Son abdomen et ses jambes gagnent également trois points d'armure chitineuse.

Elytres 3 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Lancé sur une abeille, ce sort multiplie par dix sa vitesse en vol et lui permet de voler sans coût de FAT. Sur une autre créature, il lui fait pousser deux ailes membraneuses dans le dos lui permettant de voler à 12 mètres par RA. La vitesse est réduite de 1 mètre par tranche de 3 ENC transportée.

Gorakiki-Sauterelle

Ce sous-culte est pratiqué par une tribu de nomades Hsunchens qui se nourrissent des sauterelles dont ils suivent les migrations. Ce culte comprend toutes les espèces de sauterelles et de criquets.

Tête de Sauterelle 1 point

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Le bénéficiaire du sort gagne trois points d'armure sur la tête et la capacité de manger n'importe quoi, même du poison. Toute matière qui n'est pas instantanément destructrice (comme le métal en fusion) peut être mangée par le bénéficiaire du sort. Les créatures autres que les sauterelles voient leur tête transformée en tête de sauterelle géante.

Chant du Grillon 2 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Le bénéficiaire peut émettre à volonté un crissement puissant parfaitement audible jusqu'à 5 kilomètres et totalement assourdissant à proximité. Ce bruit peut éventuellement être utilisé pour envoyer des messages aux initiés de Gorakiki-Sauterelle se trouvant à portée d'oreille. Personne d'autre ne peut en comprendre la teneur.

Jarrets de Sautteur 3 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Lancé sur un insecte sauteur, ce sort augmente la portée des sauts de 50 mètres horizontalement comme verticalement.

Sur une autre créature, il transforme ses jambes en deux énormes pattes d'insectes articulées lui permettant de faire des bonds de 50 mètres de long ou de haut. Chaque point d'ENC porté réduit la portée des bonds d'un mètre.

Gorakiki-Papillon de Nuit

Ce sous-culte concerne à la fois les papillons diurnes et les papillons de nuit.

Tête de Papillon 1 point

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Le bénéficiaire de ce sort doit indiquer une espèce d'organisme vivant à laquelle il souhaite être sensible. Il bénéficie alors de 100% de chances de Pister cette espèce et peut en Détecter les membres dans un rayon de 100 mètres avec 100% de réussite. Il est capable de déterminer la direction, le nombre et la distance des créatures visées quand il est à moins de 40 mètres. Le sort ne peut pas être plus précis dans le choix de la cible. Par exemple, on peut s'en servir pour repérer les humains mais pas les humakti. La tête du bénéficiaire se transforme en celle, velue, d'un papillon de nuit géant doté de deux grandes antennes duveteuses.

Ecailles de Papillon 2 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Le corps du bénéficiaire se couvre d'un épais manteau vaporeux d'écailles duveteuses qui augmentent ses points d'armure de deux points. De plus, toute arme qui atteint le bénéficiaire se trouve enrobée d'écailles qui ont pour effet d'en réduire l'efficacité. Ainsi matedassées, ces armes ne font plus que demi-dégâts tant qu'elles ne sont pas nettoyées.

Ailes de Papillon 3 points

Toucher, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Sur un papillon, ce sort augmente son Esquive de 100 points et triple sa vitesse en vol.

Lancé sur une autre créature, il lui fait pousser deux grandes ailes multicolores dans le dos lui permettant de voler à 3 mètres par RA. La vitesse est réduite d'un mètre par RA par tranche de 20 ENC portée.



Cultes Associés

Les cultes associés à Gorakiki sont essentiellement une affaire d'arrangements locaux. Par exemple, dans certains clans trolls, les imagos sont également prêtres d'Argan Argar afin de pouvoir vendre les insectes qu'ils produi-

sent. Il arrive que dans certaines régions des sous-cultes partagent un même Nid mais de l'avis général, cette pratique est considérée contre nature.

Argan Argar

Le dieu des Ténèbres de la Surface est en bons termes avec Gorakiki et lui fournit son sort de Magie Runique, Sauf qui s'avère bien utile pour la garde des Nids.

Kropa

La Mère des Arthropodes et donc de Gorakiki offre à sa fille le sort suivant :

Transformation 2 points

Toucher, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort doit être combiné avec les trois sorts spéciaux du sous-culte concerné: par exemple, un adorateur de Gorakiki-Scarabée devra le lancer avec Tête de Scarabée, Pattes de Scarabée et Carapace. Les trois sorts font plein effet pendant 6 heures au lieu de 15 minutes.

Lancé sur un insecte, celui-ci voit ses caractéristiques augmenter de 3 points.

Lancé sur une créature qui n'est pas un insecte, il a pour effet de transformer son corps en un gigantesque insecte à demi-divin de son culte. Toutes les caractéristiques de l'insecte sont utilisables par le bénéficiaire pour la durée du sort.



Notes

Le culte traditionnellement rendu à Gorakiki, comme décrit ici, n'est pas le seul qui existe. Les Timinits, le peuple insecte de Jrustela et de Pamaltela, adore aussi Gorakiki, mais d'une façon bien différente. Ils suivent des cultes rendus aux ancêtres et en apprennent des compétences n'ayant rien à voir avec celles présentées ici. Dans certaines régions de Glorantha, les humains lui rendent un culte essentiellement propitiatoire. Il a pour objet d'empêcher les insectes de dévorer les récoltes et de parasiter le bétail. La progéniture de Gorakiki s'est répandue si loin et si largement qu'en maints endroits ses enfants se sont attachés à toutes sortes de groupes étranges, y compris des dieux du ciel et même du chaos. Gorakiki n'a pas de véritable contrôle sur les activités de ses enfants et ses fidèles doivent essayer de ne pas tenir compte des insectes qui se sont alliés à Malia, aux Porteurs de Lumière (ennemis des trolls) ou à d'autres divinités hostiles.

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓘ ⓙ ⓚ ⓛ ⓜ ⓝ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

✕ 6 ♡ ♣ ● † ‡ △ □ × ⊙ ∴ ||| R ∞

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ ♾️ 🍷 🔴 ⚡ ⬆ ⏪ Ⓜ ⓧ Ⓢ Ⓣ Ⓟ Ⓡ Ⓝ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓔ ⓖ ⓗ ⓘ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

[illegible]

△□ⅈ⊙∴|||ℝ∞Δ✱Ш①ㄣ⋈◐⊗♾▽

restre. Cependant, ils admirent assez la force brute pour qu'un simple initié mâle puisse devenir un personnage important en raison de sa vaillance.

Les membres de la race maîtresse, quand il y en a, sont toujours au sommet de la hiérarchie. Dans le cas contraire, c'est la prêtresse ou la trollesse chamane la plus puissante qui devient chef de tribu et grande prêtresse.

La puissance se mesure autant au nombre de suivants qu'à la compétence. Ainsi, une prêtresse inexpérimentée de Kyger Litor possédant de nombreux fidèles peut damer le pion à un chaman de Gorakiki expérimenté mais complètement isolé.

En fonction de la taille de la tribu, un nombre variable de prêtresses peuvent se trouver sous les ordres de la grande prêtresse et elles peuvent avoir sous leurs ordres leur propre hiérarchie. Le seul facteur vraiment déterminant est la loyauté personnelle des suivants.

Tous les Fils de Karrg d'une tribu sont loyaux envers la grande prêtresse avant tout.

Devenir Initié

Tous les vrais trolls (trolls sombres, grands trolls, trolls de la jungle, trolls des neiges et race maîtresse) qui parviennent à l'âge de 14 ans sains et saufs se voient accorder l'initiation après le traditionnel sacrifice d'un point de POU. Les postulants sont soumis à un examen de pure forme par une prêtresse. Ceci fait, l'initiation est accordée à moins que le postulant n'ait fait preuve d'hostilité ou n'ait commis des actes répréhensibles.

Une créature proche des trolls, comme un trollinet ou un monteur de sanglier, peut être initiée si elle a un POU supérieur ou égal à 10, qu'elle parle la Langue des Ténèbres à au moins 50% et attaque et pare avec une arme à au moins 40%. De plus, elle doit avoir prouvé qu'elle était une amie des trolls dans un passé récent et honorer la grande prêtresse d'un magnifique cadeau tel qu'un objet magique puissant, la pourvoir en nourritures dignes d'un gourmet pendant un an ou lui ramener la tête d'un ennemi important. Le postulant doit ensuite suivre un Rituel de Renaissance pendant lequel il doit réussir un jet sous POUx5 sur 1d100 et sacrifier un point de POU. Un échec signifie qu'il n'a pas été accepté et qu'il ne peut pas se représenter avant un an.

Une créature totalement étrangère à la nation troll, comme un humain, doit passer par un difficile Rituel d'Adoption symbolisé par un jet sous POUx3 et le sacrifice d'un point de POU. Un échec signifie la mort du candidat.

En dehors de cette cérémonie, le postulant doit également répondre à tous les critères définis ci-dessus pour les semi trolls.

Un initié d'une race étrangère sera considéré comme un troll par les membres du culte. Ils n'ont aucun examen particulier à passer hormis ceux exigés des initiés trolls. En général, l'initiation s'accompagne pour eux d'une légère modification de leur apparence. Ainsi, un humain peut voir des défenses rudimentaires lui pousser et sa peau prendre une teinte grisâtre.

L'initiation représente le passage à l'âge adulte. Les quelques trolls qui refusent d'être initiés sont officiellement considérés comme des enfants et certains trolls particulièrement cruels peuvent même les traiter en trollinets.

Les initiés doivent marmonner une prière (que l'on apprend pendant les rites d'initiation) chaque jour de la Saison des Ténèbres à l'aube et sacrifier en même temps un point de magie à leur déesse et leurs ancêtres.

Ils doivent obéir à leurs prêtresses et à ceux qui gouvernent. Ils doivent faire leur la haine de Kyger Litor envers toutes les créatures du Chaos et oeuvrer à leur destruction. Ils doivent manger des végétaux au moins une fois par semaine et faire don de 10% de leurs revenus à leur prêtresse.

Il est interdit aux initiés d'apprendre Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition, Lumière, Mur de Lumière ou tout autre sort utilisant le feu ou la lumière. Un initié qui connaîtrait de tels sorts doit les oublier.

Sorts de Magie Spirituelle

Confusion, Laminer, Contre Magie, Mur de Ténèbres, Démoralisation, Disruption, Mortelame, Extinction, Soins, Communication Mentale, Protection, Seconde Vue, Ralentissement, Ecran Spirituel.

Devenir Acolyte

Un postulant doit avoir au moins 30% en Lire/Ecrire la Langue des Ténèbres et connaître les sorts Mur de Ténèbres et Communication Mentale. Il doit avoir 50 points de compétences en magie rituelle, doit faire une offrande d'au moins 1 000 guilders au culte et se soumettre à l'Epreuve de Sainteté (un jet de POUx3 ou moins sur 1d100).

Les acolytes de Kyger Litor ne peuvent pas devenir chamans.

Un acolyte doit consacrer 20% de son temps et 50% de ses revenus à sa prêtresse. Un acolyte peut apprendre les sorts runiques réutilisables.

Devenir Fils de Karrg

Les Fils de Karrg sont les chefs de guerre de la communauté. Les prêtresses sont puissantes mais elles ont d'innombrables responsabilités autres que celle de la conduite de la guerre. La guerre est un domaine particulier dont Kyger Litor a laissé la gestion au sous-culte de l'un de ses fils, Karrg, qui créa la classe guerrière.

Pour devenir un Fils de Karrg, il faut avoir été initié pendant au moins une année complète. Le postulant doit être capable d'écrire la Langue des Ténèbres à 30% et avoir 90% dans deux attaques à l'arme, une parade à l'arme ou au bouclier et dans deux des compétences suivantes : Grimper, Dissimuler, Sauter, Ecouter, Sens des Ténèbres / Scruter, Sens des Ténèbres / Chercher. Il doit aussi réussir un jet sous POUx3. Si toutes ces conditions sont remplies et qu'il y a besoin d'un Fils de Karrg, le candidat sera accepté.

Un Fils de Karrg ne peut pas s'adresser directement à un trollinet et il lui faut un sous fifre comme intermédiaire. Une obligation rituelle les force à manger de grandes quantités de végétaux (les elfes sont considérés comme tel). Chaque année, lors du Jour Très Saint, un Fils de Karrg doit manger un de ses proches (un trollinet fait l'affaire). Il est interdit à un Fils de Karrg de dormir sous un toit tant que son peuple est en guerre. Si un Fils de Karrg croise la route d'un troupeau de moutons ou de cochons, il doit s'efforcer d'en tuer un pour en faire don à sa prêtresse. Il lui est interdit d'avoir moins de deux épouses et il ne peut se marier à une prêtresse de Kyger Litor, mais ses épouses peuvent être prêtresses de cultes amicaux.

Un Fils de Karrg doit toujours laisser un musicien achever son air ou sa chanson avant de donner son avis (Kyger Litor apprécie la musique).

Un Fils de Kargg doit posséder des esclaves afin de montrer la supériorité de la race troll et il est chaudement encouragé à posséder des esclaves non-trolls. Il doit ramener de la chasse un repas pour lui même et ses proches une fois par saison. Une fois par saison, il doit chasser un daim, un cochon, un cheval, un elfe ou tout autre nourriture appropriée pour le compte de la Grande Prêtresse dont il dépend.

Les Fils de Karrg aiment s'habiller de noir, qu'ils peuvent décorer de la façon qu'ils souhaitent. Ils ne doivent jamais se déplacer sans arme même chez eux.

Il leur est interdit de devenir sorciers. Ils doivent faire don de 90% de leur temps et de leurs revenus à leur prêtresse.

Une Prêtresse de Kyger Litor

Extrait d'un document issu du culte d'Issaries, «Les voyages de Biturian Darosh» (1620 S.T.)

Commentaire de Minaryth Pourpre : Biturian était un prêtre-marchand errant du sous-culte de Languedon. Il a voyagé à travers Prax durant l'année 1615 et a tenu un journal. Celui-ci a fini par aboutir dans la compilation de Jonstown, d'où ce passage est extrait.

Sa caravane avait déjà sillonné Prax de long en large au moment où il écrivit ces lignes. Il était accompagné d'une femme bison tout à fait remarquable nommée Noraycep et s'était rendu dans l'est de Dagori Fulkarth, le pays troll au nord de Prax, et venait d'arriver dans une grande ville troll. Voici ce qu'il en dit:

«On pouvait compter environ 800 trolls et une trentaine d'humains dans cette bourgade. Ils habitaient tous dans des cahutes éparpillées autour de cette auberge douteuse. Son propriétaire se vantait de dire que les trolls y venaient parfois car c'était l'endroit le plus agréable de la ville. Il voulait sans doute dire par là qu'ils y trouvaient les rats les plus gras ou que la vermine y était plus croustillante. Nous décidâmes donc de nous installer dans un champ, avec nos mules. Noraycep et moi-même, nous nous relayâmes toute la nuit avec les gardes pour protéger nos animaux.

Comme on pouvait s'y attendre, c'est durant la nuit que l'activité était la plus importante dans le village troll. Il grouillait de trollinets et les trolls allèrent s'enquérir de ma personne auprès des humains du village. Pourtant, de toute la nuit, pas un seul n'approcha.

Le soir suivant, des trollinets nous apportèrent des messages de leurs maîtres nous offrant de leur rendre visite pour commercer. C'est une coutume troll assez commune, mais il n'entraîna pas dans mes intentions de trop me plier à leurs usages. Et vers minuit, un groupe de costauds était là, qui voulait du beurre frais, des pots de cuivre, de la viande fraîche, des pointes de lances neuves et de l'argent. Les babioles amusantes que je réservais aux primitifs de leur espèce les impressionnèrent beaucoup.

Ils avaient à troquer toutes sortes de saletés typiquement trolls, l'un d'eux vint même avec une chaise à porteur pleine à ras bord de bolgs en plomb! Je leur dis que je voulais des dents de dragons, des queues d'animaux, des pierres de fronde en plomb portant la marque de Kyger Litor et toutes les pièces d'armure en plomb magique qu'ils pourraient me fournir.

La nuit suivante, j'obtins une partie de ce que je désirais. Un troll piteux et ivre-mort n'apporta un gantelet de plomb et me raconta une triste histoire expliquant que c'était tout ce qui restait de son glorieux fils. Noraycep en fut si émue qu'elle lui donna une jatte de lait de bison fermenté. Ensuite, j'eus la chance d'échanger deux soleils de feu d'artifice et un marteau de bronze contre dix-huit queues d'animaux domestiques divers. Je réalisais que celui avec qui j'étais en train de faire affaire était un de ces chasseurs trolls qui aiment par-dessus tout rôder dans la grande plaine pour y tuer les animaux d'Eiritha et qui, pourtant, était fou de mes jouets! Je crois que l'esprit des trolls est bien plus compliqué que ce que l'on croit.

La prêtresse du village s'intéressa à mes marchandises au cours de la troisième nuit. Elle se déplaçait dans une chaise à porteurs portée par six trolls imposants. Un Seigneur Runique la précédait pour lui ouvrir le passage. Une nuée de trollinets courait aux alentours et ses gardes, en armes, surveillaient la foule d'un oeil noir. Les porteurs posèrent la chaise au sol dans un bel ensemble.

Jamais, la prêtresse ne foula le sol de son pied. Au contraire, à chacun de ses pas, un trollinet se jetait par terre sous ses pieds. Avoir pu entraîner des trollinets à comprendre cette tâche tenait de la prouesse. Je remarquai que des trollinets mieux habillés suivaient les déplacements de la prêtresse dans le but évident de soigner les trollinets blessés d'avoir été foulés au pied par elle.

Elle s'exprimait dans un Pavique heurté, une langue que je maîtrise moins bien que la Langue des Ténèbres. Elle ne voulait pas utiliser sa langue, la mienne ou celle de Norayep. Je me demandais si elle souhaitait ne pas être comprise des autres trolls ou si elle pensait que j'aurais plus de mal à marchander dans une langue qui m'était peu familière.

Elle me proposa un collier fait de crânes d'animaux et de perles de plomb enfilés sur une tresse de cheveux humains. Elle me proposa un ensemble de douze bâtons d'environ un mètre de long dont une extrémité était sculptée en forme de têtes de monstres toutes différentes. Elle me proposa une bûche dans laquelle étaient plantées sept dents de dragons entières plus huit autres morceaux. Elle me proposa Aveuglement, Invoquer un Ancêtre, ContreChaos ou Ecraser. Elle voulait Créer un Marché, Surveiller une Route, Amputer l'Esprit, Repousser les Morts-Divants. Ses demandes tenaient sans doute à une Quête Héroïque et Chuchoteur me précisa qu'elle était accompagnée de nombreux esprits, dont certains étaient ses ancêtres et d'autres étaient liés.

De tous les sorts qu'elle voulait, je n'en avais que deux, dont l'un avait déjà été utilisé pour établir le lieu de notre rencontre. Si je lui cédaï Surveiller une Route, nous deviendrions des proies plus faciles pour une embuscade. Je marchandai, et obtint finalement Invoquer un Ancêtre plus le collier de crânes et les dents de dragons. Je lui donnai aussi une paire de boucles d'oreilles en argent valant 200 lunars ainsi que 320 clacks.

Une fois nos affaires réglées, elle se tourna et dit dans la Langue des Ténèbres «Le Chemin s'ouvre devant moi. Des affaires seront bientôt à ma portée» puis elle lança les clacks à la foule des trolls qui piétinèrent beaucoup de trollinets en se battant pour les pièces.»



Suite du commentaire de Minaryth Pourpre : Biturien a utilisé ici le sort spécial de magie divine d'Essaries Vendre un Sort. Sans qu'il l'ait mentionné, Biturien est trop fier pour l'admettre, il a échangé son sort Surveiller la Route contre une utilisation d'Invoquer un Ancêtre. Comme le montre son journal, il fut victime d'une embuscade montée par des trolls non loin de là. De toute évidence les deux groupes de trolls travaillaient de concert et avaient mis au point ce plan pour se débarrasser du marchand. Voilà encore un exemple de la folie qu'il y a à s'aventurer dans des terres inconnues sans un érudit pour guide.

deux points d'armure supplémentaires (plus le bonus aux dégâts supplémentaire et l'encombrement accru qui caractérise le plomb enchanté).

Les Fils de Karrg peuvent acquérir des sorts runiques de Kyger Litor de la même manière que les initiés.

Ce sort est disponible auprès des divinités suivantes :
Argan Argar, Kyger Litor, Subere et Zorak Zoran.

Si toutes les conditions sont remplies, la grande prêtresse enseigne à la postulante comment éveiller son Esprit Intérieur. Elle doit se rendre dans une caverne secrète où elle tentera



d'éveiller son Esprit Intérieur en suivant les règles normales du chamanisme. Ensuite le Maléfique Brûlant arrive avec son POU de 35 et attaque la candidate. Si elle possède un Esprit Intérieur, il ne la combattra que pendant 2d6 rounds, sinon il combattra jusqu'à ce qu'il soit repoussé ou qu'elle soit possédée.

Les prêtresses-chamanes du culte n'ont pas beaucoup de restrictions, sinon qu'elles ne doivent pas transiger sur les besoins, les affinités et les antipathies du culte. Elles doivent accepter d'être responsables du bien être de leurs suivants et les guider dans toutes les circonstances. Elles ont les restrictions normales des chamans.

L'Esprit Eveillé des prêtresses de Kyger Litor ne peut capturer que des esprits des Ténèbres. Ces esprits, et en particulier les esprits ancestraux des trolls, sont en général amicaux envers la prêtresse et son Esprit Eveillé. Les autres esprits sont soit neutres, soit inamicaux. Les esprits du feu, de la terre, elfes, humains ou d'autres ennemis traditionnels des trolls sont en règle générale désespérément hostiles.

Les prêtresses ont le droit de tirer tout ce qu'elles peuvent de leurs suivants. Au sein de la communauté, elles doivent être traitées avec dignité et honneur. Elles reçoivent 10% du revenu de tous les initiés qui dépendent d'elles pour subvenir à leurs besoins. Chaque prêtresse reçoit un scarabée géant comme animal de garde. Celui-ci peut être éveillé à l'état de familier.

Sorts de Magie Divine Commune

Tous

Sorts de Magie Divine Spéciale

Absorption, Aveuglement, Commander un Esprit de peur, Commander une Ombre, ContreChaos, Sombrevue.



Magie Divine Spéciale de Kyger Litor

Aveuglement 1 Point

A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort aveugle sa victime si ses points de magie sont vaincus. Ses chances d'attaque et de parade diminuent de 75 % et les sorts ciblés grâce à la vue ne peuvent être lancés (des sorts comme Soins ou Seconde Vue peuvent encore l'être). Chaque point supplémentaire renforçant ce sort lui donne 25 % de chances de réussite en plus. Ainsi, au cas où deux points seraient utilisés et si le lanceur possède 18 points de magie, la cible devra résister comme

s'il en avait 23. Les créatures qui peuvent vivre sans lumière ou sans voir (comme les trolls ou les nains) ne sont pas affectées par ce sort.

Contre Chaos 2 points

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

• *Note : Cette version différente du sort remplace celle présentée dans les Dieux de Glorantha. Si vous possédez les Dieux de Glorantha, prenez soin de le noter.*

Ce sort doit être lancé sur un quelconque monstre chaotique dont les points de magie doivent être vaincus. Il a pour effet d'annuler tout trait chaotique que la créature aurait acquis à la suite d'un tirage sur la table des Traits Chaotiques pour les Créatures du Chaos. Le trait chaotique réapparaît à l'expiration du sort. Ainsi, si une créature avait vu son POU augmenté de 3d6, il sera réduit de 3d6 pendant le sort (avec un minimum restant de 1 point). Un monstre qui aurait un troisième bras (jet de 77 à 86 sur la table des Traits Chaotiques) verra son bras se résorber pour la durée du sort. Ce sort fonctionne également pour les effets de la Table de Malédiction de Thed ainsi que pour les traits chaotiques gagnés temporairement par magie comme avec le sort Trait Chaotique.

Le sort n'a pas d'effets sur les traits chaotiques naturels à un type de monstre. Par exemple le talent d'harmonisation d'un Coloquours ne sera pas affecté par le sort, un troll des cavernes continuera à régénérer ses blessures et un escargot dragon à deux têtes les conservera.

Sombrevue 1 Point

A distance, Durée 6 heures, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort permet à toutes les créatures dont la vue est meilleure en condition diurne de voir dans l'obscurité comme en plein jour. Les créatures nocturnes, qui voient mieux dans l'obscurité, peuvent quant à elles voir en plein jour comme si elles étaient dans le noir total. Ce sort annule l'effet démolissant de la lumière du soleil sur les trollinets et les trolls des cavernes. Il annule également le sort d'Aveuglement (voir ci dessus).



Les Sous-Cultes

Les Furies Grises

Un initié du culte de Kyger Litor coupable d'apostasie peut être certain d'une chose : un jour, il sera attaqué par une Furie Grise.

L'attaque pourra avoir lieu pendant un combat, pendant qu'il dort, en fait, n'importe quand.

Une Furie grise est une créature ailée humanoïde ressemblant à une gargouille. Elle a 2d6+12 en POU, 12 en INT et connaît les sorts suivants : Soins 5, Contre Magie 4 et Main de Fer 3, les deux derniers sorts étant en général lancés avant qu'elle ne se matérialise. Sa CON et sa DEX sont de 3d6 et sa TAI varie de 1 à 6d6. Une Furie Grise a toujours le même nombre de dés de FOR que de TAI plus 12 points. Ainsi, une Furie ayant 4d6 en TAI aura une FOR de 4d6+12. Ses chances d'être touché de base sont de 55% à laquelle il faut ajouter son bonus à l'attaque. Sa peau épaisse lui octroie 6 points d'armure. Pour ses localisations on utilisera la table des gorgones. Il est possible d'échapper à cette attaque en regagnant le sein du culte avant qu'elle ne se produise. On peut aussi convenir du moment de l'attaque en prévenant sa prêtresse de son intention de quitter le culte. La coutume lui impose d'invoquer une Furie Grise pour tester l'aptitude de l'initié à survivre hors du culte. S'il survit à la Furie Grise, il est libéré de ses vœux et autorisé à partir.

Les Furies Grises peuvent être invoquées et contrôlées par le biais du sort Commander les Esprits du Culte.

Cultes des Héros

La plupart des temples de Kyger Litor comprennent un sanctuaire dédié à un héros troll. La nature du héros varie avec les temples. Certains héros très importants sont susceptibles d'accorder des sorts spéciaux ou d'autres avantages à leurs adorateurs et il se peut que leur culte se répande. Les temples mineurs de Kyger Litor n'ont pas de sanctuaire mais des temples plus importants peuvent en avoir un ou plusieurs.

Voici trois exemples de cultes héroïques:

Gerak Kag

Ce héros troll a vaincu les nomades de Prax et envahit Pavis. Son culte s'est propagé depuis Pavis jusqu'en Dagori Inkarth mais il n'est pas connu ailleurs. Gerak Kag était connu pour sa compétence de sauteur et il inventa le sort de magie spirituelle Bond.

Bond (magie spirituelle) Variable

A distance, Temporaire

Ce nouveau sort de magie spirituelle permet à l'utilisateur d'accomplir des bonds allant jusqu'à trois mètres de haut ou trois mètres de long. Chaque point de sort supplémentaire ajoute trois mètres de portée aux bonds. Pour contrôler son atterrissage, l'utilisateur doit réussir un jet de Sauter sous peine de tomber.





Mange Cailloux

Ce sort runique fut d'abord enseigné par un troll tout simplement nommé Mange-Cailloux. Son culte est répandu dans tout Genertela à l'ouest de la Désolation, sauf chez les trolls des neiges.

Mange Cailloux

1 point

A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort runique n'est utilisable que contre les nains. Il permet à un initié d'augmenter les dommages de ses attaques par morsure de 2d6 par point de sort. Reportez-vous à la création du personnage pour plus d'informations sur la compétence Morsure.

Bûcheron

Il s'agit d'un autre héros troll datant de l'Age des Dieux. Bûcheron déroba une hache sacrée à la déesse de la terre et s'en servit pour désacraliser les forêts. Puis il apprit un chant magique qui lui permit, ainsi qu'à ses suivants, d'utiliser les haches contre les arbres. Il enseigna ensuite ce chant aux trolls.

Ce sort runique s'appelle le Chant d'Abattage et peut être appris auprès de son sous-culte. Le sous-culte du Bûcheron est présent en Dagori Inkarth, dans la Lande des Aînés, en Guhan et en Halikiv pour ce qui est de Genertela, et dans les Montagnes Tarmo en Pamaltela.

Chant d'Abattage

2 points

Sort de Rituel (Cérémonie)

Ce rituel, qui se pratique sous la forme d'un chant de groupe, a un effet sur tous les participants accompagnant le jeteur de sort. Tous ceux qui y participent deviennent capable d'utiliser n'importe quel type de haches contre des Aldryamis de n'importe quelle sorte avec leurs pourcentages d'attaque et de parade à la masse ou à la massue. Cette conversion ne s'applique à aucune autre arme. Pour ce faire, le jeteur de sort et les participants doivent battre la mesure sur des troncs secs avec leurs masses et massues. Le sort dure jusqu'à l'aube suivante. Dans toute bataille opposant des trolls aux elfes, on peut entendre la veille au soir des trolls rassemblés qui frappent sur des troncs en entonnant leur chant guttural.



Cultes Associés

Daka Fal

Le culte de Kyger Litor est intimement lié à l'univers de Daka Fal. Il est fortement conseillé aux prêtresses de devenir également chamans de

Daka Fal pour accéder aux nombreux sorts d'adoration des ancêtres. Les prêtresses descendant toutes des mêmes grandes familles ancestrales et connaissant les capacités des esprits, cela en rend l'utilité évidente. Comme de plus, le culte enseigne la généalogie, cela supprime bon nombre des risques liés à la pratique des sorts de Daka Fal. Les prêtresses disposent ainsi d'un ensemble d'esprits et d'une hiérarchie qui commande à ceux qui les libèrent.

Cela explique la puissance persistante des trolls de la race maîtresse encore vivants. En effet, il ne faut pas remonter loin dans leurs ancêtres pour trouver Kyger Litor et ils sont eux-mêmes à l'origine de nombreuses et vivaces familles de trolls.

Subere

C'est la déesse fondatrice de la Rune des Ténèbres et l'entité que vénère Kyger Litor. Elle offre à Kyger Litor son sort Attaque de l'Ame

Xiola Umbar

De façon surprenante, Xiola Umbar est une déesse troll douce et gentille également adorée par les humains. Elle est souvent appelée la soeur de Zorak Zoran. Même si elle-même et son culte sont souvent dénigrés par le commun des trolls, elle joue un rôle important dans la protection des faibles (il s'agit souvent de trollinets) et la distribution des soins.

Si on la méprise pour l'une de ces tâches, tous les trolls la vénèrent pour l'autre. Elle offre à Kyger Litor le sort runique Transe de Guérison

Zorak Zoran

Les relations entre les Fils de Karrg et les adorateurs de Zorak Zoran sont typiquement trolls. Cela veut dire qu'ils peuvent aussi bien se montrer amicaux ou indifférents, mais que de toute façon les sentiments personnels viennent compliquer les rap-

ports entre individus ou encore entre cultes. Il arrive que des factions de Zorak Zoran et de Kyger Litor en arrivent aux mains. Dans le cas où Zorak Zoran sort vainqueur, les Seigneurs du culte berserker prendront alors en charge les postes qu'occupaient dans la société les Fils de Karrg. Il offre à Kyger Litor son sort Ecraser.



Rites d'Adoption Trolls

Quand un non-troll rejoint le culte de Kyger Litor, il doit se soumettre à certains rites, comprenant des tests et des épreuves dont il ressortira magiquement transformé en vrai troll, né de la matrice des ténèbres. Ces rituels étant entourés du plus grand secret, la description qui suit a été reconstituée à partir des fragments recueillis auprès de nombreux survivants au cours des siècles.

La prêtresse de Kyger Litor qui s'occupe de la cérémonie d'adoption est seule responsable et tous les détails des rites sont arrangés suivant ce qu'elle aura décidé. Ce qui suit ne présente que les grandes lignes du rituel qui sont invariablement suivies.



Aucun troll ne permettra jamais à autre chose qu'un ami de simplement évoquer l'idée d'être initié. Les trolls ne livrent pas allègrement les rites secrets de leur race aux étrangers. Si quelqu'un d'inconnu ou sur lequel subsiste un doute demande à être initié, ou bien les trolls finiront par le tuer un jour ou l'autre ou peut-être disposeront-ils de lui secrètement par une nuit profonde. La religion n'est pas une plaisanterie pour les fidèles.

Les questions posées seront les mêmes qu'à un initié troll, mais quand viendra la question «Qui est ici le membre le plus proche de ta famille ?» et que la réponse sera, bien évidemment «Personne», la cérémonie sera interrompue. Les trolls manifesteront alors une grande surprise et les questions fuseront «Comment est-ce possible ?», «Qui est-ce donc là ?» Puis la prêtresse lancera une rafale de question. Une mauvaise réponse, et c'est la mort. «Tiens-tu vraiment à être ici ? Crois-tu pouvoir trouver tes ancêtres dans les ténèbres ? Y-a-t-il quelqu'un ici désireux de te donner sa famille ?» Quand toutes les réponses sont fournies, la prêtresse déclare que le rite d'adoption peut commencer.

Tous les accès au secteur du temple sont murés. On utilise traditionnellement du plomb, mais rares sont les clans qui s'en servent encore, de la terre et des chiffons faisant tout aussi bien l'affaire. Les trolls saisissent l'initié et, le passant de main en main, l'amènent jusqu'à l'autel central sur lequel il est mis debout.

Le postulant doit alors adresser un chant à Kyger Litor où il l'encense dans les meilleurs termes et lui demande d'apprécier le témoignage de ses vertus. Puis il s'adresse aux ténèbres, Subere, afin qu'elles trouvent rapidement ses parrains et les lui envoient sans tarder.

Enfin il s'adresse aux trolls, les priant d'avoir pitié et de lui accorder une initiation rapide.

Il n'y a aucune raison de se dépêcher. Chaque troll présent participe à son tour et peut prendre le temps qu'il veut pour faire ce qu'il a à faire. Il n'y a en ce domaine aucune règle précise, mais si les chants ont été bien entonnés, qu'ils se sont révélés flatteurs pour les entités concernées et que les trolls ont des raisons de faire preuve de miséricorde, ils ne traîneront pas trop.

Les trolls mutilent l'initié pour le façonner à l'image d'un troll. A un moment donné de l'opération il mourra et son âme elle-même sera reforcée par Subere. Cependant ce qu'on lui arrache alors qu'il est encore vivant est très utile pour certains rites magiques spéciaux et les prêtresses invitent les officiants à maintenir l'initié en vie le plus longtemps possible tandis qu'elle récupère les morceaux. Les organes ont un pouvoir spécial que l'on ne trouve pas lors des vivisections forcées.

Voici ce que l'on fait à la personne : ses oreilles et son nez sont arrachés et remplacés par des os de trolls. Ses quatre canines sont arrachées et on plante à la place des incisives de trolls à partir desquelles pousseront de nouvelles dents. On arrache aussi les organes internes et un nouveau foie et un nouvel estomac sont mis en place ainsi que des pierres et des bâtons gravés. Il arrive que les muscles des jambes soient aussi changés. Ils ne touchent généralement pas aux yeux, ce qui montrerait que les trolls en connaissent l'utilité et les laissent en place, ayant en tête de rendre l'initié plus proche de Kyger Litor plutôt que de lui retirer de son humanité.

Le corps du postulant est ensuite enveloppé dans des matériaux magiques, maintenu

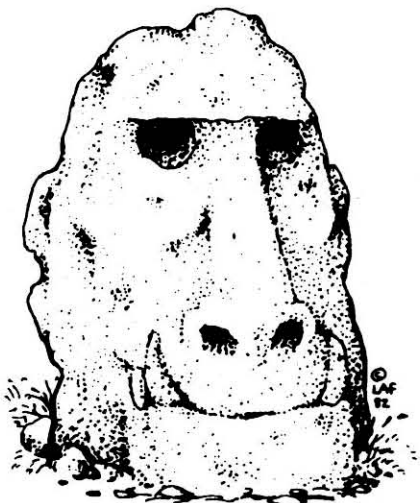
en position foetale par des filets de soie. Puis il est enterré sur le côté gauche. On préfère utiliser des substances produites par les insectes sacrés du culte de Gorakiki pour fabriquer le cocon. Mais parfois des couvertures sales et quelques fourrures font l'affaire et sont ensuite recouvertes de terre.

Certains postulants ne se réveillent jamais. On leur accorde cinq ans. Si au bout de cette période, ils ne se sont pas réveillés, on considère alors que Kyger Litor les a rejetés. Le cocon est alors ouvert et le temple dispose d'un met délicat à servir lors d'un festin de victoire.

Si la personne se réveille, elle est devenue un troll. Toutes les choses et organes si cruellement greffés dans son corps auront pris. Les dents, l'estomac, le foie et autres seront encore embryonnaires mais fonctionnels. Il disposera du sens des ténèbres qu'il devra apprendre à utiliser sans disposer de l'instinct et de l'entraînement nécessaires. Souvent le crâne des humains se trouve déformé dans l'opération.

En général, la créature aura pris les traits d'un troll, même si sa race d'origine demeure encore perceptible. Un humain dont le crâne aura été fracturé plusieurs fois pour être remodelé avec la forme d'un crâne troll ne paraîtra sans doute plus humain à moins d'un examen attentif. Les trolls s'en rendront sans doute compte, mais ils n'y attachent pas d'importance. Pour eux la beauté n'est pas perceptible à l'oeil.

Ce rituel peut être pratiqué sur des trollinets pour en faire de vrais trolls. Certains trollinets d'exception peuvent être initiés sans que l'on en vienne à de tels excès. Un trollinet ordinaire qui passe le rite d'adoption sera considéré ayant l'esprit d'un vrai troll tant en capacités qu'en pouvoir.



riture pendant plus d'une journée, elle pourrit et se couvre de moisissures et de champignons la rendant impropre à la consommation.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Cultes Associés

Flamal

Flamal est le dieu de toutes les plantes, au même titre que Mee Vorala. Il lui donne le sort suivant qui se révèle utile pour obtenir des champignons appétissants.

Fructifier

1 Point

Rituel de Cérémonie

Ce sort permet à un arbre unique ou à une surface de 3 mètres carrés de buissons de donner des fruits, quelle que soit la saison. Une cérémonie d'une journée est nécessaire à l'activation du sort et à l'apaisement de l'esprit de la plante.

Ce sort peut tuer la plante s'il est lancé au mauvais moment. Les chances de la tuer sont déterminées en fonction de la saison : 30 % au printemps, 15 % en été, 10 % à l'automne, 70 % en hiver et 50 % à la Saison des Tempêtes. La plante survit toujours durant le Temps Sacré.



Notes

Potions et Boissons à base de Champignons

Les elfes noirs ont une compétence particulière pour concocter des drogues et des hallucinogènes. Ils tirent de leurs champignons une surprenante quantité de potions bizarres, certaines bénéfiques, d'autres dangereuses. Ils sont plus que désireux d'échanger leurs boissons si particulières contre des marchandises utiles. L'immense variété des décoctions des elfes noirs empêche de les traiter ici de façon étendue. Cependant, vous trouverez ci-dessous la description de trois breuvages que l'on peut se procurer dans les forêts de champignons des elfes noirs :

La Crème d'Agara

C'est une crème huileuse et noire que l'on mange avec une cuillère de plomb. Après l'avoir avalé, il faut opposer deux fois de suite sa CON à son propre POU. Si le POU l'emporte deux fois sur la CON, la personne change alors de sexe. Une femme devient un homme et vice-versa. Si le POU ne gagne pas une seule fois, rien ne se passe. S'il gagne une fois, la personne devient une créature asexuée, ni homme, ni femme. Si la crème est ingérée par une créature neutre, comme un elfe noir par exemple, et que son POU l'emporte deux fois, elle pourra choisir de quel sexe elle désire devenir. Il ne se passe rien dans les autres cas.

La Potion de Moscoso

C'est un liquide transparent au goût âcre. La personne en buvant gagne la capacité à convertir ses points de vie en points de magie. Pour ce faire, il doit choisir une partie de son corps et y convertir volontairement un ou plusieurs points de vie en autant de points de magie. La partie concernée se ride, se crevasse et commence à laisser suinter du sang, la gravité de l'effet dépendant du nombre de points de dégâts subis. Ces dégâts peuvent être soignés par magie ou Premiers Soins. Cette capacité disparaît au bout de 2d6 heures en même temps que les effets de la potion.

Le Sabatch

Il s'agit d'une poudre à dissoudre dans n'importe quel liquide buvable. C'est un hallucinogène qui a pour propriété d'étendre les pouvoirs mentaux du consommateur. Pour une période de 2d6 heures, l'utilisateur voit ses compétences réduites de moitié mais il peut alors lancer simultanément autant de sorts qu'il le désire. Il doit cependant faire tous les jets nécessaires et dépenser normalement les points voulus.

[illegible]

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ ♡ ● † ✱ □ ✕ ○ ∴ ||| ℞ ∞

☆ G ♀ ♀ ● † I ☆ □ ✕ ⊙ ∴ ||| R ∞

[illegible]

□ × ○ ÷ √ ∞ ^ † ∥ ∩ ∪ ∫ ∂ ∆ ∇ ∏



Les postulants doivent répondre à tous les critères de sélection et une fois acceptés, doivent remplir toutes les obligations que leur impose le statut.

Sorts de Magie Divine Communs

Tous

Sorts de Magie Divine Spéciaux

Berserk, Souffle Noir, Contrer la Lumière, Peur



Magie Divine Spéciale de Moorgarki

Souffle Noir 2 points

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Le bénéficiaire se voit doté d'un souffle empoisonné ayant une VIR de 1 par point de magie dépensé à cet effet au moment de lancer le sort. Toute personne se trouvant à moins de 2 mètres de l'utilisateur du sort doit retenir sa respiration (en suivant les règles d'asphyxie) ou bien respirer le poison. Le poison n'a pas d'effet sur l'utilisateur du sort. Le souffle empoisonné est parfaitement perceptible autour de l'utilisateur sous la forme d'un nuage sombre.

Contrer la Lumière 1 point

A distance, Temporaire, Cumulable, Réutilisable

Ce sort doit être lancé sur un objet ou une personne. La cible se trouve environnée d'un halo d'environ 10 mètres de diamètre qui se déplace avec elle. Tout sort servant à produire de la lumière entrant en contact avec le halo créé par le sort est annulé si le sort Contrer la Lumière est plus puissant que lui. Comme le veut la règle, les sorts de Magie Runique comptent double pour le calcul. Ainsi un point de sort Contrer la Lumière éliminera un sort de Lumière, mais il faudra trois points de sort pour annuler un Mur de Lumière.



Sous-Culte

Esprit de Représailles

Les réprouvés reçoivent la visite de l'esprit Kajakka qui possède 4d6 points de POU. Il attaque en combat spirituel au moment le moins opportun pour la victime. De plus, il élimine des points de POU au lieu de points de magie. Il s'en va si ses propres points de magie sont réduits à zéro.

Le Soleil Noir

Mythe et Histoire

Lorsque Yelm devint Empereur de l'Univers, il n'y eut que trois personnes pour s'opposer à lui. L'un d'eux était Basko, un proche mécontent dont la réputation ne tenait qu'à son extrême laideur et que personne ne prenait au sérieux. Il prétendait que c'était lui, et non Yelm, qui était destiné à régner et jura qu'il ferait tout pour s'opposer à l'élévation de Yelm.

Il s'habilla pour le combat dans un costume établi par les rituels impériaux. Il s'arma d'une pierre et d'un bâton et prit un sac de cuir. Pour armure, il avait attaché sur son corps toutes sortes de poissons vivants, de poissons séchés ou de poissons pourris.

Son chapeau noir de paysan était à l'envers. A l'approche de Yelm, il fut saisi d'une telle terreur qu'il se jeta par terre et, mi pleurant, mi geignant, il implora pitié. Yelm ne le vit même pas, car dans l'irradiante lumière de l'Empereur approchant, Basko n'était rien qu'une ombre n'ayant nulle part où se cacher.

Baigné par la brillance de Yelm, Basko se dessécha en une graine qui fut enfouie dans les Plaines du Doute. Elle ne daigna pas germer de tout l'Age d'Or ce qui servit souvent à vanter la perfection de Basko.

Après la mort de Yelm, les ombres grandirent et Basko ne fit pas exception. Il était à la bonne place car les Plaines du Doute furent l'un des endroits d'où émergèrent les trolls. Quand ils atteignirent les Plaines pour la première fois, une forme sombre silencieuse était là à les attendre.

On discuta beaucoup chez les trolls au sujet de savoir s'il fallait ou non suivre cette étrange entité. Une fraction d'entre eux, conduite par Dozaki, décida de tenter sa chance à la surface et accompagnèrent Basko,

qui devint alors le Soleil Noir. Les trolls prirent possession de nouveaux territoires qu'ils ne tardèrent pas à appeler la Nouvelle Terre de Dozaki.

Pour tout le reste du monde, l'endroit continua de s'appeler le Royaume de l'Ignorance. Le Royaume de l'Ignorance se trouve juste au nord de Kralorela. Nombreuses sont les cultures différentes qui s'y sont succédées.

Bien des dieux différents ont été adorés dans cette contrée, même si la religion qui lui a donné son nom a perduré au travers des âges. Un prophète des temps anciens dont le nom a été oublié avait le grand malheur de posséder un don de prédiction.

Il racontait ses visions de malheur à qui voulait l'entendre, ce qui faisait peu de monde en vérité. Un groupe de fidèle finit par le suivre. Le nom qu'ils s'étaient donné est lui aussi perdu. Cependant, ils construisirent d'immenses monuments à la gloire de leur dieu et des dieux à venir.

Couvrant de pictogrammes les murs intérieurs et extérieurs de leur massives pyramides, ils racontèrent le monde à venir et prescrivirent quelques méthodes élémentaires de survie.

Dans sa forme primitive, leur religion reposait sur la croyance que leur dieu, un dieu du soleil, passerait par une série de transformations et qu'il convenait d'établir un culte pour chacune des formes qu'il prendrait.

Les premières formes vénérées furent: 1) la Lumière Naissante, 2) l'Orbe Ascendante, 3) le Zénith Victorieux, 4) la Tempête Solaire.

Cette dernière forme était celle du roi-dieu qui vivait dans le pays à l'époque du règne de Shavaya, l'Empereur de la Splendeur, un roi mythique dont le règne fut marqué par la bonté et l'opulence.

Les légendes relatives à Shavaya font référence à plusieurs rencontres avec le violent dieu de la Tempête Solaire du nord. Lors d'une ultime rencontre, Shavaya finit par ou-

vrir l'oeil aveugle, le troisième oeil intérieur, de la Tempête Solaire et la conduisit à l'apaisement de l'illumination.

Les contes des mystiques de l'Empereur-Dragon ne racontent pas la fin de l'histoire. Après cette défaite, l'histoire épique continue. Démoralisée, l'armée qui avait participé à la dernière tentative d'invasion de la Tempête Solaire s'en retourna chez elle dans la confusion la plus totale.

C'est alors que vint parmi eux un être qui se disait être l'Ombre de la Tempête. Il prétendait être un nouveau prophète. L'Ombre de la Tempête révéla les leçons apprises par la Tempête Solaire lors de son illumination.

Il appelait ces leçons les Soleils à Venir. Il donna une nouvelle interprétation des pictogrammes des pyramides puis il disparut.

Ces révélations faites à propos des Soleils à Venir jetèrent un grand trouble dans la population du pays, qui fut bientôt la proie d'un profond malaise. Ils préférèrent alors l'ignorance au savoir, les ténèbres à la lumière. Cette terre de ténèbres spirituelles fut appelée le Royaume de l'Ignorance. Durant la Guerre des Dieux, il y eut parfois un monstre qui s'en échappa pour infester le reste du monde.

Un autre prophète, Jorazzi Mains Rouges, se manifesta pour redonner confiance à ses concitoyens en instituant de sanglants sacrifices pour redonner force et vigueur à leur dieu. Ils appelèrent cette forme nouvelle le Soleil de Sang et ses adeptes étaient convaincus qu'il demeurerait fort et puissant tant qu'il recevrait du sang frais.

Bien qu'amoral, ce point de vue restait acceptable tant que la Mort ne s'était pas encore manifestée dans le monde. Quand les victimes sacrifiées ne se relevèrent plus et que leurs corps déchirés ne se reformèrent plus, les adorateurs du Soleil de Sang commencèrent à s'inquiéter. Leur dieu était de sang et le sang était la vie.

Ils entrevirent leur propre fin si on laissait la Mort tenir la dragée haute au Sang. Ils se lancèrent alors dans une frénétique auto-des-



truction qui laissa le pays dépourvu de vie. Quelque temps plus tard, une grande horde noire menée par un feu noir hurlant arriva en vue des terres épuisées.

Les quelques malheureux survivants reconnurent le feu pour leur Soleil Noir dont la venue avait été prophétisée et le prirent pour dieu. La gigantesque horde était composée de trolls qui venaient tout juste d'arriver à la surface après avoir grimpé pendant des générations. Le Soleil Noir les avait attendus à la sortie.

Satisfaits, les trolls s'installèrent dans les ruines du Royaume de l'Ignorance et devinrent les maîtres et les prêtres des humains misérables mais reconnaissants. Faisant preuve de sagesse, les maîtres trolls réinstituent un sacrifice de sang limité et contrôlé pour apaiser les esprits des paysans opprimés et fournir une nourriture de la meilleure qualité à la classe dirigeante.

Pour divertir les étrangers, ils instituèrent également des combats de gladiateurs. Pour le reste du monde, cette nouvelle manifestation d'un dieu égaré, même conduite par des trolls, n'était après tout qu'une péripétie de plus dans l'histoire du Royaume de l'Ignorance.

Par deux fois le Royaume de l'Ignorance rassembla ses forces pour lutter contre le chaos. L'une fut la Gloire du Soleil Noir. Au cours de celle-ci, une armée de trolls et d'humains fit face une armée du chaos conduite par Tien qui venait tout juste de détruire Genert. Les deux camps se rangèrent en lignes de bataille et le combat se déroula de façon ordonnée et méthodique.

Le fait était inquiétant car c'était la première fois (mais pas la dernière) que l'on affrontait une armée du chaos organisée. Les forces du Soleil Noir écrasèrent les monstres du chaos et Tien lui-même fut démembré.

La seconde grande bataille à laquelle prit part le Royaume de l'Ignorance eut lieu beaucoup plus tard au cours des Guerres du Chaos. Il s'agit de la Victoire de l'Hiver, qui eut lieu sur le Glacier de Valind. Elle fut partagée avec les trolls des neiges, adorateurs d'Himile, et l'armée de la Lune Bleue de Boztakang.

Au deuxième Age, les trolls furent repoussés lorsque les Rois Dragons de Kralorela prirent le pouvoir au Royaume de l'Ignorance. Ils fuirent vers le nord, où ils vivent toujours.

Certains disent qu'ils y reconstituent leurs forces en vue de leur retour, d'autres affirment qu'ils sont en voie d'extinction. La vérité se niche dans les brumes de l'avenir.

Une fraction importante de la population du Royaume de l'Ignorance est restée fidèle au Soleil Noir. Parmi les milliers de trollinets qui vivent dans le pays, nombreux sont ceux qui le vénèrent.

Les Rois Dragons retournèrent en Kralorela, en établissant sur le pays un gouvernement de mandarins qui règnent encore aujourd'hui sur le pays. Leur tâche n'est pas une sinécure.

Avant l'arrivée des Rois Dragons, les corps des adorateurs du Soleil Noir décédés étaient dévorés par les trolls de la classe dirigeante. De nos jours, un décret des mandarins a institué la crémation. Cependant, malgré la lourde amende encourue, beaucoup d'habitants du Royaume de l'Ignorance continuent à faire manger leurs morts, que ce soit par des trollinets, des dragons ou des porcs.

Les runes du Soleil Noir sont l'Ombre et l'Illusion.



Ecologie du Culte

Le Soleil Noir est l'ombre spirituelle de Yelm, le point aveugle qu'il lui est impossible de voir. Tant que Yelm existera, il en sera de même pour le Soleil Noir. Le culte qui lui est rendu ne survit pas seulement parce qu'il représente la dernière étape des prophéties des Soleils à Venir mais aussi parce qu'en maintes occasions il a pu prouver sa valeur. Sous son règne, il fut mis un terme aux horreurs du Soleil de Sang et ses adorateurs prouvèrent leur valeur en détruisant le Chaos et en sauvant le pays. Il est vénéré à la fois par les trolls, les trollinets et les humains.

Le culte du Soleil Noir traite en ennemi le Chaos et la plupart des dieux du ciel. Il n'a pas d'association particulière avec les autres dieux des ténèbres, même s'il en est un lui-même. Il va son propre chemin.

Les Jours Saints du culte tombent tous le jour sauvage, sixième jour de la semaine symbolisant sa position de sixième dieu dans la lignée prophétisée du Royaume de l'Ignorance. Ils ont lieu pendant la Semaine de la Stase et la Semaine de la Vérité de la Saison de la Mer, pendant la Semaine de la Fertilité de la Saison de la Terre et pendant la Semaine de la Stase de la Saison des Ténèbres. Son Jour Très Saint a lieu pendant la Semaine de la Stase de la Saison des Tempêtes.



Culte dans le Monde

Dans les temps anciens, le culte du Soleil Noir servit le cynisme de la classe dirigeante troll qui gouvernait les humains du Royaume de l'Ignorance. Aujourd'hui, bien qu'elle ait

perdu son statut dominant, cette religion fait preuve d'une surprenante résistance et continue de marquer profondément de son empreinte l'esprit des gens.

C'est aujourd'hui plus une religion du peuple que de l'état. De ce fait, elle n'a pas grand pouvoir politique. Quand il arrive qu'un prêtre du Soleil Noir fasse un peu trop parler de lui, les maîtres kralori du Royaume de l'Ignorance ne tardent pas à réagir, oeuvrant à son élimination, son bannissement ou sa promotion à un poste qui le neutralise.

Le Soleil Noir n'est adoré que dans la région du Royaume de l'Ignorance où les humains et les trollinets suivent ses sombres préceptes, et dans le nord du Pent, où se sont exilés les trolls.

A l'époque de la domination troll, les temples du Soleil Noir étaient relativement standardisés. Ils comprenaient tous une vaste cour entourée de sièges servant aux combats de gladiateurs et une salle de banquet dissimulée derrière.

Encore aujourd'hui, ces temples servent pour les assemblées publiques, un terme ayant été mis aux combats sanglants. Chacun de ces temples est un temple majeur.

De plus, chaque ville ou village possède un sanctuaire consacré au Soleil Noir. Il existe quatre grands temples dédiés au Soleil Noir dans chacune des quatre plus grandes villes du pays. De telles infrastructures sont hors de portée des trolls du nord du Pent dont les temples sont de toutes tailles et formes. Les sanctuaires enseignent Fête de Sang.

Sous le règne des trolls, les classes politiques et religieuses étaient étroitement liées. Maintenant que le culte a rompu tout lien avec le pouvoir, les différents temples du Soleil Noir n'ont plus beaucoup de liens entre-eux.

Chaque temple dicte sa propre loi. Quand il arrive que plusieurs prêtres se rassemblent, chacun d'entre-eux est considéré l'égal des autres.



Initiation

Le candidat doit verser un peu de son sang en sacrifiant de façon permanente un point de FOR puis un point de POU pour établir le lien avec son dieu. Ce sont les seules obligations à remplir.

Un initié doit consacrer 10% de son temps et de ses revenus au culte. De plus, au moins une fois par semaine, il doit obéir à son prêtre sans poser la moindre question si une telle demande lui est faite.



Magie Spirituelle

Contre Magie, Mur de Ténèbres, Extinction.



Acolytes

Le postulant doit répondre aux mêmes critères que les prêtres. Il doit offrir 50% de son temps et de ses revenus au culte. Ils ont accès aux sorts de Magie Divine de Soleil Noir au même titre que les prêtres.



Prêtrise

Un candidat à la prêtrise doit avoir été initié ou acolyte pendant au moins deux ans, il doit aussi réussir un jet sous 3 x POU et sacrifier (de façon permanente) six points de FOR. Il faut également qu'une place soit disponible.

Les prêtres doivent consacrer 90% de leur temps et de leur argent au culte. Ils doivent libérer un spectre vivant au moins une fois tous les sept ans (voir le sort Fête de Sang).

Sorts de Magie Divine Communs

Tous

Sorts de Magie Divine Spéciaux

Fête de Sang, Rouge Sang.



Magie Divine Spéciale du Soleil Noir

Fête de Sang 1 point

Rituel d'Invocation, Utilisation unique

Pour lancer ce sort, le prêtre doit préparer une sorte de ragoût dans une grosse marmite qui comprendra au moins sept organes différents. On peut y ajouter des légumes et des épices pour en améliorer le goût mais cela n'a aucun effet sur le sort. Quand il est terminé, le ragoût doit être mangé par le prêtre et ses suivants. Après quoi un spectre, un être vivant entièrement constitué d'illusions, apparaît. L'apparence du spectre est une recombinaison des individus dont proviennent les organes. Par exemple, si un trollinet et quatre chiens ont été utilisés pour le sort, le spectre aura une apparence canine avec quelques traits de trollinet. Il pourrait avoir un visage mi-chien, mi-

trollinet, ou des pattes en forme de main, ou toute autre chose que le maître de jeu jugerait appropriée.

Chacun des huit organes qui entrent dans la composition du ragoût magique fournit plusieurs points d'un type particulier de sort d'illusion participant à la constitution du spectre.

Par exemple, un spectre avec quatre points d'Illusion Visuelle aurait 12 points de TAI. Chaque organe doit venir d'un spécimen différent et chaque type d'organe ne peut être employé qu'une fois.

Un organe d'origine animale fournit 1d6 points de sort d'illusion. Un organe tiré d'une créature ayant une INT normale mais un POU de 9 ou moins apporte 2d6 points. Enfin un organe venant d'une créature intelligente avec un POU de 10 ou plus fournit 3d6 points de sort.

Si l'on ajoute une cervelle au ragoût, le spectre recevra de l'intelligence. Une cervelle tirée d'une créature à l'intelligence fixe ou ayant moins de 10 en POU apporte deux points d'INT fixe par tranche de 20 points d'illusion que le spectre possède. Si la cervelle provient d'une créature ayant plus de 10 en POU, le spectre reçoit 1d6 point d'INT par tranche de 20 points d'illusion qu'il possède.

Au moment de lancer le sort, le prêtre doit sacrifier un point de POU ou de POU Rouge (voir le sort Rouge Sang pour les explications concernant le POU Rouge) pour chaque organe contenu dans le ragoût, avec un maximum de huit. Il doit également dépenser des points de magie. Pour chaque point de magie dépensé, le spectre restera sous son contrôle pendant une heure. Après quoi, il est libre de partir, sauf s'il ne dispose pas d'INT, auquel cas il se dissipe.

Ces illusions vivantes sont permanentes et ne disparaissent pas avec le temps. On peut cependant les dissiper.

Organe	Sort d'Illusion
Sang	Illusion Tactile
Cervelle	libre arbitre («Illusion d'INT»)
Visage, museau	Illusion Visuelle
Coeur	Illusion Auditive
Jambes, pattes	Illusion de Mouvement
Peau	Illusion Olfactive
Langue	Illusion Gustative

Rouge Sang 1 point

Rituel de Cérémonie, Utilisation unique

Par ce sort, le prêtre accepte le don de sang volontaire d'un initié. Celui-ci prend la forme d'une perte permanente de FOR. Par point de FOR drainé, le prêtre gagne un point de POU Rouge qui est mis en réserve dans le monde des esprits. Ce POU ne peut servir qu'au rituel de la Fête de Sang (voir ci-dessus).



Sous-Cultes

Esprit de Représailles

Toute créature qui se rend coupable de trahison flagrante à l'encontre des principes et de la doctrine du culte du Soleil Noir est maudite d'une façon très particulière.

Les organes de son corps sont aptes à fournir 3d6+10 points d'illusion s'ils sont utilisés dans le rituel de la Fête de Sang.

Tous les prêtres de l'ordre sont informés de cette particularité du réprouvé en utilisant sur lui Vision de l'Ame.

Les 2 000 Fous Furieux

Ce sont les fantômes d'une bande de trolls tués pendant la Guerre des Dieux. Leurs âmes servent encore aujourd'hui d'esprits alliés aux grands prêtres du Soleil Noir.

Ces esprits alliés ont une INT de 2d6+6 et un POU de 3d6. Chacun d'entre-eux connaît 1d6-1 points de sorts de Magie Divine communs (utilisation unique) et 2d6 points de Magie Spirituelle.



Cultes Associés

Soleil de Sang

Ce culte abominable, dont les prêtres furent appelés les Sorciers Sanglants, fut vaincu par les trolls et transformé sous l'autorité du Soleil Noir. Les fidèles du Soleil Noir obtiennent de ce culte associé le sort de Magie Spirituelle suivant :

Faux Soins (Magie Spirituelle) 2 points

A distance, Temporaire, Passif

Ce nouveau sort de magie spirituelle doit être lancé sur une localisation au choix du lanceur dont il soigne instantanément tous les dégâts apparents.

Tenez le compte des dégâts soignés de cette manière car à l'expiration du sort ou s'il est dissipé, les dégâts réapparaissent.

Ce sort sert le plus souvent à maintenir un compagnon en vie jusqu'à ce qu'il ait accès à des soins plus efficaces ou pour empêcher un ennemi de se soigner efficacement à un moment crucial.

[illegible]

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

[illegible][illegible][illegible]

Sorts de Magie Divine Communs

Enchantement de Lien, Invocation (espèce). Adoration de Subere.

Sorts de Magie Divine Spéciaux

Absorption, Attaquer l'Ame, Commander
(à des types variés de créatures habitant le
Sous-monde)

⌘ Ⓔ ♾️ 🍷 🔑 ⓧ ☹️ ⚡ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ∞

Magie Divine Spéciale de Subere

Attaquer l'Ame **1 point**

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort permet à son utilisateur d'attaquer une cible unique choisie, dans une forme de combat spirituel sans avoir à se désincarner. Si le lanceur l'emporte sur les points de magie de la cible, celle-ci perd 1D3 points de magie. Comme en combat spirituel, la victime peut résister et contre-attaquer, en réduisant les points de magie de l'attaquant. A moins que l'un des participants ne soit désincarné, ou ne soit capable de désincarnation, aucun des deux ne peut posséder le corps de l'autre.

La cible ne peut pas résister aux effets de ce sort, même si Contre Magie ou d'autres sorts

similaires peuvent le bloquer. Des sorts comme Blocage Spirituel ou Ecran Spirituel sont pleinement efficaces pour protéger ceux qui les utilisent. A la différence du combat spirituel, le lanceur peut cesser son attaque ou se désengager à tout moment de la durée du sort.

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

Sous-Cultes

Les horreurs des ténèbres se réfugièrent auprès de Subere pendant le séjour de Yelm au Pays des Morts. Subere, la déesse des terreurs cachées et des monstres de cauchemar, offre une large palette de sorts de Commandement à ses fidèles.

Ils sont si nombreux que seuls quelques uns ont pu être décrits ici. On peut citer parmi les créatures contrôlables : les chonchons, les esprits des goules, les sorcières, les ombres, les hellions, les lamias, toutes sortes d'esprits, les spectres, et bien d'autres encore dont certaines sont tenues secrètes du plus grand nombre.

Dans les temples de Subere, on trouve des ouvrages anciens où sont répertoriés des centaines de noms de démons et d'esprits ainsi que des sorts d'Invocation, de Commandement et de Lien concernant des monstres dont personne n'a jamais entendu parler en dehors du culte. Ceux qui ne se sentent pas prêts à affronter les horreurs d'outre-monde feraient bien de ne pas approcher le culte de Subere.

Cultes Associés

La plupart des cultes de ténèbres sont en excellents termes avec Subere.

On trouve des sanctuaires de Subere dans de nombreux grands temples de dieux qui ne sont pas à proprement parler des cultes associés.

Himile

Le dieu du Froid, fils de Subere, lui donne la force qui lui est propre et son sort Abaissement de Température.

Kyger Litor

La mère de tous les trolls a le plus grand respect pour Subere, la déesse des Ténèbres des Profondeurs Infernales et les trolls sont ses premiers adorateurs. En guise de respect et d'affection, Kyger Litor offre aux adorateurs de Subere le sort Sombrevue.

Xentha

Xentha, déesse de la Nuit, est le plus puissant des esprits qui devait prendre la fuite devant Yelm. Elle est la fille de Subere et confère aux adorateurs de sa mère son sort Créer l'Obscurité.



⋄ ♁ ♂ ♀ ● † ♂ △ □ ✕ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ Ⓢ Ⓜ Ⓟ Ⓡ Ⓢ Ⓣ Ⓤ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

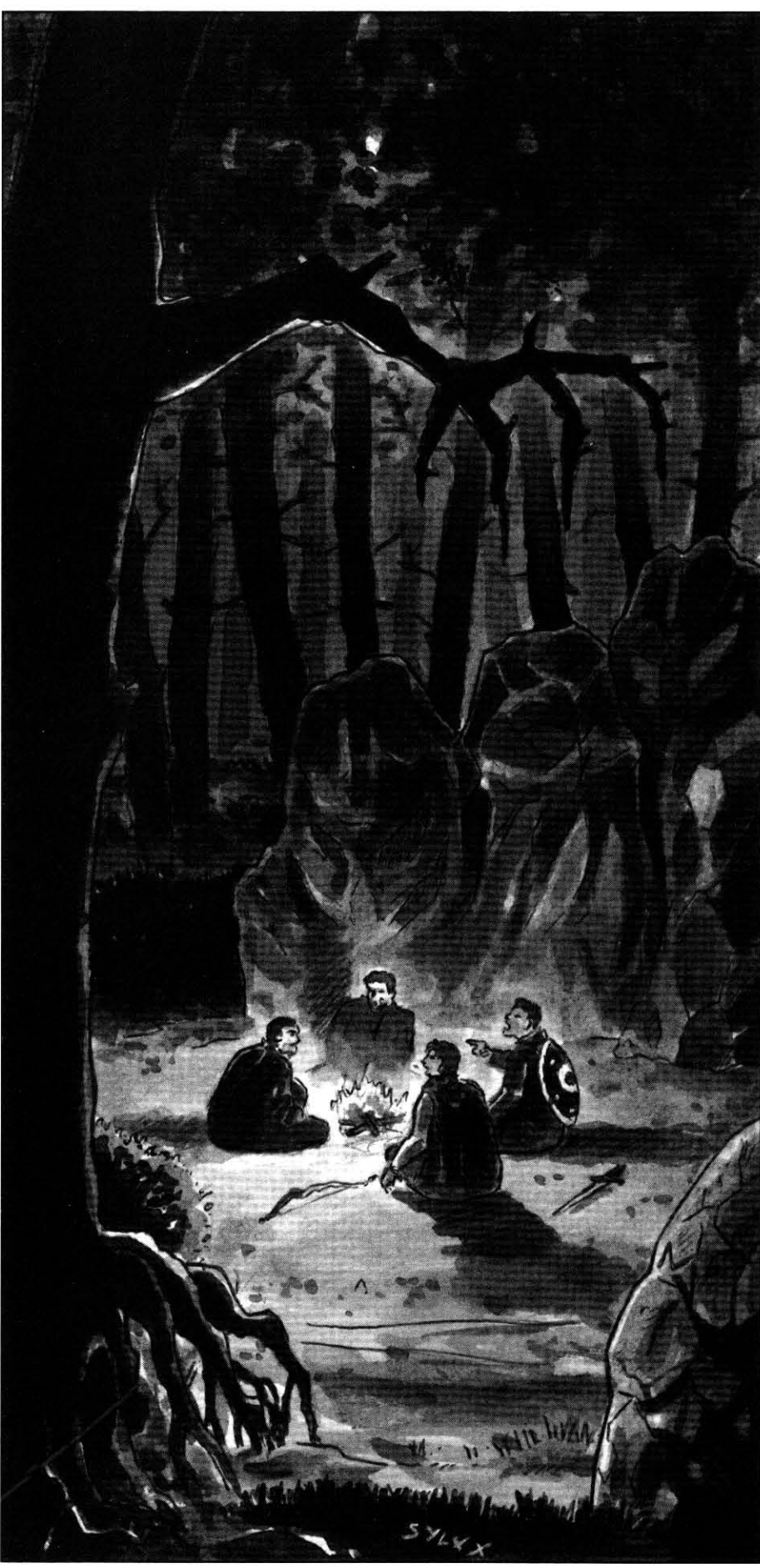
⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓚ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ ♾️ 🤝 ● † ✂️ △ □ ⋈ ○ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♾ ♫ ● † ✕ □ ∞ ∴ ∷ ∞

⌘ Ⓔ ♾️ 🤖 🔴 ⚡ ⬆️ Ⓜ️ ⏳ ⌛ ⦿ ⋮ ⏪ Ⓡ ∞

△ □ × ⊙ ∴ ||| ℞ ∞ △ † ∩ ∪ ∩ ∩ ∩ ∩



flous), entre 10 et 20 mètres (2D6+8) de diamètre sur une hauteur d'un quart de cette taille. Elle est immobile.

Lorsque plusieurs points de ce sort sont cumulés, le volume couvert ne change pas, mais l'obscurité se fait plus intense. Un point de Créer l'Obscurité permet le lancement du sort Marcher dans les Ténèbres à l'intérieur de la zone et forme un halo dans la lumière du soleil. Deux points annulent l'effet de la lumière sur les créatures qui y sont sensibles comme les trolls des cavernes. Trois points créent le même effet qu'une nuit avec lune. Quatre points créent une zone d'un noir total.

Le feu ou autres sources lumineuses peuvent être vus à l'intérieur de la zone, mais ils n'éclairent pas.

Fixer les Ténèbres

1 point

*A distance, dure jusqu'au crépuscule suivant,
Cumulable, Réutilisable*

Ce sort doit être lancé la nuit. Il couvre un volume de 100m³ où les ténèbres nocturnes ne se dissipent pas et restent fixées sur place, même après le lever du soleil. C'est un petit coin de nuit qui dure toute la journée. La zone où les ténèbres sont ainsi fixées est aussi sombre qu'elle l'était de nuit. Les torches et autres moyens d'éclairage s'y comportent comme de nuit. La limite de la zone de ténèbres est assez floue et changeante mais elle est parfaitement visible de jour. Ce sort n'est pas cumulable avec Extension. Chaque point supplémentaire ajoute 100m³ à la zone affectée.



Sous-Cultes

Esprit de Représailles

Ceux qui trahissent leur foi ne reçoivent plus de point de magie quand le soir tombe. En revanche, ils continuent de perdre un point de magie chaque jour où ils sortent au soleil.



Cultes Associés

Argan Argar

Le fils fournit à sa mère le sort Marcher dans les Ténèbres.

Subere

Sa soeur lui offre le sort Commander les Esprits de Passion.

⌘ Ⓔ ♾️ 🤝 ● † ℹ️ ⚠️ ☒ ⦿ ∴ ||| ℞ ∞

⋈ Ⓖ ⚓ ⚔ ⬤ † ⚔ ⚠ ⬜ ⚡ ⦿ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♾ ♫ ● † ✎ △ □ ∕ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

△□×○∴|||ℓ∞Δ⊕⋈⊙⊗⊛⊜⊝ 133 **□×○∴|||ℓ∞Δ⊕⊕⊗⊛⊜⊝**

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓤ ⓥ ⓦ ⓧ ⓨ ⓩ ⓪ ⓫ ⓬ ⓭ ⓮ ⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳ ⓴ ⓵ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ ♾️ 🤝 🔴 ⚡ ⬛ ⏸ ⦿ ⋮ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ Ⓜ Ⓢ Ⓣ Ⓥ Ⓦ Ⓧ Ⓨ Ⓩ ⓐ ⓑ ⓓ ⓔ ⓕ ⓖ ⓗ ⓙ ⓛ ⓜ ⓞ ⓟ ⓠ ⓡ ⓢ ⓣ ⓤ ⓶ ⓷ ⓸ ⓹ ⓺ ⓻ ⓼ ⓽ ⓾ ⓿

⌘ Ⓔ ♾️ 🤝 ● † ☸ △ □ ✂ ⊙ ∴ ||| ℞ ∞

⌘ Ⓔ ♾ 🍷 ● † ☸ ◻ ⌚ ⦿ ∴ ||| ℞ ∞



□ × ○ ∴ ||| ℞ ∆ † ∩ ρ ‡ ◊ ⋈



qu'elle a l'impudence de jeter sa lumière là où le Compromis avait décrété qu'il y aurait les Ténèbres, elle est, depuis son apothéose, l'une des cibles favorites de Zorak Zoran. Mostal, le père des nains, et Aldrya, la mère des elfes, sont tous deux de vieux ennemis de Zorak Zoran, depuis les torts qu'ils commirent à son encontre pendant l'Age des Dieux.

La Nuit Très Sainte du culte suit le Jour du Gel de la Semaine de la Mort de la Saison des Ténèbres. En ce jour spécial, les adorateurs de Zorak Zoran aiment lancer des défis en combat singulier aux Humakti puis leur tomber dessus à plusieurs pour les tuer plus facilement. Ils ont également pour habitude d'utiliser leurs sorts et de se jeter dans la frénésie de combats dont beaucoup d'innocents, tout comme eux-mêmes, sont victimes. Les autres Nuits Saintes sont célébrées les Jours du Gel des autres Semaines de la Mort. Un adorateur de Zorak Zoran se trouvant à proximité d'un temple est supposé y verser une offrande chaque Jour du Gel.



Culte dans le Monde

Partout où les trolls sont la race dominante, le culte de Zorak Zoran est puissant et les généraux ainsi que les chefs de guerre en sont membres à coup sûr. Même dans les régions où les trolls sont rares, certains chefs de guerres sont aussi initiés de Zorak Zoran. Les membres du culte font partie à part entière de la société troll, même si les Seigneurs de la Mort sont laissés libre de n'en faire qu'à leur tête.

Le pouvoir de Zorak Zoran s'étend sur les régions laissées dans l'ombre, là où les ténèbres dominent. C'est une menace cachée, surgissant quand on l'attend le moins.

Ses temples, qui sont aussi des casernes militaires, sont au moins de taille mineure. Les temples majeurs et les grands temples ne sont pas rares. En effet, un temple est bâti dès qu'il y a suffisamment de guerriers pour constituer une bande armée. Les rares sanctuaires enseignent Ecraser.

Les temples sont organisés suivant la hiérarchie régimentaire. Chaque temple est sous les ordres d'un Capitaine de la Mort dont le rôle consiste à lever une bande armée en cas de mobilisation générale des fidèles, ce qui ne manque pas de se produire. La règle veut que les temples soient indépendants les uns des autres, mais un ordre de mobilisation générale place immédiatement tous les fidèles sous les ordres du Général de la Mort, qui vit dans une Citadelle de Plomb secrète.

Chaque temple est organisé en compagnies ayant à leur tête un Seigneur de la Mort qui est à la fois commandant et officiant principal

pendant les cérémonies. Les seigneurs débutants occupent des postes d'aides de camp jusqu'à leur première bataille. Après quoi, ils se voient confier le commandement de sections dans les compagnies de vétérans.



Initiation

Les trolls sombres, les grands trolls, les humains et les hommes-bêtes sont tous bienvenus au sein du culte. Seuls des trollinets exceptionnels sont admis. Le culte est formellement interdit aux elfes et aux nains, ainsi qu'aux créatures marquées par le chaos, comme les trolls des cavernes et les ogres. Les candidats doivent maîtriser l'attaque avec une arme contondante à au moins 75% et se soumettre à une épreuve symbolisée par un jet sous (POU + FOR) avec 1d100. Ils doivent également sacrifier un point de POU. L'initié doit rejoindre une compagnie et être prêt à se battre dès qu'il en recevra l'ordre. Il doit posséder et entretenir une masse, une massue et une fronde. Il doit aussi avoir un mois de rations prêt en permanence. Il doit s'entraîner à monter la garde et protéger sa communauté. Les initiés peuvent habiter dans des quartiers du temple fortifiés et gardés en permanence. On y prend également soin de ses proches, même s'il s'agit de trollinets. Une fois par semaine un marché se tient dans l'enceinte du temple. Il permet aux initiés de s'approvisionner à un moindre coût. Ce marché est le plus souvent organisé par un fidèle d'Argan Argar sous le contrôle d'un Seigneur de la Mort.

Magie Spirituelle

Laminer, Mur de Ténèbres, Démoralisation, Détecter les Ennemis, Mortelame, Extinction, Fanatisme, Flèche de Feu, Lame de Feu, Ignition, Protection.



Seigneurs de la Mort

Un Seigneur de la Mort se doit d'être l'incarnation de son dieu sanguinaire. Les Seigneurs de la Mort sont des meneurs d'hommes et causent de grands ravages chez leurs ennemis. Ils ne connaissent pas la pitié. Les prisonniers sont sacrifiés et leur cœur dévoré. Celui qui se trouve face à un Seigneur de la Mort n'a pas d'autre alternative que de vaincre ou de mourir dans des conditions atroces.

Un Seigneur de la Mort doit posséder au moins 90% à la masse et avoir un POU de 14 ou plus. Il doit également avoir 90% dans trois

des compétences suivantes : toute attaque avec une arme autre que la masse, Dissimuler, Parade au Bouclier, Fronde ou Jet de pierre. Pour être accepté il lui faut encore réussir une épreuve symbolisée par un jet sous FOR + CON sur 1d100.

Un Seigneur de la Mort doit veiller au bien-être de ses suivants (dans la mesure où ils sont capables de le suivre). Il leur est formellement interdit de battre en retraite sans ordre. Il leur est interdit de coopérer de leur plein gré avec des adorateurs d'Aldrya, d'Humakt, de Mostal, d'Orlanth ou de Yelm et ils ne doivent même pas avoir à faire avec les adorateurs du panthéon lunar. Les trolls ne pouvant pas utiliser le fer, les Seigneurs de la Mort, qu'ils soient trolls ou non, utilisent le plomb magique.

Une compagnie doit veiller sur son capitaine et fait le serment de le protéger et d'aller à son secours si nécessaire. Les Seigneurs de la Mort perçoivent une taxe sur les affaires conclues sur le marché de leur compagnie. Ils peuvent financer une équipe de trollball. Ils lancent 1d10 au lieu de 1d100 quand ils tentent une Intervention Divine.

Sorts de Magie Divine Communs

Tous.

Sorts de Magie Divine Spéciaux

Berserker, Commander aux Fantômes, Commander aux Ombres, Créer un Fantôme, Créer un Squelette, Créer un Zombie, Ecraser, Peur, Blessure, Amputer l'esprit, Bouclier.



Magie Divine Spéciale de Zorak Zoran

Créer un Squelette 2 points

Rituel d'Enchantement, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort crée un squelette animé identique à ceux décrits page 194 des règles de RuneQuest. Lorsque le sort est lancé, il faut dépenser à la fois du POU et des points de magie. Chaque point de magie dépensé procure au squelette un point de magie. Chaque point de POU sacrifié lui donne soit 1d6 de FOR, soit 1d6 de DEX, au choix du lanceur. Pour plus d'informations reportez-vous au livre des règles.

Créer Zombie 3 Points

Rituel d'Enchantement, Non-cumulable, Réutilisable

Ce sort crée un zombie, identique à ceux décrits en page 75 du supplément le Maître



des Runes. Les zombies de Zorak Zoran ne possèdent pas l'esprit des êtres dont ils dérivent. Ce sont des constructions magiques et dénuées d'intelligence à l'image des squelettes animés. Lorsque le rituel est effectué, il faut sacrifier à la fois POU et points de magie. Chaque point de magie dépensé procure 1 point de magie au zombie.

Pa tranche ou fraction de tranche de 6 points de TAI du cadavre, 1 point de POU doit être dépensé. Les caractéristiques du zombie sont identiques à celles décrites dans le supplément le Maître des Runes, mais son INT est de 0.

Le processus de création du zombie est quelque peu inférieur au rituel de magie spirituelle. En effet, le zombie formé n'a pas d'INT, et il faut lui donner des ordres pour toute action à accomplir. D'un autre côté, le lanceur n'a pas à connaître le nom du cadavre, et n'a pas non plus à s'engager dans un dangereux combat spirituel. Pour les zombies de TAI inférieure ou égale à 18, le coût en POU est identique (sans compter le POU sacrifié pour obtenir le sort Créer Zombie).

Ecraser 1 point

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Chaque point de ce sort rajoute 10% à la chance de toucher avec l'arme contondante enchantée et 1D4 aux dégâts infligés. Les armes soumises à ce sort deviennent noires et luisantes.

Blessure 2 Points

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

Les dégâts infligés par une arme enchantée avec ce sort ne peuvent pas être régénérés ou soignés magiquement, mais uniquement naturellement et à la vitesse normale de guérison. Un sort de Soins cautérise la blessure, mais ne la guérit pas.

Un Soin suffisamment important régénère un membre mais ne le remet pas en place. Les Premiers Soins n'ont aucun effet, sinon d'arrêter les hémorragies.

Amputer l'Esprit 3 Points

A distance, Instantané, Non-cumulable, Utilisation unique

Ce sort agit comme un coup de masse qui fait gicler l'esprit de la victime loin de son corps. L'utilisateur doit réussir un jet d'opposition entre ses points de magie et ceux de son adversaire.

En cas de réussite, ce dernier meurt. Si le jet est raté, la victime subit tout de même 1d6 points de dégâts aux points de vie généraux avec des effets semblables à ceux du poison.



Sous-Cultes

Esprit de Représailles : Rugissement de l'Enfer

Le culte fait appel à ses fidèles pour punir ceux qui bafouent sa loi. L'offenseur est tué et son cerveau sacrifié au Rugissement de l'Enfer et à Zorak Zoran. Cet esprit a un POU de 30 et une INT de 18 mais il n'attaque jamais de lui-même. Il agit comme un bouclier protégeant un groupe d'adorateurs partis punir un contrevenant. Il attaque en combat spirituel tout esprit qui serait lancé contre un des membres du groupe, les protégeant ainsi contre cette forme d'attaque dangereuse. Il a de plus la particularité de faire perdre à son adversaire 1d10 points de magie au lieu des traditionnels 1d3. Son nom vient du bruit qu'il produit. Cela commence par un sifflement que peut entendre l'apostat quand le groupe cherchant vengeance se met en chasse. Le sifflement enfle peu à peu jusqu'à devenir, juste avant l'attaque, le rugissement des vents ténébreux et lugubres qui hantent le Monde Inférieur. C'est au milieu de ces hurlements qu'aura lieu l'attaque du contrevenant par les fidèles de Zorak Zoran. Le Rugissement de l'Enfer qui environne le coupable sert également aux chasseurs à se guider. Ils savent qu'ils approchent quand ils commencent à l'entendre.

Amanstan

Cet esprit du feu abrite la magie que Zorak Zoran déroba à Yelmalo pendant les Grandes Ténèbres. C'est lui qui est l'origine de la magie du feu dont dispose le culte. C'est lui qui offre au culte la possibilité d'invoquer et commander les salamandres. Ce pouvoir des Ténèbres sur le Feu impressionne les autres divinités des ténèbres ainsi que les trolls. Cependant l'effort qu'il demande est considérable et les adorateurs doivent sacrifier le double de points de POU pour obtenir ces sorts. Ainsi, Invoquer et Commander les Salamandres coûtent chacun 4 points de POU. Le sort normal Commander aux Esprits du Culte ne fonctionne pas sur les élémentaires du feu d'Amanstan. Il faut utiliser le sort Commander aux Salamandres.



Cultes Associés

Kyger Litor

La vieille amie de Zorak Zoran lui offre un de ses sorts de Magie Runique : Sombrevue.

Taureau Tempête

Taureau Tempête a toujours eu un faible pour son camarade de combat contre le Chaos. Pour cette raison, il lui offre l'utilisation de son sort Faire Face au Chaos.

Faire Face au Chaos 1 point

A distance, Temporaire, Non-cumulable, Réutilisable

On ne peut résister à ce sort qui ne peut être lancé que sur des cibles non-chaotiques. Lorsqu'il est lancé sur un seul guerrier, celui-ci reste sur place et combat toute créature chaotique qui lui fait face, même s'il aurait dû normalement s'enfuir en courant.

En général, ce sort est utilisé sur des étrangers au culte, car les initiés de Taureau Tempête font face au chaos sans aucune crainte du danger.

Ce sort ne rend pas sa cible invulnérable aux sorts de type Démoralisation ou Panique, mais elle ne fuira pas. Un guerrier Démoralisé continue à se battre avec la moitié de ses chances d'attaque. Un guerrier Paniqué ne peut pas se battre mais ne fuit pas, etc...

Xiola Umbar

La déesse du Réconfort des Profondes Ténèbres Intérieures est la soeur de Zorak Zoran. Les Seigneurs peuvent apprendre d'elle le sort Transe de Guérison.



Notes

Les adorateurs de Zorak Zoran ont une préférence pour les vêtements rouge sang. Leur arme distinctive est la masse à ailettes.

Si Zorak Zoran est un dieu militaire mettant l'accent sur la bravoure et le combat, ses compagnies ne sont pourtant pas très bien organisées. Partout, hormis dans les temples (et parfois aussi dans les temples) on les appelle des bandes armées, car elles ne sont organisées ni dans la marche, ni au combat.

Il existe quelques compagnies de Zorak Zoran organisées mais elles ne sont pas légions. Les unités de trolls et de non-trolls de Zorak Zoran aiment se lancer dans de longues charges en masse.

Les attaques de flanc et les positionnements préparés ne sont pas pour eux. Ces guerriers sont imbattables pour tenir une ligne de défense ou lancer un assaut frontal. Les affronter dans ces conditions présente toujours de grandes difficultés.



Compilation de Jonstown n° 270 173



Ceci est un document sacré de Thankor Mhy, Seigneur de l'Illumination du Savoir. Sa bénédiction repose sur les connaissances contenues dans ce livre. Sa puissance le protège de l'oeuvre des malfaisants et son oeil qui voit tout exhibera et pillera les secrets de celui qui profanera, plagiera ou subornera cette citadelle de vérité.

A Propos des Trolls Troisième Partie Les Dieux et la Magie des Uzko

Préparé ainsi que commandé par le Seigneur Dure-Hache,
Baron de la tribu Sartar de Culbrea.

Edité et annoté par le Sage Gris Minaryth Pourpre.

Achevé le Dent/fertilité/feu/1622 S.T. au Temple du Savoir de Jonstown.

Mon seigneur, voici toutes les informations sur les cultes trolls et leur magie qu'il était possible de rassembler dans le temps par vous imparti. Elles vous sont remises, sans autre obligation, conformément à notre accord.

Ainsi qu'il m'était permis, je me suis adjoint les services de deux copistes, Crangress et Falques, tous deux attachés au Temple de Jonstown. Ce sont leurs manuscrits originaux qui sont inclus ici. Une partie des documents remis ont été copiés de ma main.

Cet ouvrage contient des documents exceptionnels qui ont été rassemblés au prix des plus grandes difficultés et qui, je le crois, jetteront une lumière nouvelle sur ces uzko mystérieux.

Avec mes meilleurs vœux de bonne santé.

Minaryth Purple

Stygien 237-1306-GA : Introduction de Minaryth Pourpre

La première partie de ce document nous vient d'un érudit des temps anciens nommé Geolgin Askarios, un acolyte du Temple Stygien de Lhankor Mhy qui vivait au Deuxième Âge, il y a environ 1 000 ans. Geolgin Askarios étudia les cultes trolls au Second Âge alors que le Seul Ancien régnait sur les Terres de l'Ombre et la région comprenant ce qui est aujourd'hui la Passe du Dragon et le Pays Saint. Geolgin avait reçu pour mission des dirigeants d'Esolia d'étudier la possibilité d'implantation de cultes des divinités des Ténèbres chez les humains. Le Seul Ancien lui accorda sa permission et sa protection et lui loua même un objet connu sous le nom de Lentille des Ténèbres.

Cet objet magique ressemblait à une de nos modernes loupes et permettait à son utilisateur de voir dans le noir et d'éviter les embuscades. Jamais il n'a manqué à son devoir. Entre 619 et 623, il parcourut le pays et assista à leurs rites des Jours Saints. Ses comptes-rendus suivent. À l'époque où vivait Geolgin, le Seul Ancien était un demi-dieu, dirigeant son territoire avec efficacité au cœur d'une époque très troublée.

Sous sa direction, la région a su échapper à la fois aux tentatives d'invasions étrangères et, à l'intérieur, aux excès des Érudits de l'Ambigu et de l'Empire des Amis des Wyrms, préservant jusqu'à nous les Anciennes Coutumes. Geolgin avait conscience de l'importance des événements qui se déroulaient autour de lui et les considéra en philosophe et en homme d'action.

Mes sources disent qu'il a servi de messager pendant la guerre contre les marins du Slontos. Il pensait que la vie dans les Terres de l'Ombre était la meilleure qui soit, que la loi des Ténèbres était à la fois inévitable et bénéfique et qu'il n'y avait pas de piège ou de trahison à craindre de la domination troll qui, découlant de l'ordre naturel, devait être inéluctable.

J'ai ajouté un bref commentaire personnel. C'est ce type de manifestation d'érudition qui me distingue du commun des érudits. J'ai porté une certaine attention aux sujets qui vous intéressent. Je suis certain que vous trouverez ces informations complètes et conformes à notre accord.

Stygien 237-1306-GA : L'Analyse de Minaryth Pourpre

Argan Argar

À l'époque où Geolgin rédigea ses notes, nos contrées étaient bien différentes. Elles sont tout à fait nouvelles. Toute la région décrite par Geolgin a connu un changement radical six cents ans après son époque. Le Héros Belintar, que l'on appelle aujourd'hui le Pharaon, lança son attaque et .../... bouleversa tout. Le Seul Ancien fut tué et sa Cité de Verre Noir fut réduite en la poussière qui encombre aujourd'hui le Plateau des Ombres. Là où s'élevait la cité, il ne reste aujourd'hui qu'une fosse de bitume, parfaitement plate et nivelée à la place du grand volcan qu'on y trouvait autrefois. La surface du bitume n'est perturbée que lorsque des créatures s'y enfouissent lentement.

La préparation de sa défense amena le Seul Ancien à invoquer un monstre fabuleux pour l'aider. Mais il a été tué et ses os forment aujourd'hui une rangée de collines sur le plateau. La forteresse de Puits Noir fut construite pour le dissimuler, et aujourd'hui, les trolls tiennent tout le monde à l'écart. Le corps tomba contre le plateau et bloqua le lit de la Rivière, rendant une grande partie des Grottes du Styx accessible. Les cavernes sont si vastes qu'une cité pourrait y être construite, s'il y avait le moyen d'en assurer l'approvisionnement.

Annilla

Les mystères entourant ce culte et ses rituels sont tellement impénétrables que je crains qu'il ne soit pas possible, même à quelqu'un tel que moi, de faire autre chose que des suppositions. Le travail de Geolgin reste à ce jour le meilleur sur ce sujet. Je ne pense pas que l'Empire Lunar en sache plus sur ce sujet.

Aranéa

Notre intrépide érudit ne semble pas avoir compris la signification de ce rite. Il s'agit de toute évidence de la cérémonie de leur Jour Très Saint, puisqu'elle vise à recréer le cosmos. C'était à l'origine le rituel du Jour Très Saint du culte d'Aranéa et il a été sans aucun doute adopté pour la cérémonie du Jour Très Saint du culte d'Araignée-Roc. Je pense que ce rituel a lieu un jour plus tôt qu'indiqué dans le document de Geolgin. La seule autre date précise que l'on puisse trouver dans les textes de Geolgin est l'indication de la tenue du rituel de Zorak Zoran le jour suivant cette cérémonie. Le Jour Très Saint d'Araignée-Roc est donc sans doute le Jour du Gel/Semaine de l'Illusion/Saison du Feu.

Zorak Zoran

De toute évidence ce culte sanguinaire est nuisible et dangereux. Ils placent l'affrontement direct au-dessus de tout et tiennent l'assassinat pour une marque de faiblesse. Cette religion ne peut pas être évadée car elle sent un besoin puissant et maléfique pour les trolls et, dans une moindre mesure dans notre société humaine. Aussi une stratégie de conciliation est-elle à l'œuvre. Les informations que m'ont fournies les contacts que je possède au sein du culte du Taureau-Tempête ont instillé en moi un plus grand respect des coutumes de Zorak Zoran.

Ryger Litor

Voici une description intéressante du plus simple des rites trolls. Geolgin a bien fait de l'inclure dans son rapport. Mes propres recherches concernant l'origine de ce document confirment son authenticité. On pourra remarquer que les rites trolls décrits dans ce document n'ont pas beaucoup changé à ce jour.

Xiola Umbar

Ce document aurait été retrouvé au milieu des papiers de Geolgin. Il est totalement anonyme et ne semble pas devoir faire partie de son rapport. Il a néanmoins fini par s'y glisser et est répertorié sous le nom de Document Annexe Anonyme de Geolgin. Un espion, visiblement un adorateur du Bouffon, fut employé par Geolgin. La recherche du savoir n'est pas exempte de dangers, la lecture de ce document équivoque en fournit une preuve on ne peut plus claire.

Argan Argar

La grande Cité de Verre Noir, que dirige le Seul Ancien, est une parfaite illustration de ce qu'est le dieu Argan Argar, et en particulier de son harmonie naturelle avec la monde de la surface.

Les Terres de l'Ombre s'étendent tout autour de la Cité, comme la nuit venant de l'est s'étend chaque soir sur le monde. Sapuisante influence règne tout autour de la Cité et chacune des nombreuses races intelligentes, baignées de cette influence, vivent ici en harmonie.

Autour de la Cité de Verre Noir s'étend le Plateau des Ombres. C'est le socle d'une montagne érigée par Lodril, le démon de la chaleur, pour bouleverser le monde. Elle a été décapitée par Argan Argar qui a ainsi créé le plateau que nous connaissons. Il y eut de nouvelles éruptions de la part de Lodril, cette fois sous le contrôle d'Argan Argar, qui créèrent sur le Plateau des Ombres l'incroyable Cité de Verre Noir. La première éruption créa un gigantesque cône puis, suivant les ordres d'Argan Argar, la forme de la Cité fut modelée par des éruptions de moindre importance. Argan Argar en fit polir certaines parties par Orlanth, et fit adoucir certains contours par Ylmalio.

La Cité de Verre Noir est composée de trois parties : la cité extérieure, la cité intérieure et la cité secrète. La cité extérieure, aux formes si délicates, est appelée les Cent Tours, même si elle n'en compte en vérité que 78. Les tours noires, qui sont de pure obsidienne, s'élèvent sur les pentes de la cité intérieure. Elles sont reliées entre-elles par d'immenses passerelles, de coupe si gracieuse qu'elles en sont grises. Partout, des nuages semblables à un brouillard sombre courent au milieu des tours. Même en plein midi, la lumière est chiche au milieu de ces tours et sur les pentes de la cité. Ces conditions si particulières en font un endroit qui résonne des sons les plus délectables aux oreilles de ses habitants trolls, comme si une musique céleste occupait en permanence le décor.

La cité extérieure prouve à quel point Argan Argar s'est intégré à l'harmonie naturelle du monde extérieur. L'opinion qu'en ont les non-trolls est assez mitigée mais tous s'accordent à dire que les tours sont délicates et séduisantes et qu'elles allient la beauté à la puissance. La cité intérieure est constituée des cheminées parfaitement circulaires d'où s'est échappée la lave. C'est ici que vivent les nombreux trolls, dans le réseau de tunnels naturels qu'ils ont adaptés à leur usage. L'endroit le plus frais de la cité intérieure est la Grotte du Styx, où s'écoule le flot impétueux de la Rivière qui traverse tout un réseau souterrain. Des pêcheurs vivent là qui récupèrent dans leurs filets les débris et les monstres des mythes anciens. On atteint la cité secrète par un escalier situé dans la salle du trésor du Seul Ancien qui conduit directement dans des lieux où Lodril peut être dominé et où rôdent les serviteurs de Dehore. Quelque part par là vit Argan Argar, et c'est aussi là qu'Arkat fut soigné. Un autre tunnel, marqué d'une flèche et de trois carrés, mène à la Tour du Silence, mais jamais personne n'est revenu de cet endroit.

Annilla

Je n'arrive pas à croire ce que les trolls me racontent au sujet de ce culte. Je pense que leurs réticences tiennent à ce qu'ils cherchent à cacher quelque chose sur eux-mêmes, car la Lune Bleue est la source de la dissimulation. Il y a quelque chose de mystérieux dans cette religion séculaire, quelque chose qui effraie les trolls tout comme la peur des trolls habite le cœur des hommes sensés. J'eus la chance d'être dans le Fief d'Arkat alors qu'ils se préparaient pour de grandes festivités. Un grand banquet était en préparation et même les trollinets jubilaient à l'évocation du festin. Surplombant la foule, la prêtresse de Kyger Litor trônait sous les étoiles, avec son habituel air renfrogné sur sa face hideuse et les crocs découverts. C'est alors qu'un fils de Karrg, celui qui aimait tant dévorer jambes et pattes directement sur l'être encore vivant, fendit des épaules la foule amassée là.

Son arrivée jeta un malaise chez chacun d'eux. Sa présence avait toujours sur les trollinets l'effet d'une pierre sur une volée de moineaux. Mais cette fois, même les autres trolls et les guerriers semblaient mal à l'aise. Grâce à mes sorts, je pus surprendre leurs secrets que portait la brise, et je pus entendre un murmure paniqué : «la Lune Bleue, la Lune Bleue, les fantômes des dieux sont parmi nous». Le guerrier s'adressa à la grande mère et celle-ci grinça des dents, comme saisie d'une douleur, et grogna du plus profond d'elle-même sur un ton désolé. C'était la panique chez les trollinets, certains se blottissaient les uns contre les autres pendant que le reste courait à la recherche d'une cachette. La grande prêtresse rassembla les autres dignitaires et ils se mirent ensemble à chercher, lançant leurs sorts dans l'ombre et la lumière, cherchant à localiser la chose cachée. Il n'y eut pas de dispute, comme c'est pourtant l'habitude quand des trolls ont à décider de quelque chose. Au contraire, tous cherchaient le conseil de la Mère. Elle les fit taire d'un geste et ils formèrent un cercle défensif autour d'elle en lançant des ordres aux guerriers qui obéirent comme si une armée ennemie était là.

Sans quitter son siège, elle lança un sort et je vis son esprit se rendre dans ce lieu sombre où les trolls ont pour habitude d'aller lorsqu'ils se désincarnent. Tous les trollinets avaient déjà fui, à l'exception de ceux, entassés les uns sur les autres, hurlant et gesticulant de terreur, et qui devaient être mangés pendant le banquet. Elle ne tarda pas à revenir, environnée d'une brise ténébreuse. Huit des plus puissants dignitaires escaladèrent le trône et s'y perchèrent dans de curieuses positions en psalmodiant des mots que je ne pus saisir. Ils en appelèrent au nuage tourbillonnant qui pulsait au rythme des luciers rouges qui en jaillissaient comme des éclairs. Puis le nuage se déplaça sans bruit vers le troupeau de créatures variées qui attendaient d'être dévorées pour la fête.

Avant même qu'ils aient le temps de faire le moindre geste, marquant la peur ou la douleur, le nuage était sur eux et ils s'effondrèrent tous, raides morts, leurs esprits jetés au vent comme des fétus de paille. Leurs fantômes s'évanouirent dans un autre monde, emmenés par quelqu'un ou quelque chose que je ne pouvais ni voir, ni sentir.

Puis la grande prêtresse grogna un ordre et les trolls qui s'étaient cachés jaillirent de leur trou et se précipitèrent au travail. Comme des forcenés, comme s'ils avaient peur de finir en déjeuner, ils traînèrent les cadavres jusqu'à la rivière toute proche où ils les jetèrent. Les corps s'en allèrent en dérivant, sans avoir été touchés. Jamais je n'avais assisté à un tel gaspillage de nourriture chez les trolls et il fallait qu'ils aient eu sacrément peur pour en arriver là.

Personne ne voulut me dire ce qui s'était passé. Il me paraissait clair qu'il s'agissait d'un sacrifice propitiatoire totalement improvisé qui avait gâché leurs préparatifs de fête. Les trolls prétendirent qu'il ne s'était rien passé d'habituel et quand j'évoquais le nom de la Lune Bleue, l'un d'eux me fit tomber et me cassa la mâchoire tandis qu'un autre, me brisant les côtes d'un coup de pied, m'enjoignit de ne plus jamais prononcer ce nom devant eux.

Considérant la réaction de ces trolls qui sont pourtant les plus intimes avec la Lune Bleue (bien que plutôt loin d'elle), je suggère que les recherches supplémentaires soient entreprises par quelqu'un que les trolls craignent plus que moi.

Jeu/Mouvement/Mer/620

Aranéa

J'éprouvais le besoin d'en savoir plus sur ce culte, même si la plupart de nos prêtres soutiennent qu'il ne s'agirait rien que d'une simple aberration issue du culte de Gorakiki. Mais quand les trolls venaient à évoquer la grande prêtresse de ce culte, je remarquais un mélange de crainte et d'admiration qui piqua ma curiosité.

Je traversais l'Empire des Amis des Wyrms vers le nord jusqu'au Lac de Tombeciel où ce culte est principalement implanté. Le voyage fut agréable ; les gens là-bas sont aussi civilisés que nous-mêmes et les auberges y sont confortables et d'un prix raisonnable. Les rumeurs de dragons affamés étaient très exagérées mais je vis bien plus de dragonworts que je ne m'y attendais.

Le Lac de Tombeciel est aussi impressionnant qu'on le dit. On sent ici une puissante aura divine. Comme représentant du dieu du Savoir, j'eus l'honneur d'être présenté à la grande prêtresse. J'eus le loisir de constater pourquoi elle avait donné à son culte une telle notoriété. Elle s'appelait Araignée-Roc, mais je pense qu'il ne s'agit pas là de son vrai nom. Nul troll ne m'en donna d'autre et ses acolytes me flanquèrent une telle frousse que je n'osai pas les sonder avec mon sort Lire les Pensées.

Leurs rites sont assez peu différents de ceux en vigueur chez Gorakiki. Ils ne disposent pas de vastes enclos de reproduction, comptant pour cela sur la profusion d'araignées sauvages peuplant la région. Nul doute que la présence de ce culte est pour quelque chose dans cette prolifération. Elles sont sacrées pour les trolls qui préfèrent se laisser mordre ou voir les leurs emportés par les bêtes plutôt que de les molester.

J'avais eu la bonne idée d'apporter une grande quantité d'antidote au poison d'araignée que je distribuai avec libéralité. Les victimes potentielles que je sauvai ainsi d'une mort certaine m'en tinrent une grande reconnaissance. Cela m'assura d'une amitié bien utile car, s'ils connaissaient le Seul Ancien, ils ne le reconnaissaient pas pour maître. De ce fait, ma propre sécurité dépendait

plus de mes actes que de sa bienveillance officielle. La cérémonie à laquelle j'assistai fut extraordinaire. Elle se tint dans une vallée abritée, entourée de falaises au bord desquelles quelques bâtiments étaient juchés.

Au début, il n'y avait au début que des trolls, dont la plupart étaient accompagnés d'une petite araignée domestique. Ils commencèrent par se passer de main en main du fil récupéré auprès d'araignées géantes. Bientôt, une toile fut tissée, chaque troll étant placé à un noeud pour la maintenir en place. Je ne sais pas comment ils n'y étaient pas tous collés.

Ensuite les initiés entonnèrent un chant, différent pour chacun. Certains étaient très longs et d'un point de vue troll, assez beaux. Ils chantaient dans une langue où se mêlaient nombre de mots qui m'étaient inconnus, sans nul doute tirés de la langue secrète que seuls les initiés connaissent. Ceux qui se trouvaient vers le centre chantaient mieux et plus longtemps que les autres, et presque exclusivement dans leur langue secrète. Seule, au centre de la toile, Araignée-Roc se taisait.

Ensuite un grand nombre d'araignées de grande taille se mêlèrent aux fidèles. Elles commencèrent à tisser une toile qui, prenant appui sur les rochers environnant, formait un dôme au-dessus de nos têtes. Aujourd'hui encore, j'ai peine à croire qu'une telle quantité d'araignées d'espèces différentes ait pu travailler ensemble mais c'est pourtant ce qui se passa. Les monstres prirent place dans la nouvelle toile.

Ensuite les initiés lancèrent leurs sorts et des parties de leur corps se transformèrent en leurs contreparties arachnéennes, une vision qui me révolta encore maintenant. Ceux des initiés qui étaient devenus presque totalement des araignées allèrent s'installer dans le dôme de toile au milieu des autres arachnides.

Ils chantèrent une autre chanson, très semblable à la première sans que je puisse dire avec certitude s'il s'agissait de la même. Je n'ai pas entendu les araignées chanter, mais j'ai pourtant eu l'impression qu'elles le faisaient.

Tout le monde dansait et chantait, chacun se faufilant dans sa toile comme dans un labyrinthe. Tandis qu'ils chantaient tous, Araignée-Roc s'éleva lentement dans les airs et s'immobilisa au-dessus de la foule. C'est alors que le plus beau des chants emplît l'atmosphère, apparemment issu des lèvres de cette prêtresse troll.

Ce n'était pas une langue troll, ni même une mélodie troll. J'étais envoûté par la vision d'une constellation d'images du cosmos : certaines étaient telles des perles sur un collier, d'autres des poissons dans un filet, d'autres enfin la vision d'événements historiques et mythiques arrangés en une troublante mosaïque. Ce que tout cela signifiait ou était sensé signifier, je n'en ai pas la moindre idée.

J'avais de la peine à me concentrer mais je crois avoir vu Araignée-Roc se métamorphoser en une gigantesque araignée comme je n'en ai jamais vu d'autre. Elle commença à danser au-dessus de nos têtes, tissant une toile au motif compliqué, plus belle et plus fine que toutes les broderies esroliennes qu'il m'ait été donné de voir.

Il me semble avoir vu les étoiles à travers son corps, comme si elle était pur esprit. La musique continuait. Quelque chose se prit dans la toile, peut-être un esprit papillon, bien que je n'en conserve aucune image, étant totalement envoûté par les visions qu'il m'était donné de voir. Elle l'enlaça de ses pattes et le dévora. Puis elle régurgita quelque chose que je ne pus voir. Il devait s'agir de nourriture car elle descendit jusqu'au dôme de toile et, allant de l'une à l'autre, elle partagea cette chose avec les araignées qui s'y trouvaient. Ces dernières enserrèrent la chose de leurs pattes et la dévorèrent à nouveau. Ensuite, elle fit la même chose pour les fidèles qui se trouvaient en bas. Ces araignées imparfaites dévorèrent le don qu'elle leur fit sans l'enserrer dans leurs pattes.

Je ne comprenais pas ce qui se passait et rien de ce que je savais ne me permettait ne serait-ce que d'émettre une interprétation. Les mystères de la mythologie arachnéenne m'échappaient.

Ensuite, ils se remirent tous à chanter et les toiles disparurent lentement, y compris celle qui se trouvait par terre, qui fut comme absorbée par le sol. À l'aube tout était terminé et ils se dispersèrent tous pour rentrer chez eux. Je ne vois pas quel intérêt pourrait avoir un tel culte pour nous et je ne recommande pas qu'il soit pratiqué par nos fidèles. Cependant, de tous les cultes trolls que j'ai pu côtoyer, celui-ci me procura l'expérience la plus belle, la plus transcendante et la plus apaisante.

Eau/Illusion/Feu/620

Zorak Zoran

Que le Seul Ancien soit encore remercié pour la protection qu'il m'accorda avant que je n'assiste au rite de Zorak Zoran. La plupart des trolls m'évitaient dès qu'ils apercevaient le signe des esprits sur mon visage, mais je sentais bien qu'ils m'auraient volontiers compté parmi les sacrifiés de leur rituel.

Il ne fait aucun doute que le dieu de ces créatures soit un dieu mauvais. Ses adorateurs sont grossiers, même pour des trolls, et la violence leur est tellement naturelle que des rixes éclatèrent alors qu'ils se rassemblaient pour la cérémonie.

Il y eut deux morts, ce qui déclencha les rires et les huées. Les deux cadavres furent mutilés, sans doute pour handicaper les deux perdants lorsqu'ils seraient ramenés à la vie. Le rituel commença par une bénédiction des lieux, une caverne pleine de stalagmites et de stalactites dont certaines avaient été façonnées à coup de crocs pour leur donner l'apparence de dents mal plantées.

Je dénombrai dix-neuf zombies placés, immobiles, sur le pourtour de la caverne. Le battement des tambours commença et ce fut un fracas si assourdissant qu'il ne pouvait manquer de les gêner. Peut-être pouvaient-ils entendre quelque chose malgré tout, grâce à quelque secret de leur culte. Une odeur de cadavre décomposé se répandit dans la caverne, ce qui eut pour effet de mettre un sourire sur leurs crocs.

Une douzaine de trollinets furent jetés dans la foule où ils furent dépecés et partiellement dévorés dans de grands éclats de rire. À ce moment là, les bagarres entre fidèles avaient cessé. Aucun des trollinets n'étaient morts et les râles et gémissements qu'ils produisaient en agonisant durèrent tout au long du rituel. Je vis même des

trolls en soigner certains pour être sûrs que leurs souffrances dureraient bien le temps de la cérémonie.

Puis les tambours s'arrêtèrent, à l'exception d'un seul, qui émit un roulement sourd. Je pouvais presque l'entendre parler. Les trolls entamèrent la litanie des exploits de leur dieu, se balançant d'un pied sur l'autre et hochant la tête. La litanie des ennemis écrasés, frappés, déchirés et du sang dont on se gorge, avait un côté hypnotique. Je voyais les souvenirs de leur culte qui dansaient et virevoltaient au-dessus de nos têtes, immenses et oppressants, indifférents au plafond de roche.

La litanie était scandée de plus en plus fort et de plus en plus vite. Certains trolls laissaient échapper un gémissement plus aigu que toutes les voix trolls que j'avais entendues jusque là. Les trolls se mirent à ponctuer leur horrible chant de grognements et de crissements de dents. C'était comme si la caverne elle-même, avec ses crocs de pierre, était en train de nous dévorer, dans un gigantesque festin des dieux. Quand les zombies qui étaient dressés contre les parois se mirent en marche, je crus mourir de peur.

Soudain, toute la foule du côté gauche se répandit en gémissements plaintifs. Devant l'assemblée, un prêtre bafouillant et bredouillant, émit de sa voix gutturale un impossible mélange de cri et de grognement. Alors un feu brillant éclata au-dessus de nos têtes. Certains fidèles baissèrent la tête, mais la majorité hurla, dans un grand cri de triomphe. Ils se mirent à marteler le sol de leurs pieds en battant des mains, tandis que le brasier s'écoulait vers le sol en une pluie d'étincelles qu'ils gobaient en l'air, comme ils l'auraient fait d'un vol d'étourneau.

Ensuite, les prêtres scandèrent à l'unisson le nom de chacun de leurs ennemis vaincus, auquel la foule des fidèles répondait par «Nous l'avons vaincu ! Nous l'avons mangé ! Et plus encore !» les deux derniers noms cités étaient Lodril et Yelmario. Puis le grand prêtre frappa dans ses mains et toute la foule sembla grandir, chacun doublant de taille, imprégné qu'il était de la présence de son horrible dieu.

Ensuite des bêtes furent lâchées parmi eux, certaines ruant de panique, d'autres tremblantes de peur. Les trolls se jetèrent sur elles et les déchiquetèrent avant de se repaître de leurs chairs sanguinolentes. De grandes outres, cousues hermétiquement, furent ensuite jetées au milieu de la foule où elles éclatèrent.

Elles répandirent leur contenu sur le sol et celui-ci ne tarda pas à se mélanger au sang des victimes. Les malheureux trollinets connurent le même sort. En un instant la cérémonie s'était transformée en un amas grouillant de trolls qui se repaissaient, certains mâchant avec de grands bruits tandis que d'autres, à quatre pattes, léchaient les liquides répandus à même le sol. C'en était plus que je ne pouvais supporter, et, craignant pour ma personne, je m'éclipsai avec soulagement.

Je suis totalement convaincu qu'il ne faut sous aucun prétexte instaurer ce culte chez nous et que les humains qui se sont abaissés à vénérer ce dieu doivent être exterminés s'ils se refusent à abandonner leurs ignobles pratiques.

Eau/Mort/Ténèbres/623

Le Rituel de Kyger Litor

Par Maranus Persistus du Temple de Fadnor, pour le compte de Geolgin Ashanios. 624 S.T.

Voici, dépouillé des détails qui encombrant habituellement le travail de l'érudit, la forme la plus courante du rituel dédié à Kyger Litor. Cette description est basée sur plus de deux cents cérémonies au sein de onze communautés différentes. J'ai connu de terribles souffrances et ai donné beaucoup de moi-même pour rassembler ces informations dont la véracité est attestée par Lhankor Mhy.

Rassemblement et Appel à l'Unisson

Tous les trolls jeûnent à partir du moment où ils ont franchi la limite marquant la zone utilisée pour cette cérémonie dans l'enceinte du temple. La faim librement consentie est un sujet de grande fierté chez les trolls et une preuve de force pour ces créatures voraces. N'oubliez pas que ces cérémonies peuvent durer jusqu'à deux ou trois jours rien que pour un groupe comptant environ 500 initiés. Dans les heures qui précèdent, les trolls vont et viennent beaucoup. Contrairement à ce qui se passe chez les humains préoccupés de préséance, il ne semble pas y avoir de protocole. Les clans arrivent et se mettent à leur place traditionnelle. Il y a bien sûr quelques échanges de noms d'oiseaux et de gestes explicites entre groupes rivaux, mais cela se fait le plus souvent avec bonhomie et ne recèle aucune menace réelle. Cependant, il arrive qu'éclatent des contestations territoriales lorsqu'un groupe s'installe et oblige la foule à refluer alors qu'arrivent de nouveaux groupes. On n'utilise pour ces combats que les dents, les pieds et les poings, rarement de véritables armes. Il n'est pas rare que les plus forts de chaque groupe se mêlent de la dispute. Si les morts sont rares, les fractures sont, elles, fréquentes. De toute façon, toutes les blessures sont soignées avant le début de la cérémonie. La cérémonie commence officiellement avec l'Appel à l'Unisson. Tous les trolls présents règlent leur voix inaudible sur la même fréquence, cherchant la voix véritable de Kyger Litor. Tous ensemble, ils prononcent un unique mot, sans que personne ne sache d'avance quel sera ce mot. Après réflexion, je soupçonne même les prêtres de ne pas savoir non plus ce qu'il veut dire.

Tambours et Danses

Des trolls amènent ensuite des tambours. Je ne sais pas comment ils sont désignés. Peut-être s'agit-il toujours de volontaires. Tous les joueurs de tambour affirment que «le Dieil Homme est en eux» quand on leur pose la question. Certains d'entre eux sont très mauvais, à peine capables de jouer. Cependant, ils finissent tous par se trouver à l'unisson, dans une harmonie tonitruante et sauvage qui modifie le monde autour d'eux. Les chants et les danses des fidèles couvrent le site sacré de leurs ténèbres et, pour un temps, une passerelle s'ouvre entre le Monde des Esprits et le Monde Matériel.

Rituel Préparatoire

Il y a toujours une forme ou une autre de rituel qui prépare à la grande cérémonie. Cela peut être une protection, une invocation ou une purification ou même les trois à la fois. Souvent des saynètes sont interprétées par des groupes où les trolls tiennent un rôle représentant leur culte ou leur famille.

L'invocation des Ancêtres

Attirés par le bruit, les Ancêtres sont souvent déjà là bien avant le début du rituel préliminaire. Ils ne sont perceptibles des autres trolls que sous la forme d'échos spectraux ou parce que ces derniers utilisent Seconde Due. Lorsque les vasques de sang sont installées et qu'un ancêtre est appelé, il se matérialise au-dessus de la vasque, ses proches virevoltant autour de lui comme une nuée d'abeille. C'est à ce moment que certains ancêtres sont invités à posséder quelqu'un. On leur offre à manger diverses bêtes dans le but de leur plaire et de leur donner de forces pendant que battent les tambours de Kyger Litor pour appeler au Chant de l'Uz Réuni.

L'Union

Les initiés se livrent à leurs rituels secrets et participent ainsi à l'Union croissante avec Kyger Litor. C'est un phénomène qui relie les fidèles à leurs ancêtres dans une conscience unique. Ils ne forment alors plus qu'un seul esprit, qui à son tour ne fait plus qu'un avec d'autres parties de l'univers qui sont liées à lui, et ainsi, de proche en proche, l'unité totale avec Kyger Litor et les Ténèbres se produit.

Les initiés ne gardent comme souvenir de cette expérience que ce qu'ils sont capables de supporter psychiquement. Pour la plupart, ils en retiennent un extraordinaire moment de suprême félicité hors du temps.

Le Festin

Après les purifications rituelles, les bénédictions et les remerciements, la nourriture peut être consommée. Enfin, le jeûne est terminé. C'est un moment où chacun se réintègre lui-même après la sublimation du rituel et, si nécessaire refait la connaissance de nouveaux proches.

Argile/Mouvement/Mer/623

— Document Annexe : Xiola Umbar —

J'ai trouvé l'endroit comme vous l'aviez décrit. L'autre de cette prêtresse est un vrai coupe-gorge. Il y a des trollinets partout qui se prennent dans nos pieds. Au début leur maladresse fait rire, mais ils deviennent vite agaçants.

Ils sont une distraction et une menace permanente. Ces créatures stupides et pleurnichardes nous ont grimpés dessus et ils auraient pu me désarmer s'ils étaient capables d'obéir à un ordre. Mais j'étais en train de perdre de vue qu'il s'agissait d'un lieu consacré à Xiola Umbar et qu'on ne donne pas ce genre d'ordre dans un tel endroit.

La prêtresse, qui se tenait aussi droite que le permettait le plafond bas de la caverne, s'avança vers nous. Nous nous tortillâmes en suivant le Baragouin de Jonie et le Baragouin d'Ellie. Je remarquai sa surprise devant un humain capable de si bien reproduire les salutations d'usage.

«Ici, les humains ne sont pas les bienvenus, dit-elle. Même s'ils portent la marque du Seul Ancien. Ici règnent la bonté et la pitié, et jamais un humain n'a su en faire preuve à notre égard».

«Je vous en prie, mettez à l'épreuve mes connaissances de vos coutumes» dis-je. Je pouvais lui raconter pendant des heures les mythes trolls et leur signification ésotérique.

«D'accord» répondit-elle en faisant un geste bref. Un grand trollinet, vêtu d'une bonne armure et équipé d'une massue, s'avança rapidement.

Deux trollinets, habillés pareillement d'uniformes rouges et portant une lance, lui emboîtèrent le pas. Les trollinets se tombaient les uns sur les autres en tentant désespérément d'échapper au trio.

«Attrape le poilu, là-bas» dit la prêtresse. Et avant que je n'aie pu repérer celui qui était visé, le grand trollinet en avait assommé un au milieu de la foule d'un seul jet de pierre. Les témoins s'enfuirent dans toutes les directions et les deux trollinets entraînés se saisirent du corps encore en vie. L'un d'eux prit une petite Planche à Déjeuner rituelle, tandis que l'autre allait chercher un gros clou de bronze.

Normalement, le clou sert à retenir sur la planche une grenouille ou une grosse araignée, enfin quelque chose d'extrêmement appétissant pour un troll. Là, il clouèrent l'infortuné trollinet par le poignet à la planche et me présentèrent le tout avec les formules de politesse d'usage.

Je ne sais pas ce que la prêtresse attendait que je fasse avec le corps. Ce drôle de truc faisait la taille d'un gros chien et était plein de poils. Je supposais que lécher le sang frais, ainsi que le faisaient les deux trollinets dressés, serait suffisant.

«Attrape celui qui a les marques inconnues aux oreilles» dit froidement la prêtresse. Le grand trollinet saisissait déjà une grosse pierre.

«Attendez» dis-je, «Ca ira.» Je déteste gaspiller la magie mais je me dis que c'était le moment idéal pour impressionner quelqu'un. Comme toujours, ça m'a chatouillé et j'ai été bien embarrassé de devoir glousser bêtement devant cette abominable prêtresse uško.

Mais quand la transformation s'est produite et que j'ai su que je pouvais y aller, ça n'était plus pareil. J'ai ouvert grand la bouche et j'ai englouti le corps, clou et planche comprise.

La pièce était plongée dans le silence et tous me fixaient avec curiosité. J'espérais bien pouvoir enfin établir le contact avec la prêtresse. Cependant, sa seule réponse fut, après quelques secondes d'hésitation, de répéter «maintenant, va chercher celui avec les drôles d'entailles aux oreilles».

J'étais surpris de ne pas l'avoir impressionnée. Mais j'en avais assez d'être au milieu de ces créatures. Je sentais le trollinet poilu gigoter dans mon ventre et j'ai commencé à ressentir une sorte d'indigestion.

Je suis sorti à reculons sans baisser la tête. Une fois arrivé dans le tunnel, j'ai pivoté et suis rentré ici directement où je vous ai torché ce rapport.

Rétrospectivement, j'ai honte de ma réaction et surtout je suis désolé d'avoir utilisé mon sort Avaler. Le pire de tout c'est ce sentiment de trahison que je ressens.

Vous m'aviez dit que ceux-là étaient gentils. Merci pour l'embrouille. Pourquoi ne m'avez-vous pas dit que c'était dangereux ? Merci pour tout. Là d'où je viens, ce

que je viens de faire pour vous, on ne le fait que pour ses amis les plus proches. Bien sûr, comme d'habitude vous allez vous en tirer avec vos belles phrases. Mais, j'ai failli me faire tuer et ça ne me fait pas rire. Vous savez où me trouver.

Copiste: Trangress, Sauvage/Mort/feu/1622

Nochet 290-945012-GD-1614v1b

Introduction par Minaryth Pourpre.

Mon seigneur, le document qui suit, est demeuré inédit jusqu'à aujourd'hui. Il était resté en la possession du copiste, un étranger natif du lointain Ralios nommé Falque. La date d'enregistrement du temple de Nochet est récente, officielle et atteste la véracité des informations.

Je puis personnellement me porter garant de l'honnêteté et de la compétence de «v1b», un officiel de haut rang qui a la réputation de détester les humaktis.

Vous et moi sommes sans doute les troisième et quatrième personnes à lire ce document depuis qu'il a disparu des archives, il y a de longs siècles de cela. Je crois qu'il vient à l'origine du temple de Lyleket, qui fut pillé pendant la chute des Erudits de l'Ambigue.

Une tribu de Tarsch est connue pour s'intéresser à ce genre d'informations et déploient une grande activité. Nous avons de la chance que Falques ait sympathisé en secret avec nous.

En plus de ces aperçus, le copiste Falques a eu la bonne idée d'ajouter les comptes-rendus de rencontres qu'il a faites lui-même. J'ai joint ici les originaux en toute hâte bien qu'ils n'aient certainement pas été destinés à un usage officiel. Il n'est pas dans mes habitudes d'offrir un travail aussi désordonné, mais ce copiste vient du Ralios et il a des contacts exceptionnels avec les trolls.

Personne ne parle ou ne traduit la Langue des Ténèbres mieux que lui. Je puis faire cette affirmation sans la moindre réserve car je me suis trouvé en Lien Mental simultané avec lui et un troll, qui lui-même l'était avec Falques et moi. Et bien, je comprenais mieux ce qui se passait avec l'esprit de Falques qu'avec le mien.

C'est assurément un avantage rare. Il est, de plus, l'un des hommes les plus chanceux qu'il me soit donné de connaître, comme si une Grande Force veillait sur lui et le poussait dans la bonne direction pour y faire des choses plus grandes que nature.

C'est un homme d'action et d'envie, aussi ai-je toute confiance en ce qu'il dit et en ses intuitions. Je pense que ses commentaires vous intéresseront.

Irripi Ontor N° 90.45.7.8929/34

Commentaire de Minaryth Pourpre

Le lac de Tombeciel, qui se trouve au pied des montagnes au nord de la Passe du Dragon et le culte du Titan de la Rivière Céleste qui y est associé m'ont toujours intéressés depuis toutes ces années.

Le curieux document qui suit et qui concerne le Lac Tombeciel est arrivé jusqu'à nous par les moyens les plus inhabituels et les plus étranges. Il y a quelques années de cela, contre une donation d'un obscur noble impérial, les prêtres du culte du savoir lunar, Irripi Ontor, organisèrent une étude sur certains aspects du lac.

Par l'intermédiaire de mon vaste réseau d'amis et de connaissances je fus en mesure de me procurer des copies du rapport complet moins d'un an après qu'il eût été achevé.

le Recueil de Dagobard

Pour le compte du Seigneur Egalis d'Aeninthanx, 1248 S.T.

Commentaire de Jalques de Ralios

Que la bénédiction du Seigneur de la Lumière de la Connaissance illumine votre quête de savoir. Le document original dont voici la copie est tiré de ma bibliothèque personnelle.

Il porte le titre de Recueil de Dagobard. Peut-être n'en existe-il aucune autre copie. Je suis tout à fait certain de l'authenticité de l'original, surtout si l'on tient compte des difficultés rencontrées dans la découverte du document, qui était caché dans un endroit assez inhabituel dont je ne puis rien dire de plus.

Le recueil de Dagobard est un ensemble caractéristique de documents rassemblés au hasard sur un même sujet. Cependant, le recueil possède un grand intérêt pour tous ceux que la culture troll intéresse en raison de la nature fondamentale des écrits qu'il contient. Ces vieilles légendes, ces poèmes, ces témoignages oculaires sont au cœur du dogme des cultes en question.

Le Recueil présente également un intérêt pour les informations qu'il contient sur trois des cultes les plus mystérieux des trolls: Annilla, Swems et Ankat. Alors que les informations concernant le culte de Kygen Litor abondent, rares sont celles qui concernent ces trois cultes.

J'ai dressé copie de ce document à l'usage de votre seigneurie et par courtoisie professionnelle à l'égard de mon distingué collègue Minanath Pourpre.

Annilla : Mythe Pélorien de la Lune Bleue

Nochet 65-45-902-F-PBMM

Tel qu'il m'a été raconté par un troll sombre anonyme, affirmant être natif du Plateau de la Lune Bleue, vers 400 S.T.

Quand Yelm fut abattu et que la nuit emplît l'atmosphère, une obscurité totale et absolue couvrit les cieux. Les esprits furent frappés de terreur par la noirceur absolue qui régnait et de grandes lamentations s'élevèrent vers le ciel obstrué.

Des dieux et de grandes puissances commencèrent à percer les Ténèbres absolues au fur et à mesure qu'ils prenaient de l'assurance. Etoile Polaire fut la première à envoyer un rayon de lumière au travers des ténèbres, perçant un trou dans l'impénétrable dôme du ciel, juste sous son château situé au sommet de l'Aiguille.

Les officiers d'Etoile Polaire firent de même et sur chaque rayon descendit un Capitaine des Etoiles, qui vint en aide aux peuples de la surface en lutte.

Orlanth, le dieu de la Tempête conduisit ses suivants à travers la Nuit, repoussant devant lui ses ennemis stygiens de façon à ce qu'il forme dans l'atmosphère des zones d'ombres et des zones de non-ombre.

Ders l'est, Annilla s'éleva dans les cieux.

Elle était née du combat acharné qui opposa Yelm au Styx. Chacun des dieux blessa l'autre et là où leurs sangs se mêlèrent, naquit une lueur d'une puissance prodigieuse qui plana doucement au-dessus de la bataille.

Quand les puissances des ténèbres s'enfuirent devant le Dieu de la Mort et le Dieu qui était Mort, la lueur se joignit à elles. En elle se trouvaient les épaves brisées du conflit divin : le paradoxe de la mort et de la

non-mort, de la mort éternelle et de la renaissance à venir. Ceux qui accompagnaient la lueur l'appelèrent Annilla. La lueur se concentra progressivement et s'éveilla à la conscience, prenant ainsi l'apparence d'une orbe scintillante.

Annilla entreprit ensuite un voyage pour en savoir plus sur sa nature, un voyage connu sous le nom de Voyage Ascendant de la Lune. Durant son voyage, la jeune déesse passa des Profondeurs Primitives aux Potentialités Intérieures. Elle suivit le Sentier de l'Équilibre, créant ainsi sa route initiale. En route, elle se lia d'amitié avec ce qui devait devenir son aspect lunaire. Le plus important fut l'attraction mutuelle qu'éprouvèrent Annilla et Lorian, un dieu de la mer agressif. Ils eurent un fils, Artmal, un dieu guerrier.

Quand Annilla atteignit l'horizon, les eaux qui la connaissaient s'empressèrent de la suivre vers les cieux. Annilla allait en tête, suivie de Lorian, sur le chemin déserté par Yelm. Les eaux étouffées de lumière de Lorian et des siens s'écoulèrent à travers le ciel et c'est pourquoi celui-ci est bleu et non plus jaune.

À la surface du monde, les flots s'élevèrent triomphalement et submergèrent la terre, transformant les montagnes en îles. Puis vinrent en force Orlanth et le haineux Himile, qui prirent le dessus sur les eaux.

Annilla trouva refuge dans le ciel, accompagnée en permanence par un halo de lumière bleue et une myriade de petites étoiles. Xantha la laissa pénétrer son manteau de Nuit, car elles étaient toutes deux des créatures des ténèbres. Ainsi, Annilla put être perçue des créatures de la surface. Les hommes la voyaient sous la forme d'un halo bleu et flou qui jetait sur le monde une lumière lugubre et maussade. Parfois, elle démenageait et la lune bleue la suivait dans ses déplacements erratiques. Elle était parfois bas sur l'horizon, assez proche pour illuminer un continent entier de sa lumière lugubre. À d'autres moments, elle n'était qu'une étoile distante brillamment colorée. Et cela dura, pour ce membre de la mythologie des cieux jusqu'à la venue du Chaos.

Quand le Diable eut détruit l'Aiguille après l'avoir envahie, commença la fin du monde commença. Une grande déchirure vers le néant apparut et celui-ci commença à dévorer toute la création. Nombreux furent les dieux qui, impuissants, furent avalés et disparurent à jamais. D'autres combattirent vaillamment au mieux de leurs capacités, se sacrifiant avec la volonté farouche de voir le monde survivre.

Ceux de ces dieux qui survécurent gagnèrent de grands pouvoirs et devinrent plus puissants qu'ils ne l'étaient de prime abord. Annilla compta au nombre des survivants. Quand l'Aiguille eut disparu sous elle, elle s'arma de sa peur et de son inquiétude comme rempart contre le néant. Grâce à elle (et à d'autres) le monde ne fut pas avalé mais au contraire renaquit. Dans les premiers temps, elle gît, pantelante et recouvrant ses forces, dans les ténèbres revenues. Puis elle prit part au Grand Compromis. Elle conserva la moitié de son ancien être et en acquit pour moitié un nouveau.

Cependant, personne n'est certain de ce que pourrait être sa nouvelle personnalité de la période historique. Les philosophes sont encore et toujours penchés sur ce complet mystère.

Un Chant de Swems

Nochet 450-59083-ORWT

Chant tiré d'une cérémonie dédiée à Swems et transcrit par Orangins Plumelblanche, du Temple de Lhankor Mhy de Nochet, en 1213 S.T.

Je suis partout.
Je donne sa forme au monde.
Toute vie est en moi.

Quand la nourriture glisse dans
tes intestins, elle glisse en moi.
Quand le sang coule dans
tes veines, il coule en moi.
Quand les sons courent dans
tes sens, ils courent en moi.
Quand les pensées filent dans
ton esprit, elles filent en moi.
Quand les bébés passent par
ton utérus, ils passent en moi.

Je suis le mangeur, je suis le mangé.
Je suis l'avant, je suis l'après.
Je suis le dedans, je suis le dehors.
Je suis la Vie, je suis la Mort.

À propos d'Arkat

Nochet 472-4608-STDG

Tel que raconté à Gonlok le Voyageur, initié de Lhankor Mhy, par NuWuWuRalaffuRiz, prêtre d'Arkat des montagnes Holp, 1223 S.T.

Il arrive que des humains me demandent «Qu'en est-il de l'autre Arkat, l'ak humain qui a disparu juste avant que naisse votre Arkat ? Ne croyez-vous pas qu'il ait quelque chose à voir ?». J'ai deux réponses prêtes pour eux que je donne en fonction de la personnalité de mon interlocuteur :

1. Arkat était un être humain fourbe et méprisable qui découvrit un jour que la vérité se trouvait dans les ténèbres et qui a consenti les sacrifices ultimes nécessaires pour l'obtenir. Après tout, vous ne trouverez nulle trace de perfidie ou de trahison en lui après qu'il fut devenu troll. Dans sa nature véritable se trouvait l'équilibre d'une vie harmonieuse.

2. Depuis toujours Arkat était un esprit troll qui fut jeté dans un corps humain par Kyger Litor. Le but était que vite il renaisse encore et toujours, conservant à chaque fois l'intégrité de son moi troll, afin de dérober aux humains leurs plus précieux secrets. Il a connu la souffrance, au-delà de ce qu'a pu connaître tout autre troll, pour tromper les tricheurs et voler les voleurs.

Comme je dis toujours, que vous compreniez ou croyiez l'une ou l'autre de ces réponses, les bénédictions d'Arkat seront sur vous, car désormais son esprit a trouvé la paix dans les Ténèbres. Ceux qui rejettent la vision des u3 sur Arkat sont condamnés à s'interroger et méditer sur leur dieu sans espoir de réponse car leur quête est vaine. Notre Arkat est la forme définitive de ce Héros.

Naissance d'Arkat Roi des Trolls

Nochet 75-30-900-GDGR

Ainsi qu'il a été relaté à Gonlok le Voyageur, initié du Temple de Lhankor Mhy de Lyleket. Un u3ko m'a raconté ce qui suit dans la cité des Sept Pioches, 1230 S.T.

Je me souviens de la naissance d'Arkat. J'y étais.

Arkat avait des compagnons avec lui. C'était la première fois que nous voyions quelqu'un voulant renaître être accompagné et tous les u3ko se pressaient pour voir. Il y avait tant de monde que seuls les puissants purent entrer. Il y avait même trois des Anciens qui étaient là et offraient le poids de leur autorité et ramassaient les présents.

Je pense qu'Arkat était déjà un dieu à cause de ses compagnons. Ils lui étaient dévoués comme nous n'osons l'être qu'avec les Mères, ou l'un des autres dieux. Mais ses compagnons lui étaient entièrement dévoués. Bien qu'étant humains et se trouvant au milieu d'une vaste caverne remplie des plus puissants u3ko de tout Dagori Inkarth, ils n'avaient pas peur. Je connais la raison : ils avaient déjà voyagé dans des mondes étranges et connu d'incommensurables tragédies et de terribles souffrances. Je les ai vus à l'oeuvre quand ils détruisirent une armée entière d'hommes pourpres.

Kwaratch Kang était le dissecteur. Il jubilait de tenir ce rôle dans le rituel. Il avait passé beaucoup de temps avec Arkat et bien souvent l'homme avait imposé ses vues au seigneur de la guerre. Maintenant Kwaratch Kang tenait sa vengeance et il comptait faire la démonstration la plus éclatante des pouvoirs de Zorak Zoran devant une foule d'u3 admiratifs.

Kwaratch Kang annonça qu'il s'occuperait de Arkat en dernier pour que celui-ci puisse assister à la lente dissection de ses compagnons et bien se pénétrer de la lente agonie qui serait la sienne. Arkat refusa. Il rompit ses liens, sauta du mur et interrompit la cérémonie. Kwaratch Kang tenta de lui imposer le silence, mais il fut saisi par une force invisible, sans doute un esprit.

Les autres fidèles de Zorak Zoran se détachèrent de la foule, soufflant et l'écume aux lèvres comme à leur habitude, et chargèrent dans un hurlement de folie. Arkat émit un Grand Cri qui les étourdissait tous et un rocher, détaché du plafond vint briser le crâne de Zernian Aselbos, la Grande Prêtresse de la Lune Bleue.

Garazaf Hyloric fut la première à obtempérer et comme c'était la Nouvelle Mère, la plupart des autres réussirent à se contenir. Ou peut-être nous sommes nous arrêtés parce que nous avons l'habitude de lui obéir. Je sentais les dieux bouger dans la caverne, qui s'immisçaient par les centaines d'oreilles présentes. Il y avait tant de magie dans l'air qu'on aurait dit une Nuit Très Sainte.

Seuls les Anciens continuaient de chanter. C'était comme si rien n'avait pu les interrompre, ou comme s'ils ne savaient comment faire pour arrêter. Nous ne comprenons pas toujours très bien les Anciens. Là, tout le monde écoutait.

Arkat insista pour être le premier à suivre la transition afin que tous ses compagnons puissent le voir. Ils devaient apprendre à faire les bonnes choses aux bons moments, et il souhaitait leur montrer le chemin en étant le premier à être béni. Cela aurait été pour lui un déshonneur de ne pas passer le premier, car il était leur chef. La réussite d'arcanes importantes dépendaient de cela.

Kwaratch Kang était un peu déstabilisé et il refusa de changer. Il dit : «Tu nous appartient maintenant, Tuteur de Diamodonus»

«Pas encore, fut la réponse d'Arkat, je suis encore l'homme qui est entré ici et je suis encore l'homme qui a sauvé ta vie à Inti Pardo, là où vit le Grand Homme Crocodile. Ta tête est encore sur tes épaules et tu te souviens de tes sorts parce que j'étais là. En retour de cette faveur je demande à passer le premier».

Le Seigneur Gardien, Pourvoyeur de Mort, parla au travers de Kwaratch Kang : «Jamais. Je ne le permettrai pas».

Alors plus vite qu'il ne le faut pour le dire, il y eut quatre ou cinq Arkat qui saisirent les membres de Kwaratch Kang. Ils n'étaient pas là et l'instant d'après, le seigneur runique était immobilisé. Arkat s'avança rapidement, dédaignant les sorts puissants qu'on lui lançait et il tua Kwaratch Kang de sa main nue. Je vis son âme quitter son corps, réduite en fragments ténébreux et impuissants. J'entendis la remarque appréciative de l'esprit de Xiola Umbar sur l'étoffe dont sont faits les héros ujko.

Alors Arkat se tourna vers sa Mère et demanda : «Y a-t-il une objection à mon Désir de Matrice ?»

«Aucune, mon fils.»

Ainsi fut-il fait. Arkat fut le premier à être séparé puis reconstitué, alors que tous ses compagnons regardaient. Arkat subit la dissection sans l'ombre d'une manifestation de souffrance, comme s'il avait pu la mettre de côté d'une façon ou d'une autre jusqu'à ce qu'ils atteignent son cœur, ce qui est le moment où tous les humains flanchent.

C'est ainsi que j'ai eu l'assurance qu'Arkat était bien un être humain, en dépit de toutes les rumeurs qui couraient à son sujet. Et ce fut un Démembrement Complet, comme je m'en étais douté. Personne ne fut surpris de voir que chacun des différents morceaux s'enlevaient parfaitement, fournissant ainsi une matière première magique exceptionnelle.

Ensuite chacun de ses compagnons passa par les mêmes étapes, même si aucun ne fut aussi parfait que lui. L'un oublia une chanson entière, un autre ne pleura même pas quand son cœur fut remplacé. Un autre avait peur, un quatrième fut méfiant alors qu'il faut être humble. Mais tous firent de leur mieux pour ressembler à Arkat.

Et c'est pourquoi ils sont devenus comme lui, sans être aussi forts. Ils disposaient du même arsenal que lui mais ils lui étaient si dévoués qu'ils étaient comme des extensions du Roi des Trolls, comme des armes entre ses mains. Aussi quand parfois vous entendez dire qu'Arkat a fait ceci ou cela, cela a très bien pu être l'oeuvre d'un de ses compagnons. C'était la première fois que nous voyions pratiquer une telle duplication, et l'année suivante, cent trollinets supérieurs furent préparés de la même manière pour renaître. Bien sûr, les Anciens ne vinrent pas. Tout se passa bien, suivant le rituel qu'Arkat nous avait montré et nous avons récolté à cette occasion beaucoup de matière première magique pour lutter contre Gbaji.

Kwaratch Kang voulut tuer tous les trolls renaissants du rituel car ils faisaient preuve d'une loyauté sans faille à Arkat qui préparait le Saut de la Montagne Tonnante. Mais Arkat le menaça et les trolls rejoigni-

rent le culte du nouveau dieu de la guerre. Beaucoup y apprirent la sorcellerie, même si cela leur avait paru à priori une tâche impossible. Les Cent Premiers suivirent Arkat pendant toute la guerre et l'accompagnèrent ensuite en Kalios. Leurs descendants vivent aujourd'hui en Guhan.

L'année suivante, lors de notre Nuit Très Sainte, une discussion eut lieu pour savoir si le fait que tous les ujko nés soient véritables prouvait ou non la fin de la Malédiction des Trollinets.

Aussi, nous avons décidé de risquer quelques mères qui allèrent rejoindre le culte d'Arkat. Elles étaient toutes souillées car elles n'avaient porté jusqu'à présent que des enlo. Elles étaient toutes pleines d'un espoir immense. Certaines allèrent même jusqu'à apprendre la sorcellerie dans leur zèle à remplir les obligations du culte.

Mais cela ne marcha pas. La moitié des naissances furent des enlo. Certaines cherchèrent bien à voir un grand nombre de trollinets supérieurs parmi eux mais ce fut en vain. On a atteint des sommets quand la Grosse Karathasa essaya de nous convaincre que son trollinet était un trollinet supérieur en raison de son extrême faiblesse. Cela n'empêcha pas les mères de rester avec Arkat. Leurs descendants sont appelés les Enfants Sorciers car ils apprennent la sorcellerie de leur mère quand bien même ils ne font pas partie du culte d'Arkat.

Copiste : Jalques de Galin, Eau/Fertilité/Feu/1622

Trois Rencontres avec des Trolls

Chez Minaryth, Sage et Bienveillant Lettré

J'ai passé la nuit dans ma bauge préférée et voici le résultat des conversations que j'ai pu y avoir. J'espère qu'elles te seront utiles. Quand on se verra, demande-moi comment je suis au courant de "Lantine va-et-vient" et je suis sûr qu'un homme aussi guindé que toi admettra que j'ai mérité cet argent. Comme on dit chez moi «la poussière du chemin n'a pas meilleur goût que salade.»

Un Chasseur du Culte de Zong

Évite les histoires avec ces types adorateurs de Zong. Ma fréquentation des initiés de Zong m'a permis d'évaluer ces prédateurs. Dans leurs domaines particuliers, ces initiés sont compétents à un point que peu de nos semblables civilisés peuvent atteindre.

Il est bon de noter que ce ne sont pas des guerriers et qu'ils ont en général peu de connaissances des techniques de combat. Ils ne connaissent rien aux batailles de masse, préférant agir seuls, quittant parfois leur tribu pendant plus d'une saison.

Ils ne supportent pas de porter d'armures lourdes et se débrouillent plutôt mal au contact. Mais leurs capacités à se mouvoir secrètement et à attaquer par surprise sont impressionnantes, comme je peux l'attester après une période difficile d'enquête dans les contrées sauvages de mon pays. Je sais maintenant d'où viennent les légendes concernant les prouesses magiques de Maîtres Runiques de Zong.

Pour le prix de quelques litres de brise-crâne de Boldhome, j'ai pu recueillir ce point de vue succinct sur la philosophie de Zong :

«Nous vivons pour la chasse. Kyger Litor était une chasseuse avant d'être la Mère. Nous sommes faits pour luneter silencieusement au travers des ténèbres, rampant sans bruit vers une proie sans défense. Mon plaisir c'est de sentir la fronde dans ma main et de ressentir sa vibration. L'entendre vrombir autour de ma tête, entendre le claquement souple du cuir et le sifflement de la bille qui part, et d'entendre la bille s'écraser sur la cible avec puissance. Ce sont des plaisirs et des obligations sacrées envers notre dieu et nos familles. Nous sommes faits pour tuer, pour prendre la vie d'une créature inférieure pour que nos enfants et les autres vivent. Être vivant est la meilleure des choses !»

Mon interlocuteur était un initié de Zong le plus répugnant qui soit, même pour un troll. Tout en parlant, il bavait abondamment, n'arrêtait pas de se taper sur les côtes et pinçait continuellement sa peau nue et crasseuse pour en déloger les insectes et les parasites qui y trouvaient refuge. Ses rares pièces de vêtement étaient faites de peau brutes qui, à mon avis, n'avaient jamais été lavées. Et pourtant ce troll si grossier était l'un des membres les plus prometteurs de sa tribu.

Les Plaisirs de la Vie d'Insecte

Pour le prix d'une carcasse pourrissante de mouton et un litre de Délice de l'Arc-en-ciel, j'obtins un użko tellement heureux qu'il me raconta ce qu'il aimait tant dans son culte :

«J'aime être un insecte. Ce que je préfère par-dessus tout ce sont les pattes supplémentaires. Je peux attraper plusieurs choses à la fois. J'aime les coordonner de sorte que quatre d'entre elles apportent un flot continu de nourriture jusqu'à mes mandibules. J'aime pouvoir ouvrir très grand la bouche et m'empiffter. J'aime sentir mon estomac tendu contre la paroi interne de ma carapace. Je voudrais être un insecte tout le temps !»

Ensuite il a mangé le mouton sans ajouter un mot. Personne n'est venu partager sa bombance. Je lui ai offert un autre litre de Délice de l'Arc-en-ciel, et pour le prix de deux bouteilles, il fredonna un chant sacré, un galimatias incompréhensible qui ressemblait à des bruits d'insectes et qui eut pour effet de le doter d'une carapace brillante contre laquelle son estomac put se presser.

Il y a, en Ralios, une théorie qui veut que le culte de Gorakiki soit une conspiration des Grandes Mères pour transformer les użko en plat de résistance.

Rencontre avec un Esprit Troll Important

Cette fois, j'ai vraiment eu peur, Minaryth. Je bavardais de choses et d'autres avec une trollesse quand soudain, elle s'est lancée dans ce qui suit. Elle ne s'est jamais présentée, mais je lus dans l'esprit d'un użko tout proche qu'il reconnaissait Ergenfralz Ivoire-et-dent. Si c'était elle, encore vivante 1 200 ans après l'événement, qui me parlait ici, à Boldhome, alors quelqu'un proche de toi ou de moi a de Très Gros Ennuis. J'avais déjà entendu parler d'elle, il y a longtemps, quand j'étais en Ralios.

Ergenfralz Ivoire-et-dent était surnommée «Tantine Da-et-vient» et considérée comme un esprit mauvais, ou du moins malicieux. D'après ce que racontent les histoires des trolls de Ralios, elle avait pour habitude de posséder ses descendants, même sans leur consentement, pour de courtes périodes.

Je dois aussi ajouter qu'il y a dans ma propre famille, une légende concernant cet esprit. Selon cette histoire, il y a soixante ans de ça, elle s'est fâchée contre mon grand-père maternel et lui aurait soit-disant dévoré l'âme ! Quoi qu'il en soit, je prends ce qui suit très au sérieux.

«Alors, tu crois connaître nos coutumes et notre langue, maintenant, Jalques ? Est-ce que ça t'étonne que je te connaisse ? Peut-être que tes habitudes humaines t'ont aveuglé, comme elles en ont aveuglé tant d'autres...par exemple, quel est mon nom ? Et d'où viens-je ? Laisse moi te dire quelque chose de ce que nous sommes, puisque tu insistes tant, mon cher. Ce corps est un bon corps et il est solide. Je suis sûre que tu l'avais déjà remarqué. Mais qu'en est-il du pouvoir qui se trouve dans cette masse de chair ? Que sais-tu de ça ? Au fait, qu'est donc devenue cette famille arrogante, celle qui prétendait toujours régner sur la région ? Ont-ils enfin payé leur tribut aux ténèbres ? Beaucoup de générations ont passé, mais les ténèbres se souviennent. Peut-être arrivais-je à tiner tout cela au clair, avec ton aide, Jalques, mais sans ton accord...»

Heureusement, une bagarre a éclaté à ce moment là, près de l'entrée de la caverne plongée dans la pénombre. Mon interlocutrice cria le mot «Envie» et se lança dans le tumulte sans plus attendre. Je la vis venir en aide à un troll des cavernes, qui se faisait ceinturer, puis disparaître dans la nuit. Comme l'atmosphère tournait à l'orage, je suis parti pour aller terminer ce rapport. Pourquoi es-tu donc toujours tellement sous pression ?

Jalques de Galin Dent/Fertilité/Fcu/1622



Je crois que votre Seigneurie trouvera beaucoup plus d'amusement que d'utilité à lire le document lunaire qui suit tellement il est pompeux. De plus, il traite plus de la magie troll que de leurs religions. Mais on peut y trouver un ensemble d'informations inédites qui, je pense, sauront éveiller votre intérêt, même si leur utilité n'apparaît pas immédiatement. Ce document contient des informations uniques sur certains aspects des mystères des trolls. C'est pourquoi j'ai choisi ce document pour clore ce rapport.

Que la prospérité vous soit fidèle.

Irripi Ontor N° 90.45.7.8929/34

Analyse de la faune Aquatique du Lac de Tombeciel dans la Passe du Dragon

Document Irripi Ontor N° 90.45.7.8929/34 : Temple de la Sagesse de Raibanth. Enregistré sous le sceau du Seigneur Très Sage Requiât Crânechaue, 26ème année du Fême Cycle, utilisant le Système d'Evaluation de la Véracité 5a/RCHVE. Préparé pour le Maître d'Arme Sigillius Gar-Sol de Yanafal Tannis, Baron de Carantes, en accord avec les réglementations sur les documents impériaux 35.1, 600.3 et 12.37 (Code Impérial de l'Empereur Rouge, 18ème Révision).

Equipe de Recherche : Acolyte Ubiquus, surnommé le Sceptique ; Scribe Baz à la Plume Acérée et Mur-got le Dé à Coudre ; Assistants bibliothécaires Xot-sin le Déhanché et Rusticus des Deux Tomes.

Cher Maître Sigillius, tout d'abord merci de l'intérêt que vous voulez bien porter à notre modeste temple. Mes assistants et moi-même avons effectué nos recherches sur le Lac de Tombeciel avec le plus grand soin. Comme vous l'avez demandé, nous avons attaché un intérêt particulier aux informations concernant les plus grands monstres du lac. J'espère que le fruit de nos efforts saura combler vos attentes.

Après six saisons de dangereuses recherches sur le terrain, de travail en bibliothèque et de coûteuses codifications d'archivage, je suis en mesure d'arriver à des conclusions définitives. Les paragraphes qui suivent résument mes recommandations quant à l'expédition que vous projetez, ainsi que les bases théoriques m'ayant servi à les établir.

J'y ai adjoint un certain nombre d'extraits de documents relatifs au sujet qui nous intéresse. Ces extraits sont caractéristiques de la grande masse d'informations que mes assistants et moi-même avons examinée et j'espère qu'ils serviront à faire la démonstration de la portée et de la justesse de ce projet. Bien sûr, nul doute qu'un effort de recherche plus exhaustif mènerait à des résultats plus fins, mais cela réclamerait beaucoup plus de temps et des fonds bien plus considérables.

Vous serez rassuré d'apprendre que toutes les informations que l'on m'a fournies ou que j'ai moi-même examinées, ont vu leur fiabilité contrôlée grâce à notre fameux Système d'Evaluation de la Véracité. Si je ne doute pas un instant que vous soyez familier de ce système, j'en rappelle ici, pour mémoire, les grands principes de base.

Après avoir rassemblé toutes les données sur un sujet, nous passons chaque document au crible pour en établir la validité et assignons une valeur numérique allant de 0 à 100 à chacune des informations rencontrées. Un degré de 0 représente notre estimation qu'une information est une erreur absolue ou un mensonge criant tandis qu'un niveau de 100 n'est accordé qu'aux affirmations dont la véracité est absolument garantie jusque dans ses moindres détails.

Comme indiqué précédemment, toutes les informations concernant notre sujet furent classées suivant ce système. Suivant les traditions sacrées d'analyses précises d'Irripi Ontor, toute information dont le SED (Système d'Evaluation de la Véracité) était inférieur à 85 fut écartée.

Vous trouverez dans les pages suivantes des extraits représentatifs des trois documents les plus utiles qu'il m'ait été donné d'analyser.

Rapport d'Ubiquus le Septique

Notre Temple de Raibanth est réputé pour la qualité de la formation et de la préparation de nos initiés. Cette idée présente à l'esprit, je convoquai le jeune Ubiquus, l'un de nos membres les plus prometteurs et lui offris l'opportunité d'aller faire des recherches de terrain au sujet du lac Tombeciel. Je dois dire que ma proposition fut acceptée avec le plus grand enthousiasme, surtout quand les termes de l'alternative eurent été explicités. Il fut de retour en moins de quatre saisons, à peine marqué par l'expérience, et ramena avec lui une véritable masse d'informations brutes à propos du Lac de Tombeciel. Moi-même ainsi que d'autres membres d'expérience de notre temple, nous analysâmes et évaluâmes ces informations grâce aux méthodes qui nous sont particulières.

En dépit du fait qu'Ubiquus appartienne à l'une de ces coteries qui ne manquent pas de se former dans un temple aussi grand que le nôtre, il n'en reste pas moins un chercheur de qualité et je pense que vous serez d'accord avec moi pour dire qu'il a produit un excellent travail en terme de détail.

Il a été embauché sur un bateau de pêche troll et durant plusieurs semaines il a tenu un journal d'observations scientifiques. Les notes intéressantes de son journal de bord sont reproduites ici dans l'ordre chronologique, elles ne sont ni coupées, ni altérées. Ubiquus embarqua le premier jour de la Saison de la Terre et acheva sa carrière de pêcheur le 38ème jour de la Saison des Ténèbres. Vous remarquerez que les observations ont été faites de nuit à l'aide du sort troll Sombrevue. Etant donné que les trolls sont une espèce nocturne, il est normal que la pêche sur le lac ait lieu de nuit.

Notre Seigneurie ne souhaitera sans doute pas voir l'intégralité des documents ramenés par Ubiquus. La plupart de ses notes ne présentent pas d'intérêt notable et font preuve, disons le mot, de l'excès de zèle de leur auteur. Une noble personne aussi occupée que vous l'êtes a assurément des affaires bien plus importantes à régler. Cependant, en eussiez-vous le désir que l'ensemble des documents vous seraient communiqués.

Premier Extrait

Commentaire de Requiât : il s'agit de l'une des premières annotations du second des carnets d'Ubiquus. On peut déjà y percevoir certains indices quant au lien que j'ai pu déceler entre les tempêtes au nord du lac et l'apparition possible de phénomènes dangereux ou magiques. La lecture des autres informations viendra confirmer cette hypothèse, comme vous pourrez le voir.

Date : Jour de l'Eau, Semaine du Désordre, Saison de la Terre, de la 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : grosses tempêtes vers le nord-ouest. Pluies abondantes. A ce propos, une remarque sur la perception des trolls. Le niveau de précipitations que je considère élevé sur la foi des normes établies, est considéré comme moyen par les trolls qui sont à bord. Je suis heureusement entraîné aux techniques standards d'observations objectives et ai amené avec moi un gobelet à cent traits sur le bateau. Aussi faible soit-elle, j'ai pu constater que la pluie était assez forte pour que mon coupe-vent de toile imperméable soit détrempe avant la fin de la nuit. Je ne doute pas qu'il me faille corriger certaines de mes idées reçues concernant ce lac.

Ders la fin de la nuit de curieuses lumières jaunes et bleues se manifestèrent vers le sud (quantité observée : 26). Les trolls ne voulurent rien dire du sens de ces lumières et de leur origine. J'en ai déduit que des créatures semi-intelligentes habitaient dans les immenses marais au sud du lac. Des recherches supplémentaires à ce sujet s'avèreront indispensables.

Route : nous avons suivi la frange des marais du sud. Nous nous sommes arrêtés plusieurs fois pendant une heure environ pour permettre à l'équipage de scruter l'eau en détail. Il semblerait que des ruines magiques de couleur verte peuvent être parfois aperçues par des nuits comme celle-ci, c'est du moins ce que m'a dit un pêcheur troll prolifique.

Prises : moyennes.

Créatures Inhabituelles Attrapées : de nombreux insectes de la variété des scarabées aquatiques (n° 3520-3528, Nouvelle Nomenclature Irusteli) se trouvaient partout sur la zone de pêche. J'estime leur distribution à 3,2 insectes toutes les 100 perches de Raibanth traversées. La taille moyenne d'un de ses insectes est de 1,35 perche.

Objets Inhabituels Récoltés : aucun.

Notes : on m'a fait une petite farce ce soir, en suggérant que je serve d'appât pour le Requin Brun, un monstre légendaire que cet équipage semble chasser depuis des années. Ils avaient l'air de penser qu'il pouvait être dans les environs ce soir et s'agitaient fiévreusement. Il semble que les trolls poussent leurs plaisanteries un peu plus loin que les humains car ce n'est qu'après m'avoir plongé dans l'eau ligoté à un gros hampeçon corrodé qu'ils abandonnèrent. Il est très important qu'un Sage sache rester calme et courtois dans ce genre de situation. Il faudra que je me souviene de donner une augmentation à mes deux gardes pour la façon dont ils ont rossé les plus tapageurs des farceurs avec célérité et compétence juste après que j'ai été tiré de l'eau. Le requin est demeuré invisible.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 74/100èmes
Force du vent : 20 drapeaux
Température moyenne : 5 J.C.
Précipitations moyennes : 87 traits
Ditesse moyenne du bateau observée : 2,3 noeuds
Poids des prises, global : 310 RSB
(Niveau SED global : 91)

Deuxième Extrait

Commentaire de Requat : la Semaine de la Stase de la Saison de la Terre fut la semaine la plus fertile en événements que connu Ubiquus. Elle ne compte pas moins de quatre rencontres avec des spécimens dangereux de la faune locale. La note qui suit en est caractéristique. Voyez également la note suivante datée de quatre jours plus tard. Vous remarquerez la prudence et les nombreux rituels observés pendant cette nuit de pêche.

Date : Jour de l'Eau, Semaine de la Stase, Saison de la Terre, 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : très gros temps, accompagné de pluies tièdes sur tout le lac et la côte. Grosses tempêtes vers le nord-ouest. Vers minuit est apparu ce qui semblait être une tornade très haute et chargée d'éclairs. Elle ne dura que quelques minutes. Elle avait une apparence et un mouvement en contradiction complète avec les règles de la météorologie, mais le bateau s'en tint si éloigné qu'il ne m'a pas été possible de faire des observations plus précises. Il plut également une foule de petits escargots, de larves et une multitude d'autres bestioles aquatiques, trop variées pour être recensées. La plupart dégageaient une odeur épouvantable et étaient désagréables au toucher, ce qui n'a pas empêché les trolls de dévorer toutes celles qu'ils ont pu attraper.

Route : sommes restés près de la côte. Equipage très prudent.

Prises : très nombreuses, mais la plupart des poissons étaient d'une bizarre couleur bleue. Ils se faufilaient au travers des mailles de nos filets enchantés, jusqu'à ce que le capitaine place au beau milieu du pont un petit cofret de pierre dont il a ouvert le couvercle. On ne m'a pas laissé regarder dans la boîte.

Créatures Inhabituelles Attrapées : en même temps que du poisson, nous avons ramené dans nos filets un crocodile magique couvert d'une peau métallique. La créature nous a donné bien du fil à retordre car sa peau brillante et argentée était aussi dure qu'une armure de bronze. Un des membres d'équipage fut tué lors du combat. De la queue au museau, la bête mesurait 3,2 perches raibanthiennes. En dehors de sa peau, ce monstre était tout à fait semblable à un *Crocodylus Porosus* (Classification 298, Nouvelle Nomenclature Irusteli), mais il était environ 25/100èmes plus lourd. Le métal dont sa peau était faite n'a pu être identifié.

Objets Inhabituels Capturés : une idole en bois représentant un poisson couronné. L'ai datée du troisième quart du premier Age, suivant la méthode de Droffat. A été vendue à un marchand ce matin.

Notes : dans l'ensemble, une soirée curieuse et remarquable. Ce soir, j'ai vu pour la première fois la Cité Verte de Verre. Les trolls étaient très précautionneux, prenant soin d'éviter le moindre bruit tandis que nous passions au-dessus de ce phénomène aquatique irréal. Ils se tenaient tous loin du bastingage, apparemment par peur du Requin Brun. De retour à terre, j'examinai le corps du crocodile métallique (voir les informations ci-dessus). J'ai proposé de contacter un ami à moi, à Aldachur, qui est armurier et sait travailler les métaux magiques pour qu'il fasse une armure d'écaïlle ou de plaques avec la peau.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse: 98/100èmes
Force du vent: 15 drapeaux
Température moyenne: 8 J.T.
Précipitations moyennes: 97 traits
Vitesse moyenne du bateau observée: 2 noeuds
Poids des prises, global: 562 RSB
(Niveau SED global: 93)

Troisième Extrait

Commentaire de Requiât : la note qui suit, datée également de la Semaine de la Stase de la Saison de la Terre, constitue l'une des plus prenantes relations de rencontres et de phénomènes magiques de tout le journal. La description des tempêtes comme étant "changeantes" revêt peut-être un sens particulier.

Date : Jour Sauvage, Semaine de la Stase, Saison de la Terre, 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : bourrasques violentes, mer grosse, bizarres tempêtes changeantes. Ai vu des trombes d'eau pour la première fois, une expérience déstabilisante. Je doute réellement que toutes les trombes soient créées par d'immenses êtres marins comme celui que je distinguai. J'ai remarqué que le capitaine nous tenait bien éloigné de ces phénomènes.

Route : sommes resté dans le sud du lac pour éviter les tempêtes. Plusieurs rituels eurent lieu vers minuit, auxquels je ne fus pas autorisé à participer ; les trolls s'étaient pourtant montrés courtois.

Prises : médiocres. Beaucoup de dégâts sur les filets. Plusieurs lignes, hameçons et gaffes emportés.

Créatures Inhabituelles Attrapées : quatorze requins d'eau douce énormes et voraces ont été attrapés. Ils ont été appâtés avec divers abats accrochés aux hameçons. Paraissent tout à fait semblables aux Echarodon normaux que l'on trouve en mer. Je ne comprends pas comment ces créatures peuvent survivre dans un lac. Leur peau semble avoir de la valeur pour les trolls, en particulier celles rayées de rouge et jaune. Le plus grand mesurait 12,48 perches de long : assez exceptionnel pour un requin. Je ne dois pas oublier d'accrocher ma ligne de vie en permanence.

Objet Inhabituel Capturé : six gros récipients scintillants fait d'une substance magique transparente et qui flottaient à la surface ont été récupérés ce soir. Ils sont faits d'une matière protoplasmique légère et incroyablement résistante. Ils affectent la forme de gros sacs. Chacun d'eux contenait une myriade de curieux cristaux blancs et bleus que les trolls ont jeté avant que je ne puisse me livrer à des tests. La matière dont sont faits les sacs est extraordinairement étanche, ne laissant même pas passer l'air comme je fus à même de l'observer. L'un des trolls les plus chahuteurs a presque failli étouffer l'un de ses amis plus petit que lui en lui engouffrant la tête dans un de ses sacs. Le capitaine a gardé tous ces sacs pour son usage personnel.

Notes : alors que l'aube approchait, j'ai connu un moment d'inquiétude en voyant de gros yeux perchés au bout de pédoncules regarder par-dessus le bastingage. Ces yeux semblaient aussi complexes que des yeux humains et j'estimai leur diamètre à environ 0,2 ou 0,3

perches. Les trolls n'ayant pas semblé remarquer la présence des yeux, je réfrérais mon envie de crier et je m'abstins de toute remarque. Mon expérience de ce lac m'a enseigné à contrôler mes réflexes de survie.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse: 81/100ème
Force du vent: 30 drapeaux
Température moyenne: 1 J.T.
Précipitations moyennes: 85 traits
Vitesse moyenne du bateau observée: 3 noeuds
Poids des prises, global: 230 RSB
(Niveau SED global: 94)

Quatrième Extrait

Commentaire de Requiât : une des notes les plus étonnantes et les plus vagues de tout le journal. Il y a cependant quelques remarques dignes d'intérêt. Ubiquus fait ici référence à des sondages de profondeur qu'il avait effectués depuis quelques semaines ayant donné des résultats surprenants. La justesse des mesures obtenues semble très douteuse.

Date : Jour de l'Argile, Semaine du Mouvement, Saison de la Terre de la 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : de très violentes tempêtes. Dents tièdes. Il fait très chaud, même pour cette époque de l'année. J'ai vu un tourbillon se former à proximité du bateau. Diamètre estimé : plus de 600 perches de Raibanth.

Route : au nord. Avons tiré beaucoup de bords.

Prises : bonnes. Avons pris beaucoup de grosses créatures, un crabe géant, plusieurs mammifères marins et une drôle de pieuvre avec beaucoup trop de tentacules.

Créatures Inhabituelles Capturées : ce soir la vigie a repéré une gigantesque baleine d'eau douce. A ma demande, nous avons prudemment suivi la bête quelque temps, me permettant ainsi de me livrer à quelques observations. Hormis dans la forme de la tête, ce monstre colossal ressemblait tout à fait à un cachalot comme on en trouve dans les océans. Quand il fendait la surface, on pouvait voir tous les crustacés et autres créatures qui frétilaient sur son immense dos verdâtre. Je ne suis pas en mesure de donner une estimation correcte de sa taille. Tout ce que je puis dire, c'est que nous avons pourchassé et harponné une autre baleine, plus petite, qui était venue rejoindre la première vers minuit et que sa carcasse ne mesurait pas moins de 32 perches.

Objets Inhabituels Récupérés : plusieurs grosses perles ont été découvertes, à la plus grande joie des pêcheurs. Ils ne m'ont pas laissé une chance de pouvoir examiner ces précieux objets.

Notes : bien que la nuit ait été agitée, j'ai pu faire une nouvelle série de sondages. Le rouleau de cordage était si gros qu'il a fallu que mes deux gardes grands trolls m'aident à le dérouler. Un des esclaves trollinets, pris de panique, a été écrasé par le paquet de cordage au moment où on le chargeait à bord et le capitaine m'a compté un lourd dédommagement pour ça. Tout cet argent et ces efforts ne furent pas dépensés en pure perte. En effet, à mon plus grand étonnement, il nous fut impossible d'atteindre le fond en plusieurs endroits. Si cela ne tient pas à un phénomène inconnu, cette expérience prouverait qu'en certains endroits la profondeur du lac excéderait sa largeur.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 71/100èmes
Force du vent : 24 drapeaux
Température moyenne : 10 J.T.
Précipitations moyennes : 79 traits
Diteuse moyenne du bateau observée : 3 noeuds
Poids des prises, global : 378 RSB
(Niveau SED global : 90)

Cinquième Extrait

Commentaire de Requiat : cette note date du Jour Très Saint de Kyger Litor. Vous remarquerez les événements inhabituels qui se sont produits.

Date : Jour Divin, Semaine du Désordre, Saison des Ténèbres de la 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : fortes pluies et vent violent. Le tonnerre et les éclairs violents que nous avons eus toute la journée m'ont empêché de dormir mais ils ont heureusement cessé ce soir. Cependant, la surface du lac connaît la même agitation que la mer et fait tanguer et rouler le bateau. Mes gardes et moi-même avons eu le mal de mer. A un moment donné, il s'est mis à pleuvoir des anguilles dotées de nageoires, des petits poissons volants tout bleus et des petits mollusques de toutes sortes. La chute de l'un d'entre-eux m'a légèrement étourdi en dépit de l'armure que je porte sous mon ciré. Le plus gros des coquillages mesurait 0,23 perche et pesait 1,28 RSB.

Route : comme nous l'avions déjà fait, le bateau a mis cap à l'est, à travers la brume. Ce cap a été maintenu pendant cinq heures sans que nous atteignions les marais bordant la rive d'en face. D'après des cartes usuelles, notre vitesse, que j'estimai rapidement, aurait dû nous y mener en moins de 3,9 heures. Pourtant nous ne vîmes jamais les marais. De toute évidence, il y a ici une puissante magie à l'oeuvre.

Prises : bonnes. De nombreuses espèces de petits poissons (long de moins d'une perche) dont certains extrêmement jolis.

Créatures Inhabituelles Capturées : l'équipage a capturé des poissons volants dans des filets tendus à la main. En les examinant de plus près, je constatai que leurs ailes étaient de nature minérale. Ceux des trolls qui furent assez chanceux pour en attraper, les gardaient si jalousement, grognant et grondant, que je n'ai pas osé les analyser plus avant. Ils ont également refusé de m'en vendre.

Objets Inhabituels Récupérés : une curieuse boîte, faite d'une sorte de papier, fut ramenée à bord. Elle était couverte de symboles peints dans des couleurs crues et portait sur le côté une bizarre rune en forme de tourbillon faite de bandes noires et blanches. A l'intérieur se trouvait un désordre d'objets rituels comme par exemple, de bizarres représentations humaines.

Notes : une journée riche en événements. Le Jour Divin de la Semaine du Désordre de la Saison des Ténèbres est le Jour Très Saint du culte de Kyger Litor, ce qui fut l'occasion d'une activité religieuse effervescente à Erabeville. En plus de l'activité normale des trolls à laquelle je m'attendais, les pêcheurs célébrèrent une céré-

monie qui leur était propre. Peut-être était-ce pour marquer le début de la Saison des Ténèbres, ce qui serait surprenant, car suivant la Méthode Theyalanne, la Saison des Ténèbres était déjà commencée depuis six jours. Le rituel était le même que celui observé lors de la cérémonie du Jour de l'Argile de la Semaine de la Stase de la saison précédente, aussi n'ai-je aucune certitude quant à la nature de l'événement célébré.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 74/100èmes
Force du vent : 25 drapeaux
Température moyenne : 8 J.T.
Précipitations moyennes : 87 traits
Diteuse moyenne du bateau observée : 3,9 noeuds
Poids des prises, global : 561 RSB
(Niveau SED global : 87)

Sixième Extrait

Commentaire de Requiat : voici l'une des rares notes qui semblaient contredire ma théorie du lien existant entre les tempêtes et l'observation de monstres (voir l'analyse qui suit ce chapitre). Je l'ai incluse comme illustration de mon dévouement à la cause de l'exactitude. Un de nos initiés les plus imaginatifs s'appuya, entre autres, sur ce document pour ébaucher une théorie insensée reliant le niveau de l'activité magique sur le lac à certains jours et certaines semaines de la saison. Cette théorie fut rapidement rejetée, mais certains des points qu'elle soulève demeurent intrigants. Une analyse plus poussée de la distribution et de la fréquence des phénomènes magiques sur le lac pourrait se révéler gratifiante, mais requerraient de très importantes donations pour être menées à bien.

Date : Jour Divin, Semaine de l'Harmonie, Saison des Ténèbres de la 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : une fois encore, temps plutôt calme pour ce lac.

Route : le nord. Sommes restés dans la zone. Ce soir, l'île n'était pas en vue et je crois que le bateau a sillonné la zone où elle aurait dû se trouver. Les tempêtes n'étaient pas violentes et la visibilité assez bonne. Sombrevue y est sans doute pour quelque chose. Il me paraît certain, à la lumière d'expérience comme celle de ce soir, que les limites du lac ne sont pas systématiquement confinées au marais.

Prises : moyennes.

Créatures Inhabituelles Capturées : le temps calme semble avoir incité les plus gros monstres à remonter vers la surface. J'espère que l'analyse de ces données apportera un peu de clarté sur cette situation. Nous avons vu plusieurs monstres tels que requins, crabes et wyrms aquatiques. Le plus terrible fut un plésiosaure (Plesiosaurus) qui attaqua notre bateau juste après que nous eûmes remonté un plein filet de délicats espadons bleus. C'était le premier plésiosaure vivant que je rencontrai (Nouvelle Nomenclature Frusteli, catégorie 8700). Il n'y eut qu'un seul pêcheur tué pendant la bataille où beaucoup de billes de fronde et de sorts furent utilisés. Le monstre mesurait à peu près 12 perches, ce qui dépasse largement la taille moyenne indiquée dans mon livre.

Objets Inhabituels Récupérés : neuf lances creuses en métal de mer servant sans doute à un quelconque rituel. Chaque pointe de lance était surmontée d'un motif en argent comme un filet ou un pinceau.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 75/100èmes
Force du vent : 16 drapeaux
Température moyenne : 8 J.T.
Précipitations moyennes : 74 traits
Vitesse moyenne du bateau observée : 1,7 noeuds
(Niveau SED global: 88)

Septième Extrait

Commentaire de Requiat : une note caractéristique des cinq semaines où aucune rencontre dangereuse n'est mentionnée. Vous pouvez remarquer que la soirée s'étire assez tranquillement pour l'équipage quand il n'y a pas de tempête. Le rituel mystérieux a peut-être un rapport avec l'absence de tempêtes.

Date : Jour du Vent, Semaine de la Mort, Saison des Ténèbres de la 26ème année du 7ème Cycle.

Temps : moyen. Pas de tempête. Dents violentes.

Route : sommes restés à proximité de Crabeville. Ce soir, les trolls ont exécuté un rituel long et complexe qui semblait comprendre le sacrifice de l'un des leurs. Encore cette fois, je ne fus pas autorisé à m'approcher. Plus tard, j'ai remarqué ce qui ressemblait à une grande mare de sang sur le pont. Mais cette preuve a été lessivée trop vite pour que je puisse en prélever un échantillon.

Prises : moyennes.

Créatures Inhabituelles Capturées : aucune.

Objets Inhabituels Ramenés : rien d'autre que des éclats de cristal bleu-verts qui se sont brisés et ont disparu à la lumière du jour quand le soleil s'est levé.

Données Chiffrées :

Couverture nuageuse : 73/100èmes
Force du vent : 29 drapeaux
Température moyenne : 6 J.T.
Précipitations moyennes : 81 traits
Vitesse moyenne du bateau observée : 4,4 noeuds
Poids des prises, global : 331 RSB
(Niveau SED global : 94)

Récit de Neasha de Rhigos

Ce récit est l'une des plus riches sources de renseignements de nos archives et constitue un parfait complément à l'excellent travail de terrain de l'Acolyte Ubiquus. Je dois tout de suite préciser que la Neasha en question est une femme, seigneur unique du culte interdit et présomptueux d'Orlanth, que l'Empereur ne tardera pas à réduire. J'ose espérer que vous ne venez aucune offense dans la présence de ce document lié à ce dieu barbare. Nous autres qui cherchons la vérité, sommes parfois amenés, dans notre quête de la connaissance à commettre quelques irrégularités. Neasha était, semble-t-il, originaire de cette terre de violence qu'est l'Esrolia. Pour des raisons restées mystérieuses, cette femme intrépide vint, accompagnée d'un groupe de guerriers issus de divers cultes, jusqu'au lac de Tombeciel, où elle consacra plusieurs semaines à une soi-disant expédition de chasse (ou plus précisément de pêche). Son but était la capture d'un monstre, ou d'un être bizarre appelé Thog-don, à propos duquel n'existe aucun renseignement sérieux. Cela se passe pendant la 16ème année de ce Cycle.

L'expédition fut un échec, mais un peu plus tard, Neasha accepta de raconter son aventure à un membre du culte de la connaissance barbare, Lhankor Why. J'ai inclus ici les extraits de son récit qui paraiss-

saient intéressants. Pour l'essentiel, son histoire consiste en de pittoresques descriptions de combats et de magie qui, pour divertissantes qu'elles soient, n'ont pas leur place dans un rapport de ce type. Bien que Neasha ne soit pas une observatrice entraînée ni même une personne érudite, ses déclarations font autorité et méritent un Niveau de Vérité assez élevé en dépit de la nature hétéroclite de sa religion.

Premier Extrait (lignes 40-45)

Commentaire de Requiat : il est souvent arrivé que la bande de guerriers de Neasha et les pêcheurs se trouvent confrontés à des monstres sous-marins qui emportaient les appâts en rompant les lignes enchantées sans même daigner attaquer le bateau. Neasha nous livre dans le passage suivant une description du temps qu'il faisait par l'une de ces journées :

...au cours de cette affreuse journée, toutes nos lignes furent rompues, même celle faite de fourrure de manticores tressée, sous l'action d'une force dépassant celle du poisson ordinaire comme la force de l'homme peut dépasser celle de la fourmi. Bien souvent, on voyait ces créatures rôder lâchement au fond, donnant des coups de bélier dans notre coque ou jaillissant hors des flots dans de futiles tentatives pour renverser notre vaisseau protégé par une armada de sorts. Notre navire craquait, secoué qu'il était par un vent violent et des vagues furieuses. Nous nous étions pourtant tenus éloignés de la limite des nuages noirs et chargés d'éclairs qui dominaient le quart nord du lac tels des dragons furieux. Même mon sort de Réduction du Vent se révéla impuissant, mais la force de ma foi n'était pas à son zénith à ce moment là. Par deux fois, mes spallières faites du meilleur fer enchanté, furent abîmées par des éclats de marbre ou d'une autre pierre de couleur claire qui tombèrent en pluie du ciel sans que l'on puisse en distinguer la source. Certains des guerriers les moins bien protégés furent gravement blessés de cette manière sans précédent. Personne ne fut tué, heureusement, par la grâce de notre seigneur Orlanth... (SED 87).

Commentaire de Requiat : vous remarquerez les références faites à la situation de la tempête au-dessus de la partie nord du lac. Notez aussi la pluie d'éclats de pierre. Le fait que ce Seigneur du Vent expérimenté n'ait pu avoir aucune influence sur la tempête au-dessus du lac est assez surprenant et prouve l'inefficacité intrinsèque du dieu Orlanth.

Deuxième Extrait (ligne 120-156)

Commentaire de Requiat : l'extrait qui suit est tiré de la fin d'une des pires batailles décrites dans le récit de Neasha. Elle racontait dans ce chapitre comment elle eut à affronter une pieuvre géante. Le groupe ne sortit pas indemne de cette rencontre. Il y a dans le récit plusieurs autres batailles qui sont relatées. Comme il s'agit toujours de la même histoire de sang et de sueur, je n'ai pas jugé bon de les inclure.

...Même hisser la voile devenait difficile, mais le bon sire Darnous et ses suivants se montrèrent à la hauteur de la tâche, en dépit du fait que le chevalier ait la main et le bras gauche en piteux état à cause des ventouses de la pieuvre et de la faiblesse de notre foi qui ne nous permettait plus d'administrer de nouveaux soins. Mais après un peu de repos, nous étions d'attaque pour une ultime journée de chasse. Nous avons essuyé l'encre nauséabonde sur nos yeux, repoussé en arrière nos casques cabossés, prêts à affronter une nouvelle incursion au coeur des nuées stygiennes. Les cieux continuaient à nous assaillir avec des pluies de pierres et de vers répugnants dont certains étaient assez grands pour faire plusieurs fois le tour de notre taille.

Maudite soit la chance que ces pleutres de pêcheurs ne cessèrent pas de louer qui fit que cette dernière traque ne nous rapporta pas de gibier. Nous fîmes route vers le sud le coeur gros des regrets de n'avoir pu offrir les trophées et les récompenses que leur lutte avait méritées aux braves partis rejoindre leurs dieux... (SED 86)

Commentaire de Requiât : remarquez le passage qui décrit le retour du bateau dans la tempête et les chutes d'objets. Notez dans quelle direction va le bateau quand la journée de chasse s'achève : le sud. A ce moment là de son expédition, Neasha était arrivée à la conclusion que les monstres les plus intéressants se trouvaient, d'après ses observations, au nord du lac, quand le temps y est mauvais. En tant que Seigneur Runique du Dieu Barbare de la Tempête, elle n'hésita pas une seconde à jeter ses hommes et son navire au coeur de la tempête enragée. L'expédition conduite par Neasha est arrivée sur les bords du lac pendant la Saison de la Mer. A cette époque de l'année, le temps est plutôt doux et les précipitations légères sur la Passe du Dragon. Cela ne semble pas être le cas du Lac de Tombeciel.

Troisième Extrait (lignes 240-246)

Commentaire de Requiât : cette journée entière de combat contre une horrible créature commença par la description de phénomènes météo intéressants qui viennent accèditer ma thèse.

...Ces imbéciles de trolls étaient partout ce matin, terrorisés alors que leurs prêtres se lançaient dans de hâtifs rituels. Alors qu'habituellement, ils ronflent à cette heure de la journée, il se produisait un tel drame que cela parvint à les galvaniser suffisamment pour agir. L'orage lugubre était au-dessus de la ville, obscurcissant le soleil, et l'habituelle pluie de tripaille puante se déversait sur les grossières cabanes trolls. Plusieurs bâtiments furent aplatis ou ensevelis sous des masses d'anguilles verdâtres entremêlées, ce qui déclencha l'hilarité chez mes guerriers. De temps à autre un éclair semait le trouble chez la grouillante multitude des trollinets rassemblée sur les docks. Louez le Seigneur des Tempêtes, hur lai-je ! Nous savions que cette journée serait une grande journée et nous nous jetâmes dans les vents furieux, nos coeurs gonflés du désir de combattre le puissant Thog-don... (SED 89)

Commentaire de Requiât : une fois encore, le bateau de Neasha pénétra au coeur de l'orage, qui cette fois avait éclaté sur le nord-ouest du lac et avait fini par s'éloigner de Crabeville après un temps indéterminé qui dut être assez court. Les chasseurs ne trouvèrent pas Thog-don, mais ils tombèrent sur une créature sans doute aussi féroce. Remarquez avec quelle constance sont décrits de violents orages les jours où l'expédition croise la route de monstres. Notez aussi la nature des débris divers qui tombent du ciel. A la fois les orages et les chutes de débris sont le signe qu'un large passage s'est ouvert entre les mondes.

Quatrième Extrait (lignes 444-449)

Commentaire de Requiât : il s'agit d'un passage décrivant une journée «infuctueuse», c'est à dire sans que le moindre monstre un tant soit peu extraordinaire soit rencontré. Les descriptions de ces journées calmes sont de plus en plus nombreuses vers la fin du récit et à l'état du temps, correspond l'absence de proies intéressantes.

...J'étais terriblement déçue par notre journée de chasse, même si le temps s'est montré plus clément. La pluie ne s'est pas interrompue mais aucun orage n'a éclaté, ni le tonnerre, ni le moindre éclair. Les autres nuisances, comme les pluies d'insectes, ne se produisirent pas non plus, pourtant un chasseur apprend à dédaigner ces choses quand la chasse commence... (SED 90)

Guide de Gnarshk l'Unijambiste

Même si les trolls, ténébreuse race maudite et arriérée entre toutes, ne peuvent pas être considérés comme une source d'information fiable, le culte d'Angan Angar est réputé, dans une certaine mesure, pour son honnêteté et son comportement sensé. Si on le compare aux autres religions trolls, le culte d'Angan Angar est particulièrement pondéré et digne de confiance. En conservant ceci à l'esprit, j'ai étudié un document troll relatif au Lac de Tombeciel. C'est le soi-disant Guide du prêtre d'Angan Angar, Gnarshk l'Unijambiste. Ce troll, à la fois prêtre et pêcheur, vivait à une époque où le lac connut un regain d'intérêt auprès des étrangers. Il rédigea un petit opuscule plutôt bouillonné qui fut ensuite vendu dans son temple sous le titre «le Guide de l'Unijambiste du Lac de Tombeciel» aux marchands de passage, aux groupes de pêcheurs, aux visiteurs et autres humains de la région. Même si ce guide n'a pas connu un grand succès, certains passages méritent d'être lus. Vous voudrez bien pardonner, messire, la nature trollesque du document, en voulant bien vous souvenir que tous les documents en rapport avec la question qui vous intéresse ont été examinés. Comme de coutume, je n'ai ni coupé, ni modifié les extraits qui suivent. Vous pourrez remarquer que la traduction du Langage des Ténébres en Santarite, effectuée il a des années de cela par les trolls eux-mêmes est loin d'être parfaite. Une telle inconscience est typique de ces trolls païens et ne mérite pas que l'on s'étende davantage dessus.

Premier Extrait (lignes 110-131)

Commentaire de Requiât : dans cet extrait, où l'on parle de l'île que l'on voit fréquemment au nord du lac, l'Unijambiste nous raconte son premier voyage dans ce lieu plein de mystère. Cette île semble être extrêmement dangereuse et j'ai inclus cet extrait car il représente la meilleure source d'informations disponible au sujet de cette île.

...Un peu, monsieur, je ne suis pas retourné sur l'île sans plein bateau de grands gaillards pour me aider et d'autres de flottage en ours ou en géant. Les tempêtes, là-bas vers les montagnes (note : la partie nord du lac), sont très dangereuses et il vaut mieux pas pour vous d'aller chercher des ennuis là-bas. Les marais sont pleins de pièges aussi. Pour la sécurité, éviter l'île et les marais, c'est ce que nous disons toujours, nous qui sommes sages, aux plus petits. Mais gros paniers avec piège à homards ont bien marché et je crois que tout le monde va utiliser idée la prochaine semaine. Capture de grenouilles nous avons fait en une nuit plus qu'en toute semaine complète d'avant. Toujours bien faire attention que les grenouilles ne sont pas espuffiées (note : chaotiques) avant de manger.

C'est votre choix qui décide pour le nord du lac. La pêche est très bonne là-bas mais deux bateaux perdus depuis deux semaines n'est pas bon du tout. Pour en finir avec sujet de l'île, nous disons que déjà deux fois, des gens sont allés là-bas et que l'île est partie jusqu'à ce que les poissons volants commencent à sauter haut (note : il s'agit d'une obscure référence à une méthode troll de décompte du temps), et l'île est revenue mais amis partis pour de bon... (SED 86)

Deuxième Extrait (ligne 353-378)

Commentaire de Requiât : dans une partie de son guide, l'Unijambiste ridiculise un groupe humains en quête de sensations, dont certains semblent être des érudits. Ils souhaitent se rendre sur le lac pour y trouver du gros gibier et l'embauchent comme guide. Remarquez qu'après avoir pris ses clients en grippe, il choisit d'aller vers le nord du lac. La curieuse créature qui est décrite comme un «demi-oiseau» de grande taille pourrait fort bien intéresser votre seigneurie, si l'on tient compte des nombreuses allusions faites à une telle créature dans les légendes et la nomenclature publique (en particulier dans cette contrée barbare qu'est le sud de Kethaela).

...Mais après qu'ils ont donné la deuxième pile de bols, je me dis que ça irait bien comme ça que pourvu qu'ils ne sont pas des très bons guerriers, on fera comme ils décident. Je me suis dit que c'est possible qu'ils tombent du bateau quand on ne verra plus la taverne, aussi, je hume le vent et je fais une ou deux prières et je dirige le bateau vers le nord pour leur trouver des ennuis.

Mais ce type, qui a plein d'idées sur comment attraper les bêtes, il n'est pas savoureux. Quand nous attrapons ce gros demi-oiseau, il invente plein de raisons pour que nous, trolls, on ne peut pas le manger. Après, Ozzgo jette des planches-vaches à lui dans l'eau, et il devient moins déplaisant (*note : «planche-vache» est sans doute une traduction d'un mot troll désignant les livres reliés en cuir*) et nous faisons grande fête avec beaucoup de rakhsh dont on parlera pendant les suivantes semaines (*note : «rakhsh» est un mot troll de la région intraduisible, qui est en rapport avec l'ingestion de nourriture. Il inclut à la fois le plaisir et d'autres concepts plus étranges*). Baratineur est très content de récupérer demi-tête de oiseau que nous lui donnons car nous avons de la désolation pour lui après grand festin. Très dommage que Ozzgo a enlevé drôle de demi-cervelle et coeur tout d'abord, mais c'est comme les humains appellent la faute à pas de chance...(SED 93)

Résumé du Résultat des Recherches

En considérant mon appréciation des documents, dont vous avez pu lire des extraits dans les pages qui précèdent, je ne puis vous offrir qu'un conseil très simple, mais soigneusement pesé : le temps qu'il fait sur le lac doit retenir toute votre attention. Quand certains phénomènes météorologiques, définis ci-dessous, se produisent, il y a une probabilité de 73 sur 100 que votre expédition rencontre des phénomènes magiques néfastes et des créatures extrêmement dangereuses. Quand, au contraire, ces phénomènes sont en suspens, la probabilité de telles rencontres tombent à 29 sur 100. En se tenant à ce principe, il est possible de mener une expédition sur le lac avec un niveau de risque acceptable.

Le phénomène particulier auquel vos éclaireurs devront être attentifs, est l'apparition de gros nuages d'orage noirs au-dessus de la partie nord du lac qui débouchent sur un orage de Classe Sept ou plus (en utilisant le Codex Météorologique de Jar-Deeshna). Ces orages sont en général accompagnés de vents violents, d'éclairs et de trombes d'eau, ainsi que de pluies de choses aussi étranges que des vers ou des copeaux de métal. Tout ceci en rend l'identification aisée. Mes recherches m'ont permis d'établir une corrélation ayant un Rang Significatif de 73.13 (Modalités du Temple 98.11) entre ces orages et l'observation de monstres dangereux tels que Megaserpentes maritimus (serpent de mer) ou d'entités plus inexplicables telles que ce «Requin Brun» apocryphe.

Remarquez la grande fréquence des orages sur le Lac de Tombeciel (43,41 présences sur 100 cas). Mais seulement ceux d'une grande violence et ceux qui sont sur la partie nord du lac doivent retenir votre attention. Vous pouvez être assuré qu'une surveillance scrupuleuse des

phénomènes décrits vous épargnera, à vous et à vos hommes, d'indignes et inutiles fatigues pendant votre expédition.

Fondement Théorique de l'Analyse

Messire, la théorie qui sous-tend mes conseils est simple. La faune monstrueuse qui infeste cette zone magique connue comme le Lac de Tombeciel trouve sa source bien au-dessus du niveau des nuages et des orages qui couvrent le lac. Grâce à l'utilisation des méthodes les plus poussées en matière de divination numérolologique, j'ai pu déterminer l'origine de cette source à 719 glm Solaires (Modalités de Mesurage du Temple 98.L13).

Dans ma théorie, les nuages agissent comme un rideau ou un obstacle qui s'interpose entre notre monde et une ouverture mystérieuse donnant sur le plan des dieux, une ouverture qui se trouve être située au-dessus de la partie nord du lac. L'imprécision des données disponibles empêche une localisation plus précise.

Quand les nuages sont les plus épais et que les orages éclatent, cette déchirure s'ouvre plus largement et laisse tomber sur notre monde d'énormes monstres ainsi que d'autres puissances encore plus mystérieuses, créant ainsi des conditions présentant les pires dangers même pour ceux ayant la stature des plus grands guerriers.

Si vous voulez bien pardonner une spéculation, messire, je pense qu'au-delà de cette ouverture se trouve un lieu sacré pour les dieux, un endroit où règne trop de puissance pour que notre indigne regard de mortels puisse s'y poser. C'est pourquoi il y a en permanence des nuages et des tempêtes, écartant ce savoir de nos yeux. Les trombes d'eau, les pluies anormales, les monstres aquatiques, et toutes les autres merveilles ne sont que d'infimes manifestations de la magie de cet endroit.

Mes recherches prouvent que les orages les plus puissants (Indice 7 et plus du Codex Météorologique de Jar-Deeshna) se forment périodiquement au-dessus de la partie nord du lac. Il ne paraît pas y avoir de lien entre ces tempêtes et le climat de la Passe du Dragon. De même, aucun phénomène local, même l'apparition de dragonewts ou les raids de broos, ne peuvent en rendre compte. Cela vient à l'appui de la théorie selon laquelle il s'agirait d'événements se produisant dans un autre monde qui détermineraient ces phénomènes. La fréquence moyenne est d'une fois tous les 17 jours.

Comme il a déjà été mentionné, la rencontre de monstres, ainsi que tous les autres événements dramatiques, se produisent rigoureusement au moment où les gros orages se manifestent au nord. Les créatures et les objets bizarres suivent l'ouverture du trou entre les mondes comme la fumée suit le feu.

J'ajouterai, pour votre tranquillité d'esprit que ma théorie reliant le temps sur le lac à l'observation des monstres est totalement corroborée par l'utilisation du Codex Solaire de Yak-Teel, une technique numérolologique inventée par le grand prêtre Yak-Teel.

RuneQuest est un jeu Chaosium édité par Avalon Hill, publié en français par Oriflam.

Copyright 1985 par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Trollpak par Chaosium Inc., tous droits réservés.

Copyright 1988 pour Troll Gods par Chaosium Inc, tous droits réservés.

Edités par Avalon Hill Company

Trollpak et Troll Gods sont édités conjointement en français sous le titre Trolls
par Oriflam, 132 rue de Marly, 57 950 Montigny les Metz, tous droits réservés.

Imprimé en Union Européenne

Avec six enseignes, il y a sûrement un Restaurant Pnedubec près de chez vous !

Nous servons des Nains et des Elfes !

Vous nous trouverez...

Crabeville



Vallée
des fleurs

Rivière
Troll



**Cité
de Plomb**



Adarí

Rivière
Adarí

Solitaire

Alda-Chur



Route de Pavis

Pavis

Puitnoir

Sentier
du puits
de Bitume



Maintenant, deux
restaurants pour
mieux vous satisfaire.

Bois Trolls



Notre fondateur

Information

Nos clients désirant faire
une bonne java sont invités
à se rendre dans notre taverne,
derrière l'angle de la rue,
chez Sourcils d'Ombre.
C'est géant !

Nous organisons
également visites guidées
et expéditions de chasse
à des prix raisonnables !



Les Restaurants Pudedubec et Tripes Chantantes

«le meilleur de la cuisine troll»

Ouvert du crépuscule à l'aube

La direction des restaurants Pudedubec se réserve le droit de refuser l'entrée à quiconque.
Les non-trolls doivent être accompagnés par des trolls. La direction ne peut être tenue pour
responsable des décès et blessures se produisant dans l'enceinte du restaurant.
Surveillez vos manières mais ne vous laissez pas marcher sur les pieds!

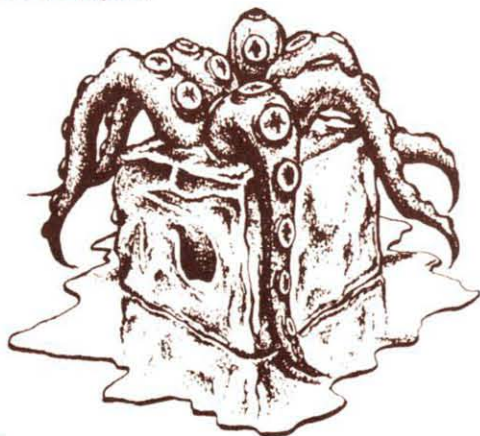
Les prix sont en bolgs pour les Trolls.
Les autres doivent payer en clacks. On ne rend pas la monnaie aux non-trolls.

Entrées : toutes nos entrées sont servies avec leur accompagnement de légumes et de la bière humaine sur une planchette de bois pouvant être consommée. La direction offre gracieusement des cures-dents en os d'Elfes à la fin du repas.

Tentacules de Vomieuvre

Cuites et servies glacées pour les palais les plus fins. Servi avec son bloc de glace et une garniture de pieds de coureurs.

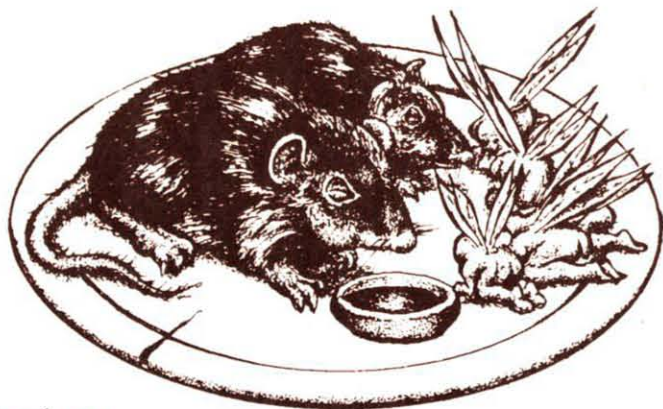
Prix: 70b.



Bétail Humain en Gelée

En provenance directe des Morocanthys. Sert avec sa garniture de racine épicée et de mains de coureur (nous trouvons ça aussi bon que nature !).

Prix: 25b.



Marcottes Panées

Servies avec une généreuse portion de rats et accompagnées d'amanites phalloïdes. Assaisonnement au choïr.

Prix: 40b.

Cuisseau de Nain

Mariné dans l'alcool de bois le plus fin et servi avec une sauce aux glands et un zeste de citron.

Prix: 90b.

Poitrine d'Elfe

Arrivage régulier en provenance directe des Ombres Dansantes chassés par nos soins. Servi avec un beurre d'impala. Assaisonnement au choïr.

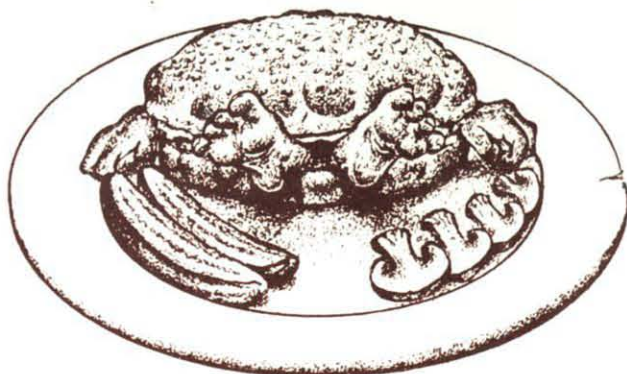
Prix 120b.



Notre Trollinet Burger

Réputé dans toute la région. Servi avec de l'aneth et des champignons.

Prix: 12b (fromage: supplément de 6b).



Spécialité de la Maison !

Venez avec des Amis !

Bétail vivant au choix, servi dans la cour.

Mordez dedans et régalez-vous!

Prix variants en fonction de l'approvisionnement.

Scarabée Domestique Vivant

Cloué à votre assiette par un os de coureur pointu.

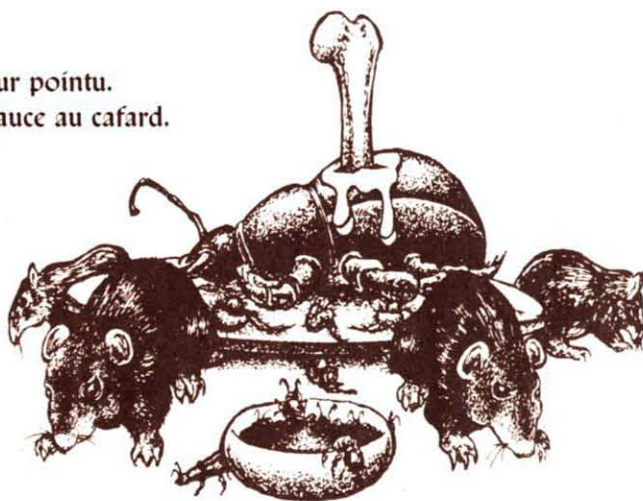
Accompagné de rats et d'une délicieuse sauce au cafard.

Prix: 30b.

Tourte des Aînés!

Un émincé de Nain et d'Elfe avec des champignons et des amanites en tranche, couvert d'un semis de scarabées pétrifiés, le tout dans une délicieuse pâte.

Prix: 17b.



Boissons

Cercueil.....	15
Bière.....	21
Vin.....	30
Djinn.....	36
Kvass.....	3
Bière humaine.....	4
Sang d'elfe.....	60
Alcool de bois.....	20
Gâterie !.....	45
Lait de brique.....	24
Vin de serpent.....	36
Hoom*.....	18

Accompagnements

Tranche de scarabée.....	4
Rat.....	10
Fromage de tête.....	4
Okra.....	6
Pain aux aisselles.....	8
Oeufs frits au chocolat.....	36
Glace au brocoli.....	9
Banane bouillie.....	12
Pommes de loup.....	3
Jambonneau.....	14
Sandwich au pâté de foie et au miel.....	5

* le hoom est un mélange de jus de viande et d'alcool, un repas complet à lui tout seul.

RuneQuest

Trolls

Nous sommes en 1622 S.T.

Les premiers échos de la Guerre des Héros retentissent et une ère de changement commence pour Glorantha. Les Uz, plus connus par les humains sous le nom de trolls, les maîtres de la nuit, les seigneurs des terres désolées de Glorantha, sont restés cachés pendant des siècles. Aujourd'hui, ils reviennent au grand jour.

Dans leur fureur, les Uz les plus audacieux ont fait appel aux étranges dieux des ténèbres. On murmure que même les divinités les plus sinistres, comme Annilla, la redoutable déesse de la Lune Bleue, ont gagné des adeptes.

Les trolls tiennent enfin leur vengeance sur les humains qui les ont massacrés sans répit depuis que le monde avait changé. Un accord est-il envisageable avec la plus impitoyable mais aussi la plus intelligente race de Glorantha ? Seuls des hommes endurcis oseront s'enfoncer dans leurs cavernes pour découvrir leur étrange et fascinante civilisation, à moins qu'ils ne finissent sur le menu d'un restaurant quelconque...

Trolls est une vaste encyclopédie regroupant tout ce que les humains savent des trolls et de leur culture. Tous les aspects des uz sont examinés, de leurs pratiques militaires à leur redoutable tube digestif en passant par leurs divinités les plus obscures. Vous saurez tout sur leur glorieuse histoire et les épreuves qu'ils ont du traverser pour être enfin reconnus comme l'une des plus grandes races de Glorantha. Après la lecture de ce supplément, vous ne pourrez plus considérer les trolls comme de simples monstres mais bien des êtres complexes que des maîtres et des joueurs imaginatifs pourront interpréter de façon crédible.

Ce supplément contient également une vaste carte en couleurs détaillant l'une des régions trolls les plus importantes de Glorantha : Dagori Inkarth.

Enfin, au prix de nombreuses vies, nous sommes en mesure de vous offrir le menu d'un des restaurants trolls les plus connus : la chaîne Pudedubec. Osez-vous y jeter un coup d'oeil pour y apprendre ce que les trolls considèrent comme des plats raffinés ?

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



ISBN 2-906897-79-5

Prix : 219 F.