

Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

VOLUME 11





Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

VOLUME 11

CRÉDITS

AUTEUR(S)

Robin Laws, Bryan Steele et Lawrence Whitaker

TEXTE SUPPLÉMENTAIRE

Simon Bray

EDITEUR

Nick Robinson

COUVERTURE

Pascal Quidault

MISE EN PAGE ET CRÉATION

GRAPHIQUE

Will Chapman et Scott Clark

TRADUCTION

Sandrine Thirache

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

German Ponce, Jason Banditt Adams, Marco Morte, Leonardo Borazio, Lorena Soreno, Javier Charo Martinez, Jorge Monparler et Andrew Dobell

CARTES

Keith Curtis et Leonel Domingos de Castro Torres

CORRECTIONS

Julien Durel et Frédéric Toutain

REMERCIEMENTS

Pete Nash, John Hutchinson, Simon Bray, Jeff Richard et Greg Stafford

INFORMATION DE COPYRIGHT

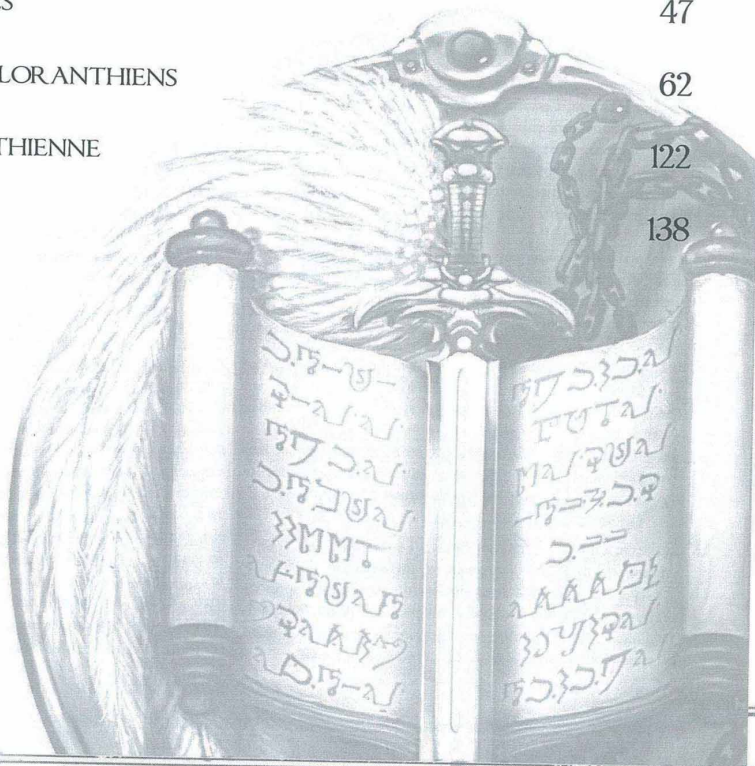
Glorantha : Le Deuxième Âge ©2010 Mongoose Publishing. Tous Droits Réservés. Toute reproduction de ce livre par n'importe quel moyen sans la permission écrite de l'éditeur est expressément interdite. Tous les personnages, les noms propres, les lieux, les objets, les illustrations et le texte contenus dans *Glorantha : Le Deuxième Âge, Volume 11* sont copyright© Mongoose Publishing, sous licence Issaries, Inc. Ce produit ludique ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de ce produit ne peut-être reproduite sous une quelconque forme sans autorisation écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (OGL), visitez www.mongoosepublishing.com. Ce produit est protégé par les lois de copyright du Royaume-Uni. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles, des organisations, des lieux ou des événements est pure coïncidence.

RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc. Ce Produit est sous licence Issaries. Tous droits réservés. Imprimé aux États Unis..

VOLUME 11

SOMMAIRE

LES DEUX EMPIRES	4
CULTURES PRINCIPALES	21
RACES MAJEURES	47
AVENTURIERS GLORANTHIENS	62
MAGIE GLORANTHIENNE	122
INDEX	138



LES DEUX EMPIRES

Ce chapitre fournit des détails plus approfondis sur les deux grands Empires qui se partagent la part du lion durant le Deuxième Âge de Glorantha : l'Empire des Amis des Wyrms et l'Empire des Apprentis Divins. Que les aventuriers appartiennent à l'un d'eux, qu'ils s'y opposent ou bien qu'ils changent de camp au gré des vents, leurs relations avec ces deux grandes puissances vont sans aucun doute affecter, voir même déterminer leur destinée



Arkot le blasphémateur causa de nombreux dégâts dans le Seshnéla mais il ne le réduisit jamais à l'état de vassal. Lorsque le Roi Nralar déclencha la guerre contre les stygiens en 578, c'était sous prétexte que l'Aularque refusait de lui payer tribut !

— Ombast Marche-Ponte, Pidant de Nouvelle Froual



LES APPRENTIS DIVINS

Nul ne recrute autant d'aventuriers et ne récompense ces derniers plus généreusement que les Apprentis Divins. Solidement financés et désireux d'accroître perpétuellement leurs connaissances concernant les mystères du monde, ils offrent chaque année de grosses sommes d'argent à des groupes de mercenaires. Portant le nom de Quêteurs de Connaissance, ces groupes explorent les recoins les plus reculés du monde et fournissent un rapport détaillé aux érudits qui les ont recruté. Environ la moitié des Quêteurs de Connaissance travaillent à plein temps pour une université ou un ordre sorcier des Apprentis Divins. Certains groupes indépendants sont engagés le temps d'une seule mission. D'autres encore travaillent pour leur propre compte : ils vendent aux enchères les trésors qu'ils découvrent. Certains membres, mais pas tous, d'un Groupe de Connaissance, (l'autre nom des Quêteurs de Connaissance) pratiquent une magie issue des écoles des Apprentis Divins.

Les Apprentis Divins peuvent aussi engager des aventuriers afin de protéger leurs entreprises commerciales, de faire la guerre à leurs ennemis politiques et de faire avancer leurs agendas politiques.

L'Empire de la Mer du Milieu constitue un excellent ennemi pour un groupe d'aventuriers. Il blasphème contre les traditions théistes mais vole bien volontiers leurs saints secrets. Arrogant, avaré et ne se souciant pas des frontières, il sème le désordre partout où il passe. Un châtimement cosmique l'attend et les aventuriers qui désirent se dresser contre la tyrannie peuvent être la main de la justice qui fera s'écrouler cet empire.

Une Courte Histoire de l'Empire

La population Jrustéli est originaire du Seshnéla, situé dans le Génertéla occidental. À la fin de l'Âge de l'Aurore, après la destruction de Gbaji le Trompeur, son meurtrier, Arkat, établit un redoutable régime troll du nom d'Empire Stygien dans le Ralios avoisinant, qui exploita le Seshnéla comme un état vassal.

Durant le Cinquième et Sixième Siècle, les réfugiés du Seshnéla émigrèrent dans l'île de Jrustéla avec l'aide des marins Waertagi. Les premières vagues recherchaient l'autonomie politique et le droit de pratiquer leur foi Malkioni sans les restrictions imposées par Arkat. Elles découvrirent les timinits et cohabitèrent pacifiquement avec ces derniers. Elles s'alarmèrent tout d'abord quand elles découvrirent d'autres humains dans l'île puis elles se contentèrent d'attendre les immigrants suivants ; mais ces derniers semblaient avoir trouvé de meilleurs endroits où s'installer.

Sur le continent, le Seshnéla menait des guerres à répétition contre les héritiers d'Arkot, dérochant les secrets de la Quête Héroïque et les partageant avec les érudits de Jrustéla. L'émigration recommença peu de temps après, lorsque les factions vaincues de la guerre de succession Seshnégi prirent le départ, dans le vain espoir de désamorcer la guerre civile qui s'annonçait à l'horizon.

Dans la colonie Jrustéli originale de Hredmorinos, les pionniers établissent une république où tous les hommes libres pourraient voter pour élire leurs chefs. Dans un premier temps, les colons travaillèrent ensemble afin d'assurer leur survie mutuelle mais un schisme apparut bien vite, comme c'est souvent le cas. Les factions s'affrontèrent et finirent par se séparer pour aller fonder leurs propres colonies. Alors que ces nouvelles colonies se développent et prospèrent, les humeurs se calmèrent peu à peu et les réconciliations facilitèrent le regroupement de cités en plein épanouissement en une seule nation. Les colonies préexistantes datant de l'Âge de l'Aurore et établies par les premiers émigrés de Slontos, se retrouvèrent incluses dans cette nouvelle unité politique.

Les esprits logiques Jrustéli placent l'érudition au-dessus de toute autre poursuite et encouragent la création de diverses écoles d'études magiques. Ils se souviennent de l'histoire du



Le terme "Apprentis Divins" apparut trois siècles et demi après les travaux des premiers chercheurs considérés comme les fondateurs du mouvement. La personne qui utilise ce terme pour décrire les écoles de magie d'avant l'an 829 ne se livre qu'à une simplification bien pardonnable.

— Toranalté le Conformiste, Sage du Marché de la Connaissance de Segurane



redoutable Arkat qui obtint un énorme pouvoir personnel en découvrant la technique de la Quête Héroïque. Ils mettent tout en œuvre pour essayer de comprendre ce pouvoir afin qu'ils puissent un jour vaincre tous ceux qui, par la suite, espèrent l'utiliser contre eux. Les premiers Groupes d'Études des Apprentis Divins furent ainsi fondés en l'an 500.

En 580, les colonies du Juststela se sont tellement développées qu'une nouvelle génération de chercheurs a hâte d'aller explorer de nouvelles frontières. Là encore, avec l'aide des Waertagi, ils font voile vers les terres d'Umathela pour y établir des colonies.

Vers la fin de l'année 640, l'île succombe à la ferveur religieuse. Bien qu'il n'existe qu'un seul Dieu Invisible révélé par le prophète unique Malkion, les nombreuses sectes ont des opinions divergentes concernant les applications pratiques des prophéties dans la vie quotidienne. La controverse théologique fait place à la rancune politique puis explose en une vague de violence sectaire.

Les tensions se dissipent immédiatement avec l'apparition miraculeuse du *Livre Irréfutable*, un livre contenant un guide théologique écrit directement de la main du Dieu Invisible (voir page 32 pour plus de détails sur le *Livre Irréfutable*).

La claire et irréfutable révélation de cette vérité religieuse encourage un renouveau de l'esprit d'unité. En 650, les colonies du Juststela se regroupent officiellement sous le nom de Confédération Juststéli.

Une génération plus tard, armée du Livre Irréfutable, la philosophie des Juststéli se tourne vers l'extérieur. Les fervents Malkioni fondent le mouvement du Retour à la Droiture, destiné à répandre la seule vraie orthodoxie dans les autres contrées Malkioni. Le mouvement se heurte à l'avant-garde de l'Ordre du Nouveau Bâton de Fer, une escouade de missionnaires équipée d'une puissante magie de combat. Leur besoin de prosélytisme entraîne une ambition conquérante mais lorsque les Waertagi refusent tout bonnement de transporter leurs armées, les Malkioni restent sur leur faim.

Le Juststela nourrit désormais le désir de devenir un Empire. Afin de le réaliser, il se tourne vers ses sorciers Apprentis Divins. Les écoles de magie de l'île reçoivent la tâche de découvrir une arme capable de vaincre les Waertagi pour que les Juststéli puissent naviguer sans danger sur les mers.

En 718, les décennies passées à l'étude portent leurs fruits. Les marins Juststéli s'embarquent courageusement sur leurs petits bateaux de bois pour aller affronter les gigantesques navires-dragons. Les sorciers choisissent ce moment pour mettre le feu à la mer ! Des montagnes flottantes composées de feu élémentaire font bouillir les eaux et détruisent les Waertagi. Grâce à cette arme secrète, les Juststéli sortent vainqueurs de la Bataille de Tanian.

La marine, surnommée "Les Hommes Libres de la Mer", transporte maintenant les armées libératrices de soldats vertueux sur les mers. Une série de victoires militaires, accomplies au nom de la Croisade du Retour à la Droiture, s'ensuit. Les Juststéli débarquent dans le Seshnéla pour repousser les envahisseurs, les païens et les hérétiques. La tâche est difficile et leurs alliés naturels refusent de leur venir en aide, aussi, en 725, les Juststéli capturent le royaume côtier occidental du Loskalm. Neuf ans plus tard, ils réalisent leur plus profond désir : libérer leur terre ancestrale du Seshnéla des barbares. Saval, le chef des Juststéli, défie les principes démocratiques du Juststela et se proclame roi du Seshnéla ; plus tard dans la même année, son fils, Annak le Pacificateur, hérite du trône. Dès lors, le commandement du Juststela et du Seshnéla tombe sous la juridiction de l'ancienne couronne du Seshnéla.

En 740, les Juststéli détruisent l'armée Stygienne et finissent par détruire le Culte tant haï d'Arkat. Seuls les Apprentis Divins connaissent désormais le secret de la Quête Héroïque.

Plusieurs îles au-delà des mers sont conquises puis occupées. Les avant-postes dans le Pamaltela sont doublés et les ports du Slontos sont capturés. En 768, grâce au soutien de l'aventurier mystique dément, Gillam D'Estau, fondateur de la Voie de la Maîtrise Immanente, l'Empire en plein développement s'empare du contrôle du vaste Kraloréla. L'entreprise agressive



Perdu et affamé dans les gorges de Kong Jian, le héros fou Gillam D'Estau trancha son bras gauche pour le manger. Puis il le fit repousser sous la forme d'une patte de dragon et l'utilisa pour tuer tous ceux qui l'avaient laissé pour mort.

— Songling Hu, Annaliste du Temple de l'Immanence, Ting Shui



de D'Estau place Shang-Hsa, un empereur fantoche, sur le trône Kralori, forçant l'ancien dirigeant à s'enfuir en exil. Pratiquant de la Maîtrise Immanente, Shang-Hsa demeure à ce jour sur le trône. Les Justéli établissent d'autres avant-postes en orient ; leur flotte commerciale est en passe de devenir la principale puissance économique au monde.

En 789, l'Empire de la Mer du Milieu devient officiel et atteint son apogée en termes de prospérité financière. En 818, l'ancienne terre Brithini d'Aronalit devient un duché vassal de l'Empire. Au cours de cette période, le reste du Slontos est également annexé.

La balance n'oscille plus en faveur de l'Empire. Entre 818 et 825, l'EAW envoie des ouragans pour ravager Slontos. En 823, après qu'une tentative pour établir la suprématie mondiale de la croyance Malkioni ait été repoussée par les immortels de Brithos, l'Empereur Miglos tente d'envahir la nation insulaire. La flotte et l'armée sont toutes deux détruites. Brithos reste libre. Pensant ses blessures, l'Empire s'étend plus profondément dans le Pamaltéla, intervenant dans les affaires de guerre entre les différentes cités-états de Fonrit.

En 842, l'Empire envahit les Terres Sombres des trolls du Kéthaela, déclenchant ainsi une guerre ouverte contre l'EAW. Les dragons couvrent les cioux et un petit nombre d'entre eux tombent sur le Seshnéla et Justéla.

En 849 les sorciers des diverses écoles de magie, jusque-là surnommés Apprentis Divins, se réunissent officiellement sous cette appellation. Quatre ans plus tard, ils accomplissent l'Échange des Déesses (voir page 8).

Au cours des vingt années suivantes, les Zistorites, un ordre dévoué à la production en masse d'objets magiques et technologiques, s'étendent à travers tout l'Empire. La région Pamaltélienne du Jolar est victime d'une longue et épuisante occupation. Là, les Quêteurs de Connaissance recherchent la légendaire Cité de Fer : une cité contenant sans nul doute des secrets enfouis de très grand intérêt pour les Zistorites. Les Justéli introduisent pour la première fois des chevaux et des tactiques destinées à l'infanterie. Croyant tout d'abord que les chevaux et les cavaliers ne forment qu'une seule et même terrible créature, les Pamaltéliens surnommèrent leurs conquérants l'Empire à Six Pattes. Cependant, l'herbe ne poussant pas dans le Pamaltéla, les chevaux ne vivent pas longtemps et les avantages apportés par la cavalerie sont perdus.

La fin du neuvième siècle est un temps où l'expérimentation magique s'effectue à grande échelle. Les Apprentis Divins accomplissent la Folie des Quatre Ducs, une incantation désastreuse qui anéantit accidentellement un quartier entier d'une cité Loskalmi. Ils s'illustrent toutefois de manière spectaculaire dans d'autres expériences, notamment celles des

Les Guerres Ducales

Le besoin d'Ilotos de retirer les territoires en bordure du Seshnéla des mains de ses soi-disants vassaux révèle son état de faiblesse actuel. Encouragés par ses échecs dans le Pamaltéla et pressés de toute part par les pillards montagnards de l'EAW, les ducs d'Aronalit et du Ralios conservent une partie du tribut dû à Ilotos. En temps normal, cette perte de revenus n'est qu'irritante mais maintenant qu'Ilotos doit rebâtir son armée et sa marine, elle devient accablante. Enragés par les ducs rebelles qui les accusent d'avoir des tendances païennes, les forces de l'Empereur saccagent leurs forteresses et mettent leurs milices en déroute. Cependant, là où les ducs ont obtenu les bonnes grâces de la population, en particulier dans le Ralios, les grondements persistent. Varnagash le Rouge, le plus populaire des ducs, s'est enfuit dans le Vesmonstran, où les chefs de clans mécontents lui donnent asile. Certains disent qu'il a l'intention de défier le trône impérial. D'autres qu'il a pris le parti de la population et qu'il va revendiquer l'indépendance du Vesmonstran.

Vagues Vertes, celle du Mouvement à Scories et celle de la Vapeur Empoisonnée d'Érastes.

En 901, Ilotos, l'empereur actuel, monte sur le trône. À cette même période, l'Empire perd toutes ses concessions Pamaltéliennes. L'Umathéla se révolte et le héros Pamaltélien Hon Hoolbiktou repousse l'Empire à Six Pattes hors du Jolar. Les expéditions envoyées pour reprendre la région échouent.

Ilotos répond en envoyant les survivants sur le front Sud pour déposséder les ducs rebelles d'Aronalit et du Ralios, plaçant ainsi ces terres sous son contrôle direct.

En 908, l'Empire fait face à un assaut contre la Cité Cliquetante Zistorite de Kéthaela et à des présages désastreux qui se profilent en haute mer.

Les Objectifs des Apprentis Divins

L'empire des Apprentis Divins poursuit plusieurs objectifs qui, généralement, se complètent, cimentant des alliances entre diverses puissances. Ils entrent cependant parfois en conflit.

Son objectif principal est de nature **magique** : ses sorciers n'ont qu'un désir, celui d'augmenter leur connaissance et leur pouvoir grâce à l'exploration et à l'exploitation des soi-disants religions païennes de Glorantha. Les écoles de magie de l'empire des Apprentis Divins et les Zistorites n'ont que ce but en tête.

En dépit de leur notoriété, les sorciers ne constituent qu'une petite portion de l'Empire. Pour la plupart des gens ordinaires, son principal objectif est **religieux**. Son devoir est de poursuivre le travail entrepris par l'Armée Vertueuse, de promouvoir la pratique orthodoxe du Malkionisme et de supprimer l'hérésie.

En ce qui concerne la classe marchande de l'Empire, le but de ce dernier est l'expansion et la protection du **commerce**.

Ses classes nobles sont à la recherche de la **gloire militaire** ; les chefs militaires de haut rang considèrent ces précédents objectifs comme valables tant qu'ils leur permettent de se distinguer au combat. Et heureusement, tous le permettent. Si on leur donne le choix de la guerre, les nobles dépourvus de terres militent pour une expansion territoriale, dans l'espoir que leurs conquêtes leur rapportent des duchés ou de petites vassalités selon leur rang. Les classes moyennes peuvent devenir riches grâce au négoce mais pour les nobles, la vraie fortune ne s'obtient que par la possession de terres.



Comme la Sorcellerie est le don du Dieu Invisible, il est tout à fait possible d'être à la fois Missionnaire et sorcier. Mais être Missionnaire et sorcier Apprentis Divins, cela par contre n'est pas aussi aisé.

— Frère Aran, Moine de Pombrie



Foi et Magie : Un Conflit d'Intérêt

Certains ordres religieux veulent la conversion de tous les païens à la Voie Malkioni. Ils souscrivent à la Doctrine de Conversion et portent le nom de **Missionnaires**.

Cet objectif est en conflit avec les intérêts des sorciers Apprentis Divins. Si les païens sont convertis en masse, le Royaume Divin pourrait bien disparaître et avec lui, la source de la magie qu'ils ont perfectionné pendant des siècles.

Certains sorciers admettent que les païens doivent être convertis, mais seulement après que leurs secrets aient été entièrement percés. Les faux dieux font partie de la création du Dieu Invisible et ce dernier a sûrement l'intention que ses serviteurs profitent de leurs talents avant de les éradiquer. C'est la Doctrine de la Judicieuse Utilisation ; ses partisans portent le nom d'**Ajournés**.

D'autres sorciers soutiennent que, bien que la conversion de masse soit, en principe, idéale, les païens sont tellement attachés et engoncés dans leurs fausses croyances qu'en pratique, ce but

n'est pas réalisable. Au contraire, il vaut mieux apporter la lumière aux rares âmes réceptives de la horde de païens et de permettre au reste d'obtenir la perdition qu'ils recherchent tant. Ceux qui font partie de cette école de pensée sont appelés les **Réalistes**.

Cependant, une autre doctrine affirme que les païens sont maudits par le Dieu Invisible et qu'ils ne méritent pas sa lumière. Tenter de les convertir serait désobéir à sa volonté. On devrait plutôt remercier le fait d'être né Malkioni et d'être éligible à recevoir la Consolation du Dieu. Ceci est la doctrine de la Sélection Inhérente ; ses partisans sont appelés les **Inhérents**.

Enfin, il existe une école d'indécis qui commentent sur le fait que cette controverse n'était pas assez courante au 7ème siècle pour qu'il y soit fait référence dans le *Livre Irréfutable*, qui tranchait irrévocablement toutes les disputes doctrinales en ce temps-là. Ils affirment qu'afin d'éviter l'erreur, on ne devrait rien faire à ce sujet, excepté prier pour obtenir une révélation sous la forme d'un nouveau chapitre du *Livre Irréfutable*. Ceci est la Doctrine du Délai Inhérent ; ses partisans portent le nom de **Retardateurs**.



Les sorciers Zistoris paient un bon prix en échange d'artefacts magiques inconnus, même si par Malkion vous n'avez aucune idée de son utilisation.

— Gurek Lancerune, mercenaire du Safelster



Magie

Des quatre principaux objectifs de l'Empire, l'accumulation de la connaissance magique est celui qui offre aux aventuriers la plus grande opportunité de voyager. Les Apprentis Divins sont avides d'informations sur les dieux païens, les traditions mythiques et les pratiques chamaniques. En ce qui les concerne, la connaissance est un trésor, en particulier celle des mythes des cultures païennes. Pour les Apprentis Divins, les histoires contiennent un pouvoir

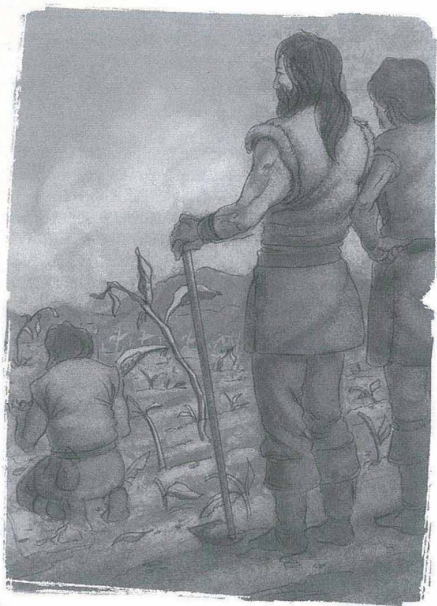
Pillage du Monde des Mythes

Si les Mondes Extérieurs sont la source ultime du pouvoir, les mythes constituent leur carte au trésor. Dans la tradition théiste, lorsque vous entreprenez une Quête Héroïque, vous vous aventurez dans un mythe connu de votre culture. Vous rencontrez toujours quelques surprises, qui vous donnent un nouveau point de vue sur vos dieux, mais les grandes lignes de l'expérience sont préétablies. Vous prenez part à l'histoire, en interprétant le rôle du dieu que vous vénérez. Vous êtes soumis à un test, de la même manière que le dieu fut soumis à un test dans le récit original : si votre dieu s'est d'abord battu contre

un troll puis un mauvais vent et a ensuite passé la nuit avec une mystérieuse femme avant d'aller finalement se battre contre le dragon, vous vous attendez à faire de même lorsque vous entrez dans le Plan Héroïque. Si vous réussissez à faire toutes ces choses dans le bon ordre, vous obtenez une récompense, soit pour vous soit pour votre communauté. Il est possible que vous reveniez avec une épée magique, que vous obteniez un sort de Magie Divine, que vous mettiez fin à une sécheresse ou que vous augmentiez le taux de naissance de votre clan.

Si vous ne réussissez pas à surmonter un obstacle, alors vous avez de gros ennuis. Si vous êtes chanceux, vous serez tout simplement blessé ou diminué de quelque façon avant d'être renvoyé du Plan Héroïque sur le lieu sacré que vous avez utilisé pour accéder au royaume divin. Si vous êtes malchanceux, vous vous perdrez dans un monde mythique. Vous pouvez rencontrer d'autres dieux de votre panthéon, engagés dans des activités issues de leurs histoires et avec lesquelles vous êtes familiarisé. Si vous connaissez suffisamment leurs histoires, vous pourrez peut-être entrer dans l'une d'entre elles et improviser pour la mener à bien afin de sortir en toute sécurité du monde extérieur. Dans le cas contraire, vous mourrez ou serez pris au piège pour l'éternité.

Les Apprentis Divins se rendent de l'Autre Côté afin de gagner des pouvoirs magiques mais aussi pour passer d'un mythe à



L'Échange des Déeses

En matière de création de nouveau mythe, le plus grand accomplissement de l'Empire est certainement l'Échange des Déeses. Les sorciers Apprentis Divins de l'Université de Pythos consacrent des années de recherches pour découvrir deux déesses païennes de culture séparée possédant des mythes similaires. Ils durent également s'assurer que ces deux déesses peu puissantes étaient incapables de représailles. Ils choisirent respectivement les Déeses du Grain de Wénélie et de Slontos : Inica, déesse du riz sauvage et Einkorn, déesse du blé de prairie. S'immisçant au sein des peuples, leurs aventuriers apprirent deux mythes similaires : "Inica Nourrissant le Peuple" et "Comment la Générosité d'Einkorn Fertilisa la Terre". Des escouades de Quêteurs Héroïques s'aventurèrent dans ces mythes, interprétant les rôles des assistants des déesses. Au fur et à mesure des interactions, ils altérèrent les histoires jusqu'à ce que le mythe d'Inica et celui d'Einkorn ne fassent plus qu'un. Quelques déités inférieures se montrèrent résistantes et furent détruites durant le processus. Finalement, incitées par les Quêteurs Héroïques possédant la Vision Mystique, les déesses du grain durent admettre qu'elles devaient être sœurs. Puis les sorciers mirent en scène un nouveau récit dans lequel les deux déesses échangèrent leurs maris afin de mettre fin à une famine mondiale.

De la même manière que les prêcheurs de Wénélie, les prêcheurs des cueilleurs Slontiens reçurent les visions de leur nouvelle déesse du grain. Dans leurs rêves, ils apprirent de nouveaux mythes similaires à leurs anciens mythes.

Au début, l'échange fut couronné de succès, prouvant ainsi que les dieux païens étaient faux et interchangeables en essence. Quelques fleurs refusèrent de pousser dans certains endroits et puis quoi ? Mais les récoltes commencèrent à se gâter. Le grain délicat d'Inica ne pouvait pas être cultivé à Slontos et le blé-herbe d'Einkorn devenait humide et pourrissait en Wénélie. Les fruits ne poussaient plus en Wénélie et dans le Slontos, aucun mariage ne durait plus d'une année.

En 908, ces changements devinrent apparents aux expérimentateurs de l'Université de Pythos et aux cultures affectées mais la rumeur ne s'était pas encore répandue dans l'Empire. Des bataillons de mercenaires empêchèrent maintenant les voyageurs de pénétrer dans les zones les plus touchées. Les assassins sont envoyés pour réduire au silence tous ceux qui osent en parler.

un autre. Ils ne sont pas les premiers à effectuer ce genre de Quête Héroïque expérimentale ; Arkat le fit bien avant eux. Leur innovation réside dans la création de nouveaux récits hybrides là où il n'en existait pas auparavant. Une fois qu'un nouveau récit est établi, ils y envoient des Quêteurs Héroïques, armés de la Vision Mystique et du Secret des Apprentis Divins, afin de le répéter maintes fois. De cette manière, ils garantissent que l'histoire fasse partie du Royaume Divin. Les mythes deviennent permanents, changeant non seulement un Plan Héroïque temporaire mais le Royaume Divin lui-même. Lorsque les histoires changent, les dieux changent aussi. Dans le monde matériel, un peuple qui vénère un dieu altéré accepte les modifications et finit par croire dans le nouveau mythe établi.

Les Apprentis Divins ont récupéré les mythes principaux des plus grandes cultures mais c'est dans les petits mythes, seulement connus de quelques communautés, qu'ils ont la plus grande liberté de se déplacer dans les mondes extérieurs. Les aventuriers qui ramènent de nouveaux mythes sont récompensés par des richesses aussi somptueuses que des pierres précieuses ou des couronnes en or.



Dans le Safelster, ils ont un nouveau surnom pour l'empereur : Ilotos le Malchanceux. Il ferait mieux de s'assurer que cela ne lui colle pas à la peau.

— Gurek Lancerune, Mercenaire du Safelster



Politique

Il est un vieux proverbe Seshnégi qui dit que "les problèmes des rois font la fortune des fabricants d'épées". En temps de troubles politiques, le travail ne manque pas pour les aventuriers. La malchance de l'empereur a encouragé ses adversaires à comploter contre lui. Au sein de l'Empire, ses ennemis sont :

- * Les ducs dépossédés d'Aronalit et du Ralios et leurs partisans.
- * Les anciens alliés de l'empereur situés dans le Ralios, qui maintenant se plaignent des impôts oppressants qu'il a levé contre eux afin de financer le coût de leur propre conquête.
- * Les familles nobles qui ont perdu leurs fils ou leur réputation à la suite des cuisantes défaites dans le Pamaltéla.
- * Certains Zistorites, convaincus qu'il n'a pas envoyé suffisamment de renfort pour lever le siège de la Cité Clquetante dans les Iles du Dieu Perdu. D'autres gardent encore l'espoir que leurs demandes seront finalement entendues à la cour.
- * Les nobles de Justéli, sous la bannière du mouvement du Retour à la Gloire, qui cherchent à reprendre le trône impérial des rois Seshnégi bornés pour le remettre entre les mains d'un Justéli.

D'après la loi, la possession du trône impérial n'est pas héréditaire. Et il n'est pas non plus supposé être un privilège exclusivement Seshnégi. Durant la formation de l'Empire de la Mer du Milieu, on supposa que le trône passerait de région en région. Le Haut Conseil, formé des conseillers religieux et séculaires de la couronne, se réunit après la mort ou l'abdication du roi afin d'élire un nouveau dirigeant. Dans la pratique, les empereurs ont toujours su remplir le Haut Conseil avec des alliés qui vont voter pour leurs fils à leur mort. Depuis que l'Empire a été formé, le trône est resté entre les mains de la famille d'Ilotos. Ce fait n'a pas encore été digéré par les Justéli, qui se considèrent comme les intellectuels de l'Empire et comme les libérateurs du Seshnéla. Les choses seraient peut-être différentes si Ilotos était un dirigeant brillant et sachant inspirer.

Le mouvement Justéli du Retour à la Gloire compte pour obtenir les faveurs des membres du Haut Conseil pour qu'ils élisent une autre personne que son fils, Daros. Cependant, Daros est un jeune homme dynamique et charismatique, inspirant une plus grande loyauté que son père.

Les courtisans font pression pour obtenir des positions au sein du Haut Conseil. Bien que la loyauté envers l'empereur qui les appointe soit un critère essentiel, les candidats doivent également être victorieux au sein des groupes qu'ils représentent auprès du Conseil :

Intrigues Politiques ?

La politique des Apprentis Divins pourrait attirer les aventuriers dans les aventures suivantes :

- * Détruire des preuves accablantes contre un employeur ou son allié politique.
- * Récupérer des preuves accablantes contre le rival d'un employeur.
- * Obtenir un trésor ou un mythe pour gagner l'amitié d'un allié particulier.
- * Transporter des informations secrètes entre des alliés politiques.
- * Secourir un homme politique détenu par des ennemis.
- * Assassiner des ennemis.
- * Enquêter sur l'assassinat d'alliés.
- * Enlever temporairement des politiciens rivaux afin de les empêcher d'effectuer une action indésirable.
- * Négocier une alliance entre politiciens.
- * Pillier des terres rivales et les vider de ressources rentables.
- * Protéger les terres des alliés contre les pillages.

- * Le Grand Sorcier est généralement à la tête de l'Alliance des Apprentis Divins.
- * Le Grand Ecclésiastique est le pontife de l'Église Malkioni.
- * Le chef de la Ligue Mercantile est généralement le Trésorier en Chef.
- * L'Amiral de la Marine est par tradition un noble Jrustéli.
- * Le Ministre de la Guerre est un noble Seshnégi ayant une expérience en tant qu'ancien général au front.
- * Les dirigeants régionaux forment le reste du conseil. Ces derniers comprennent : l'Archiduc de Loskalm et les ministres des Affaires Kralori et Vithéliennes. Les positions autrefois tenues par les archiducs d'Aronalit et du Ralios sont maintenant tenues par les frères d'Ilotos, bien que dans les faits ils ne gèrent pas ces territoires. Les sièges des duchés de Fonrit, d'Umathéla et de Jolar restent vides, en attendant la reconquête de ces impudents territoires Pamaltéliens.

Commerce

Les marchands maritimes de l'Empire conduisent un commerce animé dans tout Glorantha. Même leurs pires ennemis, l'EAW, bénéficient des déplacements des marchandises dans le monde. Les maisons marchandes Jrustéli dominent le commerce car elles ont su établir rapidement des flottes de transport. Les autres colonies et avant-postes essaient de rattraper leurs rivaux en construisant leurs propres flottes.

Les navires remplis de butin finissent toujours par attirer les pirates. Les pirates des Îles orientales et de la côte nord du

Commerce et Négoce ?

Les groupes enclins à commercer peuvent avoir le désir de bâtir leur propre empire financier. Pour commencer, ils devront acquérir un navire. Ils peuvent hériter d'un navire en mauvais état au cours d'une aventure ou bien obtenir un navire comme récompense auprès d'un employeur généreux. Plus probablement, ils devront louer un bateau à peine viable pour 2.000 à 3.000 pièces d'argent par saison et une part de 20% de leurs revenus, calculée avant profit. S'ils choisissent cette route, un sous-fidre du propriétaire les accompagnera durant leurs aventures pour comptabiliser leurs transactions.

Les aventuriers ont plus de chance d'être impliqués dans des exploits commerciaux lors d'expériences uniques. Ils peuvent servir en tant que gardes de caravanes ou de navires, lancer des raids contre des navires pirates ou des avant-postes, explorer de nouvelles routes commerciales potentielles ou négocier une affaire entre des marchands impériaux et des cultures reculées.

Pamaltéla deviennent de plus en plus audacieux. La marine impériale consacre un petit nombre de navires à la lutte contre la piraterie. D'autres opérations anti-pirates sont équipées et financées par la Ligue Mercantile. Celle-ci construit des navires peu coûteux mais rapides et emploie des aventuriers et des mercenaires, y compris d'anciens pirates à la recherche de revenus plus stables, comme équipage.

Que ce soit sur terre ou sur mer, tout commerçant peut se joindre à la Ligue Mercantile, à condition qu'il puisse présenter des reçus prouvant que son affaire lui a rapporté plus de 1.000 pièces d'or au cours de l'année passée. Dès qu'ils sont admissibles, les membres n'ont plus besoin de prouver leurs qualifications. En plus de son rôle dans les opérations anti-pirates, la ligue représente les intérêts commerciaux de l'empereur et contrôle un poste au Haut Conseil.

Guerre

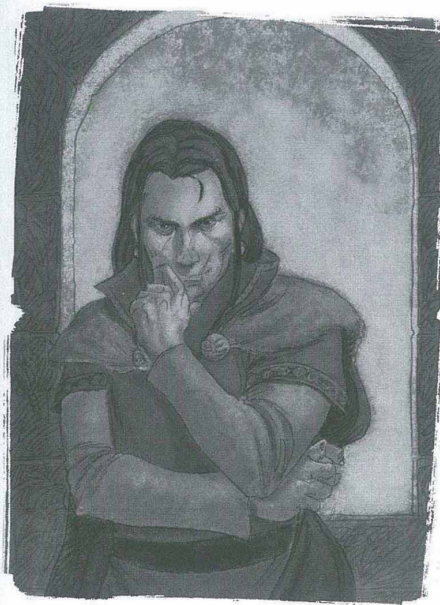
Le désir qu'ont les nobles de posséder des terres et la gloire nécessite un état de guerre constant. Bien que l'Empire entretienne une armée et une marine, soutenues par des forces volontaires telles que l'Armée Vertueuse, motivée par la religion, il n'a jamais eu autant d'hommes sous ses ordres qu'il le désirait. Les mercenaires bouchent les trous ; ils se rendent dans les zones de conflit pour s'engager auprès de ceux qui les paient le plus.

Bien que peu d'aventuriers désirent se joindre à des armées ou se battre dans des combats de masse sur lesquels ils n'ont aucun contrôle, ils peuvent trouver un emploi dans des opérations de balayage ou de soutien. Ces opérations martiales peuvent inclure :

- * Supprimer les bandits dans les zones reculées.
- * Missions de sabotage ou de reconnaissance.
- * Espionnage militaire.
- * Vols des mythes et des secrets des puissances rivales.
- * Contrecarrer les autres groupes à la solde des rebelles ou des puissances étrangères, que leurs objectifs soient d'origine magique, politique, commerciale ou militaire.

Combats ?

Les aventuriers qui se battent pour le compte de l'Empire bénéficient d'une plus grande sélection d'ennemis fascinants et mortels. Ceux-ci incluent : les forces de l'EAW, la population Aronalit, les Brithini, les rebelles internes ; des exilés Kralori, des insurgés Loskalmi, des Mostali, des Traditionalistes, des Pamaltéliens, des pirates, des trolls et des Waertagi.



Personnalités

Toute liste de personnalités Apprentis Divins se doit de commencer avec **Ilotos, l'Empereur de la Terre et de la Mer**. Ses revers de fortune politiques ont fait de lui un homme retransché au tempérament irritable. Il n'accorde aucune confiance à ses courtisans, ni à ses officiers, ni à ses fonctionnaires. Il est réputé pour les changer de poste ou les renvoyer à la moindre provocation. Ilotos est vindicatif quand il punit ses ennemis et ne montre qu'une gratitude temporaire envers ses amis. Il maintient un contrôle par la terreur et son action soudaine contre les ducs d'Aronalit et du Ralios font réfléchir à deux fois ses ennemis potentiels.

Daros, son fils, est en parfait contraste avec le mauvais caractère de son père : beau, athlétique et d'une nature charmante, il est entouré par la future génération de dirigeants politiques de l'Empire. Contre l'avis de son père, il prit part dans la tentative ratée pour défendre les possessions Jolari de l'Empire et fut l'un des rares chefs militaires à s'y comporter avec honneur. Les principaux intérêts de ce jeune homme de 25 ans sont de s'amuser, de se battre et de forger des alliances avec les nobles Seshnégi qui feront partie de sa cour.

Le plus grand magicien de l'Empire est **Lurghalos**, Grand Sorcier et chef de l'Alliance des Apprentis Divins. Morose et

capricieux, le magicien est un adversaire à la mesure d'Ilotos qui n'a confiance qu'en lui. Obtenue durant une expérience de magie ayant mal tournée, une cicatrice en travers de ses lèvres ternit son beau mais froid visage. Ses collègues font courir des rumeurs au sujet de sa faiblesse pour le cognac et des colères ivres qui en résultent. Ces jours-ci, Lurghalos se concentre principalement sur la dissimulation des conséquences de l'Échange des Déeses.

Vésharios, cousin d'Ilotos et Grand Ecclésiastique, est à la tête de l'Église Malkioni. Intellectuel de premier ordre, il est capable de réciter le *Livre Irrefutable* et peut discuter de tous les passages depuis le point de vue de toutes les écoles d'interprétation. En ce qui concerne le sujet de la conversion des païens, Vésharios est un Réaliste inconditionnel. Il tyrannise les autres membres du Haut Conseil avec un mélange d'ironie, de sophisme pertinent et de gestes provocateurs. Son principal objectif est la diversion des têtes brûlées Missionnaires vers des poursuites inoffensives, qui ne menaceront pas l'Empire en temps de crise.

Le modeste et inconstant Sylark est à la tête de la Ligue Mercantile et sert le Haut Conseil en tant que Trésorier en Chef. D'une belle apparence en général, ce commerçant Jrustéli est passé maître dans l'art de se rendre indispensable

Tolérance des Apprentis Divins

En dépit de son fervent monothéisme, l'Empire de la Mer du Milieu fait preuve d'un certain degré de tolérance envers les pratiquants des autres fois. Bien que l'on ne puisse dire que les Apprentis Divins respectent les voies théistes, mystiques ou chamaniques, ils sont désireux d'en découvrir plus à leur sujet et de tirer avantage de leurs secrets. Les commerçants encouragent les contacts avec les autres cultures, qui procurent à la fois marchandises et marchés. Même si les non-Malkioni ne peuvent pas remplir de hautes fonctions, ils ne sont pas non plus harcelés dans leur vie de tous les jours. Dans les occupations ouvertes aux aventuriers en particulier, la grande majorité des employeurs se soucient plus des capacités d'une personne que de ses croyances.

Les Malkioni extrêmement conservateurs peuvent insulter ou être condescendants envers les païens. Quand les temps sont durs, des émeutes ont lieu. Les infidèles sont pourchassés, battus ou bien encore tués. De telles occasions sont rares, en particulier dans les ports et les grands centres. Un Malkioni hérétique, qui devrait retourner dans le droit chemin, fait face à de plus grands préjugés et risque plus que le simple païen.

auprès de tous. Tous les membres du conseil pensent qu'il est d'accord avec eux et qu'il travaille dans leurs intérêts, quant en fin de compte, il ne se soucie que de lui-même. Il désire consacrer plus d'argent dans la lutte contre les pirates.

Possédant un visage long et cousin peu confiant de Sylark, **Kenthiliu** fut, à la demande du trésorier, récemment élevé au poste d'Amiral de la Marine. Malgré des victoires, dans sa jeunesse, contre les pirates, Kenthiliu s'était retiré de la vie politique pour servir dans un monastère de Nouvelle Froalar. Il veut plaire à la fois à l'Empereur et à son cousin mais craint de s'humilier et d'apporter le déshonneur à sa famille.

Le poste de Ministre de la Guerre et celui de Grand Commandant de l'Armée de la Mer du Milieu est occupé par le sombre et maussade **Gaskaros**, réputé pour sa poésie épique, pour ses victoires rapides et sanguinaires contre l'ancien duc du Ralios et pour son épée, Main-Paire. Une fois sortie de son fourreau, cette lame légendaire ne put pas y retourner tant qu'elle n'a pas tué un nombre pair de victimes.

Tous s'accordent sur le fait que **Pompalic** est l'individu le plus influent en dehors du Haut Conseil. Pompalic est à la tête de l'Armée Vertueuse, une force volontaire composée de guerriers et de sorciers qui se battent aux côtés des forces impériales chaque fois que la foi Malkioni est menacée. Épine dans le pied du Grand Ecclésiastique Vésharios, il fomenté des émeutes dans les rues et encourage les croisades contre les hérétiques. Missionnaire véhément, Pompalic recommande le baptême forcé des païens. Il s'est secrètement allié avec les détracteurs du projet des Apprentis Divins, qui affirment qu'il est allé trop loin et qu'il va apporter la ruine sur l'Empire. Pompalic pense que ces Apprentis Divins ne sont qu'une sorte de crypto-paganisme et il est désireux de mettre fin à leur discipline, une bonne fois pour toute.

Vissala, sa nièce, se comporte d'une façon mielleuse auprès du fils de l'empereur et pense avoir une chance de devenir son impératrice. Pompalic l'encourage à poursuivre ce rêve, dans l'espoir d'influencer son idéologie.

L'EMPIRE DES AMIS DES WYRMS

Tandis que les Apprentis Divins contrôlent les côtes et l'ouest du Génoméla, l'empire des Amis des Wyrms s'est étendu depuis leur base en Manirie jusque dans l'intérieur du continent.

L'EAW est à la fois plus et moins accueillant que l'Empire rival. En tant que mouvement religieux relativement nouveau, les Amis des Wyrms sont prêts à accepter quiconque embrasse leur voie draconique mystique. Les aventuriers originaires de n'importe quelle culture peuvent se rendre dans l'EAW et trouver un lien entre leur ancienne vénération et l'illumination draconique. D'un autre côté, l'EAW demande à ce que toutes



les personnes au sein de ses frontières se joignent à sa cause et fassent partie du Grand Dragon à Naître. Ils répriment sévèrement les anciennes croyances et ne tolèrent qu'avec réticence la présence à long terme des infidèles étrangers. Les aventuriers peuvent visiter l'EAW de temps en temps sans être forcés de se conformer aux pratiques locales. Les personnes qui s'y établissent doivent faire en sorte de paraître adopter les versions draconiques de leurs croyances religieuses sous peine de subir des confiscations, d'être tyrannisées ou d'être exilées. Une pratique ouverte et inchangée des anciennes coutumes peut aboutir à la mort.

Les Amis des Wyrms ne recrutent pas autant que les Apprentis Divins mais les aventuriers peuvent quand même trouver du travail au sein des frontières de l'EAW. Les aventuriers du côté de l'Empire peuvent :

- * Combattre les forces réactionnaires des Traditionalistes.
- * Aider l'Empire dans ses efforts pour transformer le paysage en dragon vivant.
- * Réprimer les révoltes locales.
- * Supprimer le banditisme
- * Partir à la recherche d'artefacts pour la transformation draconique.
- * Combattre les voleurs de magie de l'Empire des Apprentis Divins.

Les aventuriers qui s'opposent à l'Empire peuvent :

- * Harceler, détrousser et assassiner les oppresseurs blasphémateurs de l'EAW.
- * Secourir les héros de la résistance prisonniers.
- * Saboter les installations draconiques.
- * Comploter pour séparer les mystiques draconiques humains de leurs méfians alliés dragonewts.
- * Établir des alliances avec des cultures normalement hostiles mais sous le contrôle de l'EAW.
- * Partir à la recherche de secrets magiques pour contrer la domination draconique.

Ce que Savent les Amis des Wyrms

Les adorateurs d'Orlanth le Dragon et des autres religions récentes de l'EAW savent que le monde fut créé par des forces draconiques. Issus du *Rouleau Chantant de Sikaranth Dent-de-Dague*, les passages ci-dessous expliquent la foi des Amis des Wyrms aux convertis potentiels :

Misère, faim, confusion et désir font partie du monde parce que celui-ci n'est pas encore parfait. La violence et la trahison de la condition humaine peuvent également être attribuées à cet état d'imperfection. Les dragons créèrent un remède quand ils concurent le monde. Ils donnèrent aux hommes le potentiel pour atteindre la perfection et dans le même temps, compléter la création. Cet acte final aura lieu quand tous les peuples de l'Empire auront atteint l'état de perfection et créeront les conditions nécessaires sur la terre pour qu'elle se transforme en la plus gigantesque des dragons. Tous les peuples seront incorporés au sein de la conscience collective de ce nouveau dragon. Ainsi pourront-ils atteindre le bonheur éternel, tandis que le monde renaitra de son œuf pour finalement émerger sous sa forme ultime et parfaite.

Même si la lutte pour la perfection sera longue et difficile, elle n'est pas sans avantages. Ses adhérents reçoivent des pouvoirs magiques qu'ils pourront utiliser contre leurs ennemis de l'intérieur comme de l'extérieur. Certains peuples s'accrochent avec entêtement à leurs imperfections, aux anciennes croyances conçues seulement comme des étapes vers la transcendance. Ces personnes doivent recevoir la vérité, leur troisième œil doit être ouvert. Malheureusement, certains sont incapables d'effectuer la transition essentielle et doivent être éliminés, pour que leurs imperfections n'empêchent pas les autres d'atteindre l'illumination bienfaitrice. Apporter la souffrance aux misérables n'est pas une bonne action ni une action pleine de vertu, seulement une action nécessaire. Ceux qui effectuent ces actes d'oppression sacrifient beaucoup car ils souillent leurs âmes par la haine, l'avarice et la violence. Ils doivent jeûner et méditer afin de retourner à un état pur. Certains d'entre eux seront corrompus et devront être éliminés. C'est bien triste, mais la tristesse est aussi un piège, comme toutes les émotions humaines. Elles nous rattachent à la réalité qui nous entoure, qui est fausse, et nous empêche de percevoir nos Natures Draconiques Ultimes, froides, calculatrices, imperméables mais qui cependant

connaissent un bonheur supérieur qu'aucun bonheur humain ne peut nous préparer à comprendre.

Ceux qui ont participé aux révélations bénéficieront le plus de ces énergies partagées. Si vous vous joignez à nous maintenant, vous serez plus puissant que jamais. Si vous amenez d'autres personnes, vous en bénéficierez aussi, et une fois de plus quand elles recruteront à leur tour.

La joie mystique supérieure vaut le travail spirituel nécessaire pour l'atteindre. Si nous souffrons de la privation, du chagrin, de la guerre ou du doute, ce n'est que pour remplir la destinée cosmique.



*Les mystiques humains de l'EAW semblent sûrs d'eux.
Mais je note la façon dont les dragonewts les regardent,
leurs yeux reptiliens remplis de doute.*

— Jorudanth Main-d'Argent,
Commerçant de la ville de Jans



Une Courte Histoire de l'Empire

L'Empire des Amis des Wyrms vit le jour dans la Passe du Dragon, dans le Génertéla central, un lieu où les dragonewts avaient vécu depuis l'aube des temps. Avant cette période, les relations avec les dragonewts, ou peuple du dragon, avaient toujours été difficiles. Leurs actions étaient étranges et nul excepté les adorateurs de Drolgard, un Héros Orlanthi, ne pourrait parler ni comprendre leur langage rempli de sifflements et de trilles. Les malentendus se soldaient bien souvent par des morts dans les deux camps.

Une nouvelle école s'ouvrit dans la ville de Nochet. Là, ils enseignèrent l'Auld Wyrnish à tous ceux qui désiraient l'apprendre. La connaissance s'étendit en dehors de l'école comme une traînée de poudre. Ceux qui l'apprenaient étaient transformés.

Toutefois, toute personne ayant appris la langue expérimenta une révélation personnelle. Des factions apparurent et entrèrent bien vite en conflit en Esrolie et dans le pays d'Hendreiki, impliquant les populations dans une violente dispute métaphysique. 573 fut une période de troubles sévères.

Vistikos Œil-Gauche était un Orlanthi qui s'était converti au Malkionisme et qui apprit l'Auld Wyrnish à l'école de Nochet ; sa compréhension définitive de la langue lui permit d'apporter la paix entre les différentes factions rivales. Pour ce faire, il se présenta devant l'entité mystique répondant au nom de Dragon Cosmique et lui posa des questions. Muni des réponses, il forma les Missionnaires Chantants, des

groupes de missionnaires qui utilisaient la danse, la mise en scène et le jeûne afin de convertir les personnes influentes à la nouvelle voie mystique. Ce fut le début de la nouvelle religion draconique. Vistikos et sa clique de serviteurs commencèrent par le haut de l'échelle, en convertissant tout d'abord les chefs politiques, qui commandaient ensuite aux populations de les suivre. Certaines populations ordinaires devinrent soudainement importantes.

Dans la Passe du Dragon, la société fut rapidement réorganisée selon les principes draconiques. Ceux qui résistèrent à l'incorporation du symbolisme draconique dans leur religion furent exilés ou tués. D'autres continuèrent à vénérer leur ancienne religion en secret tout en prétendant adopter les principes draconiques ; ils fondèrent ainsi les bases du mouvement des Traditionalistes.

En 578, l'Empire des Amis des Wyrms devint une entité politique officielle. Les groupes de Missionnaires Chantants s'épanouirent et s'étendirent dans tout le Génertéla, prêchant et renforçant les bases du pouvoir, ce qui créa une structure en forme de pyramide qui concentrait le pouvoir dans les mains du Cercle du Dragon Éternel.

Beaucoup de gens pensaient que l'approche des Missionnaires Chantants était dangereuse et irresponsable. Un schisme apparut au sein des groupes : d'un côté, les Arrogants, des missionnaires connus pour leur arrogance et leur égoïsme, et de l'autre côté, les Complaisants, des missionnaires qui avaient compris qu'ils n'atteindraient pas la perfection draconique dans cette vie mais qu'ils devaient garder leur rôle traditionnel en plus de l'étude draconique. Un troisième groupe, connu sous le nom des Introvertis, adopta une approche complètement différente. Menés par Obduran l'Ambitieux, les Introvertis passaient leur temps à contempler les principes mystiques profonds et se consacraient à la méditation et à l'état de pureté. Les Introvertis devinrent le célèbre Culte du Dragon Intérieur ; Obduran découvrit et révéla la Vérité d'Arangorf, le Dragon Intérieur. Ceci, à son tour, lui permit de révéler le secret d'Orlanth l'Ami des Dragons, qui aboutit à la conversion d'un très grand nombre de Traditionalistes.

Ceux qui avaient reçu d'une façon directe les enseignements d'Obduran embrassèrent la révélation d'Arangorf à un niveau personnel et approfondirent leur propre instruction. Ces étudiants prirent le Culte du Dragon Intérieur et le transformèrent en Cercle du Dragon Éternel. Ses membres furent, et sont encore :

Le Grand Isgangdrang : connu aussi sous le nom d'Ascension Parfaite et capable de prendre au choix la forme d'un homme ou d'une femme. Isgangdrang définit le Chemin de la Bonne Main Gauche qui enseigne la perfection draconique. Depuis la

transcendance d'Obduran, Isgangdrang a pris la tête du Cercle du Dragon Intérieur et est resté actif dans tous les territoires appartenant à l'EAW, après avoir détruit le dernier vrai roi Orlanthi quelques 200 ans auparavant.

Seigneur Grand Burin : le Destructeur du Mal et du Chagrin ; le chemin de Grand Burin est le Chemin du Son Non-Frappé, qui éradique tous les désirs ordinaires, matériels et charnels. Ses pouvoirs sont aussi grands que ceux des armées, bien que comme Isgangdrang, il n'ait pas atteint la véritable ascension draconique.

Lorenkarten le Mûle : connu aussi sous le nom de Dessus et Au-delà ou encore la Source des Eaux. Il affirme avoir obtenu l'esprit du Vrai Dragon Aroka, la Fontaine du Monde. Lorenkarten possède la maîtrise des eaux du monde. Sa forme draconique est celle du Dragon d'Argent d'une longueur d'un kilomètre et demi. Ces jours-ci, il demeure en Dara Happa et agit comme le conseiller du Roi Rouge d'Alkothe, tout en entretenant les intérêts du Cercle du Dragon Éternel.

Hurarbargarten le Dragon Doré : invité par les nobles Dara Happiens pour enseigner à Raibanth, Hurarbargarten fonda la société du Dragon Doré et orchestra une guerre pour s'emparer du trône solaire. Ses révélations obtenues au travers de la philosophie des Énigmes Vides montrèrent le côté draconique de Yelm et nombreux sont ceux qui les acceptèrent comme vérité absolue. Dans sa forme draconique, Hurarbargarten monte la garde sur le Dara Happa, enroulé autour de la grande ziggourat de la capitale, Raibanth.

Varankol le Mutilateur : disciple d'Isgangdrang et héros de l'EAW, Varankol est à la tête des Aramites du Bois des Défenses et est vénéré comme un héros par ces guerriers primitifs. Il chevauche Arracheur, un démon des Ténèbres, et brandit ses haches, Coupeuse et Racloir. Au service du Cercle du Dragon Éternel, Varankol envoie ses mercenaires du Bois des Défenses se battre sur le front, au-devant des troupes de choc de l'EAW. Ces jours-ci, il est à la tête d'un contingent de l'EAW qui participe au siège de Zistorwal. Bien qu'il ait développé une admiration perverse envers le Roi rebelle Orlanthi, il espère un jour avoir l'honneur de le démembrer en personne.



Le Soleil Dragon n'aurait pas dû être capable de passer les dix tests requis pour devenir Empereur Solaire. Mais, malheur des malheurs, bien qu'il n'ait pas eu de mains, il s'empara par magie des insignes divins !

— Varustori Barbe-dorée,
Noble Exilé de Dara Happa



Pavis : on ne peut pas être certain que Pavis ait été un membre du Cercle du Dragon Éternel, mais il étudia auprès d'Obduran et développa sa propre voie, qui mena à l'illumination qui révéla la Statue sans Visage dans le lieu appelé Danse des Ombres, à la défaire ultérieure de Waha et à la construction de la cité qui porte son nom. Comme Obduran, Pavis se retira dans la contemplation mais son pouvoir monte toujours la garde sur la cité.

En 750, Obduran se retira dans la méditation dans la cité d'Œil du Dragon, laissant le Cercle du Dragon Éternel entre les mains de ses membres. En 803, il *Assimila l'Absolu* et, transcendant sa forme mortelle, devint le premier – et le seul à ce jour – humain à se transformer en Véritable Dragon.

Depuis l'Assimilation d'Obduran

Pendant 300 ans, l'EAW progressa lentement vers la réalisation de son but ultime : la transformation en Grand Dragon ; il réduisit le nombre des incursions des Apprentis Divins qui désiraient dérober ses secrets. Les incursions suivantes ne furent pas couronnées d'autant de succès que celle qui permit de dérober l'Auld Wyrnish des Drogardi. La nouvelle croyance des Amis des Wyrms est un concept tellement étranger pour l'état d'esprit des Apprentis Divins que ses secrets sont difficilement intégrés dans la sorcellerie basée sur la Quête Héroïque.

Après avoir créé les redoutables armées draconiques avec l'aide des dragonewts et des dinosaures, l'Empire s'étendit. Grâce à un mélange de conquêtes et de conversions accomplies par les Missionnaires Chantants, l'Empire englobait maintenant Prax (premières incursions en 620), Pent (675), Dara Happa (780) et Fronéla (852). En 875, il renforça l'Ormslande, une région située au nord du Ralios et habitée par les dragonewts, contre les invasions des forces des Apprentis Divins.

Le Dara Happa tomba entièrement aux mains de l'Empire en 878, lorsqu'un dragon, connu sous le nom de Soleil Dragon ou Dragon Doré, monta sur son trône. Cette action finit par déclencher une alliance imprévisible entre des ennemis traditionnels : les adorateurs solaires Yelmites et les Orlanthi désorganisés de la Passe du Dragon. Cette alliance raviva le mouvement insurgé des Traditionalistes, qui devint de plus en plus audacieux à l'approche du dixième siècle. Ils prêchèrent la Dernière Chance, une doctrine qui stipulait que les peuples théistes devaient immédiatement s'unir ou être témoin de la fin du monde au moment de l'Ascension du Grand Dragon. Dans les régions frontalières, les embuscades et la guérilla firent rage.

De plus en plus en harmonie avec le royaume de la conscience mystique et coupés des besoins journaliers de la population, les chefs de l'EAW répondirent aux insurgés avec une brutalité calculée. Leurs tactiques de descentes en masse conduisirent les gens à changer de camp pour rejoindre celui des Traditionalistes.

Le cœur de l'EAW affrontait maintenant un hiver de deux ans et était menacé par la famine. Afin de la soulager, les dirigeants forcèrent les provinces situées à l'extérieur à exporter des provisions dans la Passe du Dragon, semant ainsi le mécontentement. Ils tinrent les Apprentis Divins pour responsables mais la population affamée se plaignit qu'ils avaient consacré trop de magie et de vénération au projet du Grand Dragon et pas assez à la survie de tous les jours.

Magie

Le projet de l'EAW fonctionne à la façon d'un plan en forme de pyramide. La personne qui rejoint le culte du dragon obtient un pouvoir des personnes qu'elle recrute et des personnes que celles-ci recrutent, et ainsi de suite. Les premiers membres des groupes de Missionnaires qui virent le jour au sixième siècle sont encore vivants à ce jour et sont les dirigeants du culte et de l'Empire. Sous la direction de Vistikos Œil Gauche, ils habitent dans un château serpent in situ dans la ville Œil de Dragon, demeure du Roi Inhumain dragonewt. Chacun d'eux a amassé un grand pouvoir personnel, rarement dépenser. S'ils en avaient le désir, ils pourraient accomplir des merveilles à la seule force de leur volonté : raser des forêts entières, changer le cours des rivières ou anéantir des pelotons entiers d'ennemis avec un clin de leur troisième œil invisible. Ce sont les Ascendants. Dans leur rôle politique, on les appelle aussi les Douze Originaux. D'une manière qui prête typiquement à confusion, leur nombre surpassa maintenant la douzaine.

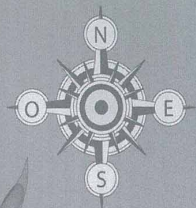
La seconde génération de mystiques au langage draconique, qui servent en tant que premiers intendants, compagnons et gardes du corps aux Douze Originaux, représente l'entité politique appelée Conseil Dirigeant. Chacun d'eux possède un pouvoir draconique supérieur à n'importe quel Seigneur Runique ou sorcier Apprentis Divins. Ils détiennent le rang mystique de Maître.

Habituellement détenu par les chefs de guerre locaux et les fonctionnaires, le troisième rang de l'accomplissement draconique est celui de Triomphant. Chez les Amis des Wyrms, il équivaut au statut de Seigneur Runique ou Prêtre Runique.

En-dessous de ces trois rangs, les Initiés possèdent un pouvoir draconique limité.

Les Croyants sont considérés comme des membres profanes. Leur coopération est nécessaire pour garantir l'ascension du Grand Dragon. Ils offrent du pouvoir à leurs supérieurs hiérarchiques mais n'obtiennent aucune magie en retour.

Les Croyants peuvent toutefois obtenir une magie auprès des autres cultes théistes, à condition que ces derniers aient assimilé le symbolisme draconique. Un culte transformé de cette manière remplace les symboles traditionnels par des



Contours du Grand Dragon

0 500 1000

Échelle en Kilomètres

images draconiques et interprète les mythes en tant que paraboles mystiques de l'ascendance.

Les membres ayant un rang supérieur à celui de Croyant peuvent seulement pratiquer la Magie Commune et la Magie Draconique.

Pour monter dans la hiérarchie, un candidat doit non seulement atteindre la perfection intérieure mais doit être également responsable d'un certain nombre d'initiations dans le culte. Les initiations des autres membres que l'on a recruté au sein du culte comptent à la fois dans le total personnel et dans le total de ces initiés. Étant donné la nature du plan en forme de pyramide, il est désormais impossible d'atteindre les deux rangs les plus élevés.

Rang	Initiations Requises
Ascendant	100.000
Maître	10.000
Triomphant	1.000
Initié	100
Croyant	Soi-même

Pouvoirs Draconiques

Les pouvoirs draconiques sont souvent centrés autour d'une transformation personnelle temporaire. Ils comprennent : obtenir une peau ressemblant à celle d'un dragon, la force ou la vitesse d'un dragon, ou une arme naturelle (griffes, queue ou corne) ; la capacité de commander aux reptiles et aux dinosaures ; une perception extra-sensorielle ; des sorts de résistance/dispersion ; provoquer la peur ; causer des tremblements de terre et une régénération accélérée.

Plus une personne de l'EAW est puissante, plus elle est réticente à mettre ses capacités en pratique. L'usage de ces dernières rattache au monde matériel et retarde la transcendance.

Les croyants considèrent les mystiques draconiques très avancés comme beaux, sereins et charismatiques tandis que les étrangers les considèrent comme horriblement distants et étranges.

Conception du Dragon

Les Amis des Wyrms affirment que le Grand Dragon surgira à la fois dans le plan matériel et dans le plan spirituel. Sa manifestation physique s'élèvera de la terre, l'élément fondamental de la nature draconique. Les Amis des Wyrms

ont tracé le contour du dragon dans le sol, à partir d'un point qu'ils appellent la Vallée de l'Imminence. Au fur et à mesure que l'Empire grandit, ils agrandissent ses contours, qui s'étendent désormais profondément dans le Dara Happa. Des troupes gardiennes patrouillent les contours, qui bien souvent sont victimes de sabotage de la part des insurgés Traditionalistes. Au bout du compte, les contours du dragon s'étendront jusque dans la Baie de Glace, dans le nord du Dara Happa. La rivière Oslir représente sa colonne vertébrale ; les Montagnes Bois de Pierre, ses ailes, et les volcans du pays de Caladra, sa tête surmontée d'une crête et son souffle enflammé.

Les Secrets Draconiques

Alors que les frontières de l'Empire s'effilochent, le Conseil Dirigeant commence à soupçonner que les dragonewts ne leur ont pas tout révélé. Le Roi Inhumain résiste aux questions et les tentatives de Vistikos Ciel-Gauche pour contacter le Dragon Cosmique se soldent par l'échec.

Afin de combler ce vide, les dirigeants partent à la recherche d'anciens artefacts draconiques, en particulier ceux qui possèdent des inscriptions. Ils espèrent ainsi que ces objets vont contenir des informations qui précipiteront l'accomplissement du projet du Grand Dragon. Les aventuriers qui leur ramènent de tels objets sont généreusement récompensés. Les Amis des Wyrms ne participent pas personnellement à leur recherche, de peur d'offenser les dragonewts. Si des mercenaires étrangers pénétrèrent dans des temples dragonewts et les profanent, ce n'est certainement pas la faute de l'EAW, n'est-ce pas ?

Politique

Représentants détachés et désintéressés de l'autorité, les Douze Originaux dirigent l'Empire. Entièrement inintéressés par l'idée de gouverner, ils passent leurs jours et leurs nuits dans une sorte de contemplation méditative, à regarder dans le cœur du dragon transcendant. Les affaires de l'état sont pour la plupart déléguées au Cercle du Dragon Éternel qui, bien qu'il soit séparé des Douze Originaux, possède un pouvoir si concentré qu'il est plus à même de façonner et de diriger les intérêts de l'EAW dans le monde.

Su la marche suivante de la pyramide se tient le Conseil Dirigeant. Ces dirigeants de seconde génération ont pour la plupart atteint le royaume de la contemplation métaphysique mais continuent de prendre une part active dans la direction de l'Empire, par l'entremise d'assistants et de fonctionnaires. Ils définissent la politique et en délèguent les détails à leurs sous-fifres.

Dissimulé aux yeux de la population et loin de ses complaints, c'est ce troisième groupe qui, à la demande de ses supérieurs, s'efforce de réprimer rapidement et brutalement la révolte des Traditionalistes. Ils se donnent le nom de **Mains du Trône**.

Tandis que l'Hiver qui Dure Deux Ans se poursuit, la dissension apparaît parmi les Mains du Trône. Les chefs militaires en leur sein, appelé **Dragons de Guerre**, sont en faveur d'un règne par la terreur et par la démonstration d'une force dévastatrice. Ils jouissent à ce jour des faveurs du Conseil Dirigeant. Un second groupe, constitué principalement d'administrateurs, de bureaucrates et de fonctionnaires commerçants, préconise l'inaction. Appelée **Dessus et Au-delà**, cette faction considère les rebelles comme des vermines qu'il vaut mieux ignorer. L'effort passé à les combattre rattacherait l'Empire à la fausseté matérielle, au lieu de lui permettre de progresser rapidement vers la transcendance universelle. Enfin, le groupe des Convertisseurs affirme que les chefs ont le devoir d'aller soulager personnellement la souffrance humaine. Ce groupe est issu d'une branche missionnaire de l'Empire, qui maintient un contact étroit avec la population. Cette position n'est pas populaire auprès des chefs car elle demande un immense effort de leur

Intrigues ?

Dans l'EAW, les intrigues politiques se déroulent au sein du mouvement des Mains du Trône ou entre les insurgés et le gouvernement. Les joueurs préfèrent en général le rôle des rebelles qui affrontent la société à celui des conquérants. Ils peuvent ainsi :

- * Faire pression sur les chefs de tribu pour qu'ils abandonnent la voie draconique et retournent à leurs anciennes traditions.
- * Monter les factions de l'EAW les unes contre les autres.
- * Convaincre les dragonewts que les Amis des Wyrms sont en train de corrompre leur vérité mystique.
- * Agir comme envoyés des groupes insurgés dans les autres territoires occupés.

Le groupe peut également interpréter des amis des Wyrms qui s'efforcent de protéger l'Empire contre ses ennemis et contre les forces destructrices internes. Ils peuvent :

- * Trouver, combattre ou renverser des groupes d'insurgés.
- * Restreindre le pouvoir des factions rivales.
- * Protéger les caravanes de ravitaillement durant la période de famine.
- * Rechercher les secrets draconiques enfouis.
- * Convertir les populations isolées avec la magie des Missionnaires Chantants.

part. Même s'ils utilisent leurs pouvoirs pour une bonne cause dans le monde matériel, ils deviennent de nouveau impliqués dans la fausse réalité. Les émotions de l'altruisme et du sacrifice sont des pièges aussi forts que la haine et la violence.

Plus bas dans la pyramide se situent les chefs locaux et territoriaux. Ceux-ci comprennent les guerriers, les missionnaires et les administrateurs.

Commerce

Bien que les dirigeants de l'EAW montrent peu d'intérêt en ce qui concerne le monde matériel, la population éprouve toutefois le besoin de se nourrir, de se vêtir et de s'équiper en attendant l'apparition du Grand Dragon. Dans la Passe du Dragon, la famine n'a fait que renforcer le besoin en artisans, en revendeurs et en transporteurs de marchandises. A la façon des dieux Orlanthe draconiques, ils construisent des réseaux commerciaux à travers le grand empire et ce faisant, cimentent les relations entre des peuples qui sans eux resteraient isolés les uns des autres.

Les marchands considèrent que l'indifférence du Conseil Dirigeant en ce qui concerne le commerce est une bonne chose. Ces derniers se soucient plus de la religion et de la magie que d'intervenir dans les affaires de la vie quotidienne. Le commerce fleurit donc sans leur intervention. Les commerçants, qui s'épanouissent grâce aux innovations et aux ponts bâtis entre des cultures disparates, soutiennent en général l'EAW et prient pour une stabilité continue.

La plupart traitent les Traditionalistes comme une sérieuse menace. Les raids des insurgés prennent souvent pour cible les caravanes marchandes. S'ils obtiennent la victoire, les provinces impériales éloignées redeviendront des nations constitutives. Les rebelles qui appartiennent à des cultures qui s'opposent peuvent se considérer comme des alliés pour le moment mais une fois la victoire atteinte, ces derniers se remettront à se

Puis-je commercer ?

Une campagne commerciale terrestre, située dans l'Empire des Amis des Wyrms, fournit de nombreuses opportunités pour des aventures : établir de nouvelles routes commerciales, supprimer le banditisme, traiter avec les insurgés, soit en les affrontant soit en négociant un droit de passage, transporter des artefacts draconiques, trouver de nouvelles sources de nourriture pour les populations intérieures affamées et les ramener, découvrir des produits locaux pouvant rapporter un bon prix dans une autre région de l'Empire, etc.

battre et les routes commerciales disparaîtront. Les marchands emploient donc toute l'influence politique dont ils disposent afin de protéger le statu quo. L'argent prend soin de l'Empire même si l'Empire ne s'en soucie pas.

Guerre

L'Empire envoie des détachements de guerre de tailles variées affronter les insurgés, repousser les invasions ennemies et conquérir de nouveaux territoires. Sur le plan politique, la faction militaire est principalement composée de Dragons de Guerre, des fanatiques qui croient en la suppression imputoyable de la dissidence.

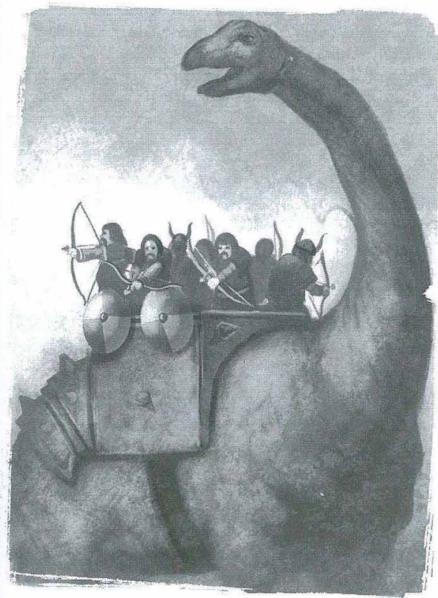
Tandis que leurs mesures sévères provoquent une réaction violente chez la population, une nouvelle génération de guerriers, appelée **Coupeurs Nets**, apparaît, préconisant une utilisation plus judicieuse de la force armée. Ces guerriers font alliance avec les chefs de tribus locaux afin de récupérer des informations et trouver le moyen d'infiltrer et d'inciter les groupes traditionalistes à commettre des actes violents. Certains utilisent la sounoiserie plutôt que la vertu : ils alimentent la rancune contre les Traditionalistes en commettant des atrocités en leur nom.

Alors qu'il avait pour habitude de restreindre l'utilisation de mercenaires dans les affrontements à grande échelle dans

les terres basses, l'Empire en est venu à dépendre de ces derniers en tant que force contre les insurgés. Des étrangers que l'on paie risquent moins de devenir des agents doubles que des autochtones soi-disant convertis. Les aventuriers attirés par les combats peuvent trouver une quantité inépuisable d'emplois s'ils s'engagent comme mercenaires auprès des Dragons de Guerre.

Les Dragons de Guerre provoquent la terreur sur le champ de bataille grâce à leurs troupes draconiques. En plus de commander des pelotons de dragonewws, ils emploient une variété de troupes de choc dinosaures : les **Broyeurs** (brontosaurus) font s'écrouler les murs et les tours ; les **Fracasseurs** (triceratops) foncez sur les lignes ennemies, éviscérant les soldats avec leurs cornes pointues ; les **Déchiqueteurs** (velociraptors), guidés avec précision par la magie des Wyrms, bondissent sur l'ennemi avec leurs serres et leurs griffes ; les **Rois de la Mort** (tyrannosaures), avides de chair, font tomber le moral de l'ennemi bien avant qu'ils n'atteignent leurs rangs. Les forces de l'EAW dominent le ciel avec leurs Wyrms, leurs dragons rêveurs et leurs prérosaures, pilotés par des esclaves trollinets.

L'EAW emploie également une variété d'unités composées d'hommes-bêtes, y compris des centaures, des durulz et des monteurs de sangliers



Qui dois-je affronter ?

Les ennemis de l'EAW comprennent les Apprentis Divins, les rebelles Traditionalistes (Péloriens, Orlanthi, Pentiens), les elfes, qui s'opposent à la transformation de la terre, les Kralori, qui sont opposés à leur corruption des mysticismes draconiques, et les trolls, qui gouvernaient autrefois la Passe du Dragon et qui veulent la récupérer (bien que d'autres Uz puissent être alliés avec l'EAW).

Personnalités

Les Douze Originaux, qui n'ont aucun contact avec la population, ne sont maintenant connus que par leur nom. Le plus éminent est **Vistikos Œil-Gauche**, autrefois réputé pour être brillant, infatigable et possédant un esprit vif mais qui n'est maintenant plus que l'ombre d'un homme. Son corps est toujours présent mais son esprit l'a quitté. Il est dit que si jamais il vient à quitter sa forteresse d'Œil du Dragon, la terre se transformera sous ses pieds en une parfaite représentation d'elle-même.

La chef du Conseil Dirigeant est **Arène Murmure-Silencieux**, une ancienne gardienne de moutons asservie, éveillée par l'œil draconique en 587. Réputée pour son humilité et sa capacité à l'utiliser pour réduire au silence ou intimider les autres, elle dirige la faction Dessus et Au-delà. Elle désire la stabilité avant toute chose et ne se soucie pas de la faction qui la lui apporte.

Qu'elle soit sous le soleil ou illuminée par les lanternes, **Inganna Cheveux-de-Saule** attire la lumière partout où elle passe. Elle est la plus éloquente Convertisseuse du Conseil Dirigeant et en tant que telle, a menacé de se rendre auprès du peuple pour le soulager, le guérir et le ramener sur le vrai chemin draconique.

Conquérant de Pent et destructeur de la Bête-Pelle Zistorite, **Hargath Écaille-Dorée** est à la tête de la faction des Dragons de Guerre du Conseil Dirigeant. Comme Inganna, il envisage d'abandonner temporairement sa méditation pour jouer un rôle plus actif dans les affaires de l'EAW. Dans son cas, c'est pour détruire les Traditionalistes, capturer leurs chefs et les soumettre à une abominable torture, afin d'instruire proprement la populace.

Le vrai travail du gouvernement est effectué par **Tarkala File des Wyrms**, une vieille fonctionnaire appartenant aux Mains du Trône. Le visage gris et les mains tâchées d'encre, Tarkala s'efforce péniblement d'équilibrer les trois factions, afin que l'Empire puisse se concentrer sur ses vrais ennemis. Guère charismatique, elle est cependant passée maîtresse dans l'art de la manipulation derrière les coulisses. La rumeur circule qu'elle naquit d'un œuf.

Malkioni converti à la Voie Draconique, **Délecti l'Inquisiteur**, joue le rôle de consultant aux affaires occidentales au sein du Conseil Dirigeant. Délecti est un sorcier puissant qui s'efforce de perfectionner sa magie occidentale avec des moyens draconiques. Ses recherches l'ont amené à expérimenter sur des altérations et des hybrides de nature magique. Il cherche à créer de nouvelles formes de vie parfaites, possédant dès leur naissance une conscience adulte, pour convertir l'Ouest et finalement accomplir les derniers rites mystérieux nécessaires à l'activation du Grand Dragon.

Les Ennemis de l'EAW

Les insurgés Traditionalistes continuent à lancer de nouvelles menaces de l'intérieur pour semer la confusion dans l'Empire. Certaines semblent plus être une rumeur que la réalité.

Fogarth Hachedent est à la tête des insurgés de Fronéla. Il dirige les Chevaliers du Bois, des nobles Malkioni en exil spécialisés dans les techniques d'escarmouche des guérilleros Orlanthi du pays d'Hendreiki. Certains affirment que Fogarth, réputé autrefois pour sa poésie et son érudition, est devenu encore plus barbare que ses mentors barbares.

Dijaar et ses Cinq Amis sont d'anciens mystiques draconiques qui sont retournés aux traditions de leur enfance, celles des barbares Pentiens. Chacun d'eux dirige une troupe de fervents adoreurs de Kargzant. Connus aussi sous le nom de Brûleur du Soleil, Dijaar est aussi brutal que n'importe quel Dragon de Guerre. Il est réputé pour avoir brûlé vifs des ennemis prisonniers.

Le héros aux cheveux couleur or portant le nom de **Karvanyar** représente l'espoir des Dara Happiens. Affirmant être le fils de l'empereur déchu et d'une roturière, il s'est bien vite entouré d'un réseau secret de redoutables adoreurs Yelmalo. Toutes les tentatives pour le capturer ont échoué à ce jour ; une récompense de 10.000 pièces d'or attend tout aventurier qui le ramènera, mort ou vif, pour faire face à la justice de l'EAW.

Le **Roi Androfin** du pays d'Hendreiki a rétabli la vénération d'une croyance Orlanthi dépourvue de symbolisme draconique. Les magies terrestres de **Shordala**, sa femme et prêtresse d'Ernalda, ont assuré l'approvisionnement de la population et ce, en dépit d'un hiver long de deux ans. Le roi rebelle proclame que le froid est le présent de Valind, le frère glacé d'Orlanth. Il s'oppose aussi aux Apprentis Divins et a envoyé des troupes faire le siège de la Cité Cliquetante. Androfin est un chef franc et chaleureux qui ne se montre pas avare en or et en compliments.

Issu des terres Péloriennes, **l'Homme aux Cinq Pierres** est sans aucun doute l'adversaire le plus étrange des Amis des Wyrms. Mystique primitif autodidacte, ce dernier utilise la nudité comme la plus efficace des armures. Quand il parle, ses ennemis n'entendent que des grognements tandis que ses amis entendent des incitations qui les informent d'un pouvoir surnaturel. Il est en train de lever une armée d'hommes sauvages pour attaquer l'Empire.

CULTURES PRINCIPALES

Qu'il s'agisse d'interpréter un barbare Orlanthi plein de passion, un sorcier Malkioni à l'esprit logique, un noble Dara Happien hautain ou tout autre personnage humain, ce chapitre vous est destiné. Utilisez la description des cultures pour vous immerger dans les mythes de votre personnage, dans ses récits, dans sa magie et les raisons qui le poussent à partir à l'aventure.

Gardez à l'esprit qu'un personnage adhérent à tous les principes de sa culture est tout aussi bizarre qu'un étranger excentrique. Certaines personnes présentent les traits plus facilement associés à leur nation et à leurs croyances, tout en possédant également des traits qui les différencient des stéréotypes. Glorantha a son lot de décadents, d'Orlanthi urbains, de jeteurs de sort Malkioni en proie aux émotions folles et de nobles Dara Happiens sincèrement modestes.

Les descriptions culturelles sont présentées du point de vue d'un membre type appartenant à chaque société. Les attitudes peuvent varier en fonction de la localisation ou être influencées par la proximité d'autres croyances. Par exemple, un Orlanthi draconique racontera les mêmes histoires qu'un autre narrateur Orlanthi mais les utilisera pour illustrer les vertus du mysticisme de l'EAW.

KRALORI

Nous sommes les Kralori, les héritiers d'une centaine de milliers d'années de traditions sublimes. Nous habitons dans le Royaume de la Splendeur. Pendant presque toute notre histoire, nous nous sommes isolés des populations extérieures, poursuivant ainsi notre propre perfection sans avoir à contempler les étrangers arriérés. Maintenant nous avons été changés par le monde extérieur, qui nous a renvoyé notre sagesse ancienne sous une nouvelle forme. Certains d'entre nous l'ont embrassé. D'autres – votre humble serviteur parmi ceux-ci – ont fui vers les collines devant l'horreur de cette innovation démente, afin de préserver nos honorables traditions de la corruption étrangère.

Mes Mythes

Il existe un temps bien avant celui de notre pays mais celui-ci n'a aucun intérêt. Il existait des entités bien plus puissantes que nos dieux mais elles ne possédaient pas la compréhension intérieure, car elles étaient trop simples pour avoir un côté intérieur et un côté extérieur. Elles existaient tout simplement.



Javier Charru Martínez

L'Homme Sauvage

La première de ces entités changea quand elle développa la pitié. Elle était La Toute Puissance du Temps d'Avant, celle que les paysans nomment l'Impératrice de la Terre. Elle aperçut la créature mortelle, appelée Homme Sauvage, errant sur la surface rocheuse de cette terre à l'époque infertile. Cette créature avait été conçue par les autres dieux, peut-être à titre de plaisanterie ou comme une expression ineffable de leur nature collective. Cela n'est pas important.

La nature de l'Homme Sauvage était de fusionner avec tout ce qu'il voyait. Il se reproduisit avec la pierre et le métal et créa les nains. Il se reproduisit avec les plantes et le feuillage et créa les elfes. Avec les animaux, il conçut les races Hsunchen. Avec les monstres marins, il conçut les races sous-marines. Toutes ses conceptions étaient impropres et ne lui apportèrent que

déception et douleur. L'Impératrice de la Terre eut pitié de lui et créa la toute puissante déesse serène

Aptanace le Sage

La Toute-puissante domestiqua l'Homme Sauvage. Leur premier enfant fut baptisé Aptanace le Sage. Quand d'autres peuples apparurent par la suite – et il y en eut beaucoup – Aptanace était prêt à les accueillir car il avait déjà bâti une civilisation parfaite au sein de laquelle ils pouvaient interagir. C'était Kraloréla. Il était très bien organisé, du trône impérial aux bureaucrates en passant par les artisans et les paysans.

Durant la création de la civilisation, Aptanace eut besoin de lumière pour travailler. Metsyla apparue et se mit à briller au-dessus de lui, illuminant le monde de sa clarté (Les Apprentis Divins nous apprennent que cette entité doit aussi être le dieu étranger Yelm mais cela n'est pas possible, car rien de bon ne provient d'un pays étranger). Metsyla était brillante, pure et claire mais manquait de sagesse et de réflexion intérieure.

Aptanace prit ceci comme un oubli de sa part et ainsi Darouda apparut, apportant la connaissance et la magie intérieure des dragons. Aptanace le plaça sur le trône vide, créé spécifiquement pour une telle occasion. Darouda inventa la calligraphie afin qu'il puisse inscrire les secrets de la transformation draconique pour les empereurs qui viendraient à lui succéder.

L'Âge Parfait

Shavaya, l'Empereur de la Splendeur, fut le premier empereur à ne pas être d'origine divine. Les plans d'Aptanace ne se réalisèrent qu'au moment de son ascension, car seul un mortel était destiné à monter sur le trône. Shavaya réalisa immédiatement ce qu'un dieu était incapable de ressentir : la bureaucratie, la calligraphie et les dragons intérieurs étaient bien beaux mais la population avait besoin de nourriture ou elle souffrirait.

Aussi Shavaya envoya sa fille, Unyamor, pour trouver une solution et celle-ci apparut sous la forme de la généreuse Mère Riz, qui se mit à nourrir la population. La prospérité régna pendant un temps qui sembla une éternité.

Dragons

Le peuple reçut l'enseignement des dragons et les sages découvrirent ces êtres célestes en leur for intérieur.

Il y avait **Thrunhin Da**, la Dragonne Bleue de la Mer, dont la sagesse était aussi profonde que l'océan. C'était elle qui fit le don de la Mère Riz à Unyamor en hommage à sa sérénité et à son intelligence. Thrunhin Da peut être à la fois généreuse ou colérique, en fonction de la sagesse avec laquelle on l'approche.

Il y avait **Smor-Eel**, le Dragon de Nuit, aussi appelé le Dragon de l'Enfer, qui détenait les cauchemars représentant les craintes de la population.

Il y avait aussi **Azba Gar**, le Dragon de la Terre, qui perfectionna les collines autour du Kraloréla afin qu'elles expriment une harmonie cosmique.

Et il y en avait beaucoup d'autres. Mais le peuple avait des difficultés à les comprendre, aussi les dragons inventèrent les dieux, qui possédaient la sagesse des dragons mais qui étaient plus à même de s'exprimer d'une façon compréhensible par les humains.

Les Dieux Mystiques

Tout d'abord, ils firent de l'Empereur un dieu, par respect pour Aptanace et Darouda.

Deuxièmement, ils créèrent les cieux et en confièrent la gestion à l'archevêque Tanchun Kaii. Puis ils lui laissèrent la tâche de créer des dieux humains, car il comprenait les humains mieux qu'ils ne le pouvaient.

De ses pensées il créa Han Majang, le premier ministre, auquel les hommes s'adressent pour obtenir l'aide des dieux. De son besoin de nourriture naquit Miyo, la déesse de l'agriculture. De sa sévérité, l'archevêque créa un opposé inférieur, Udam Bagur, l'archiduc de l'enfer. Ce dernier juge les perfides et les condamne au tourment purificateur conduit par les démons. La croyance populaire raconte qu'il est sensible aux pots de

Les Dieux Élevés

Durant la période de Perfection, la frontière entre les dieux et les hommes pouvait être floue. En particulier lorsque des individus évolués qui naissaient en tant qu'être humains s'élevaient ensuite vers les cieux pour devenir des divinités.

Thalurzni étaient l'une d'entre elles. Halisayan, son épouse, en était une autre. Sa modestie impressionna tellement Thalurzni qu'il l'épousa et lui fit le don de la Pilule d'Immortalité. Elle personnifie la femme dévouée et généreuse. Les mères prient pour que leurs filles soient comme elle.

Bodkartu, sa sœur, devint la Déesse des Secrets et de la Connaissance Interdite. Elle protège sa sœur mais elle emploie des moyens terrifiants (tels l'assassinat, l'empoisonnement, la maladie et la strangulation), aussi, en temps normal, sa vénération doit être sévèrement restreinte. Ses sinistres adorateurs mènent la lutte secrète contre les prétendus Maîtres de l'Immanence.

vin et que les vivants lui offrent souvent des sacrifices afin de diminuer les tourments que leurs parents défunts endurent.

Invasion de Monstres Étrangers

La perfection de notre civilisation fut perturbée et presque anéantie par l'invasion de monstres grotesques en provenance de l'ouest et de la mer. Ils furent annoncés par la soudaine apparition de la mort, qui frappa telles les marées frappent les rochers, mais qui ne se retira pas. L'Empereur Thalurzni créa le Calme Patientant Au-delà de la Lumière et des Eaux, un lieu de repos où les morts patienteraient jusqu'au jour de son trépas. Il fut tout d'abord appelé Paradis Hivernal, car seules étaient présentes les âmes confuses et sans chef. Puis Thalurzni les conduirait dans l'au-delà. Il fit alors la guerre pour étendre ses frontières impériales et remplit l'au-delà de soldats loyaux.

Thalurzni se battit contre les quatre monstres connus sous le nom de Bande des Quatre : le Dévoreur de l'Ombre, le Dévoreur de la Terre, le Permuter d'Étoiles et les Eaux Secrètes. Ces derniers le tuèrent et il s'éleva dans le Paradis Hivernal entraînant avec lui les âmes des morts.

Il fut remplacé par Voyabi, un empereur d'origine humble. Peu de temps après sa triomphante intronisation arriva la pire de tous les envahisseurs : Sekever l'Anti-Dragon. Elle était belle et sereine et au tout début ne ressemblait pas à un monstre ; jusqu'au jour où elle dévora le soleil, faisant tomber Metsyla du ciel. Puis elle renversa Voyabi et s'empara du trône.

Ce fut la fin du Temps de la Perfection et le début du Pire des Temps. Ses horreurs méritent qu'on les oublie. Mais c'est à cette période que l'ordre se renversa : le riz déroba la nourriture de ceux qui le mangeaient et quiconque écrivait de la manière appropriée brûlait de l'intérieur. Cette période dura très longtemps.

Retour à la Splendeur

Les horreurs prirent fin lorsque Voyabi, s'éveillant après des siècles de contemplation sous la tutelle de la Dragonne Bleue, se transforma lui-même en Dragon de Guerre. Il se rendit dans le Paradis Hivernal, là où les dieux et les empereurs-dieux se dissimulaient à la vue de Sekever et fit briller un nouvel espoir dans leur cœur, qui avait été infecté par le furieux désespoir de Sekever. Libérés de leurs entraves internes, ils retournèrent au combat :

Darouda ramena la sagesse du vrai dragon au peuple.

Thalurzni repoussa la Bande des Quatre dans le Royaume de l'Ignorance et rétablit l'équilibre au sein des éléments.

Voyabi rassembla des armées, balaya les forces de Sekever dans le Kraloréla et combattit personnellement l'ennemi,

Comment Interpréter un Kralori

- * Contempler attentivement avant d'agir.
- * Nier la valeur de toute pensée étrangère.
- * Considérer les étrangers comme des barbares ou des démons étrangers. Tous sont des barbares, même s'ils viennent de cités encore plus grandes que les vôtres.
- * Parler à travers des maximes poétiques.
- * S'incliner devant l'autorité véritable.
- * Respecter ses aînés ; être respecté par les plus jeunes.
- * Réagir avec consternation quand on défie la tradition ou lorsqu'elle est modifiée.
- * Se rapporter de manière indirecte aux faits consternants, le cas échéant.

dragon contre anti-dragon. Le dragon remporta la victoire et s'éleva dans les cieux.

L'Empereur Mikaday réalisa que Sekever avait brûlé tous les livres de la loi et se mit donc à les réécrire de mémoire. Mikaday s'éleva, laissant la place à Vashanti, dont la sagesse pratique rivalisait avec la consistance théorique de Mikaday.

L'Empereur Vashanti acheva leur victoire en tressant ensemble les éléments brisés de la gouvernance. Lorsqu'il termina la dernière bannière nécessaire pour proclamer le retour à la splendeur, Metsyla redescendit du ciel et Vashanti s'éleva. La période que les diables étrangers appellent Histoire commença.

Mon Histoire

Le seul et premier empereur légitime du Kraloréla d'après le Temps est Yanoor, dont la lumière intérieure entourait le trône tel un miroir réfléchissant Metsyla. Il gouvernait à l'aube, mettant sagement en pratique les préceptes de la société, établis par Mikaday et Vashanti. C'était le début d'un nouvel Âge de Splendeur. Le règne de Yanoor eut tant de succès que les historiens n'eurent presque rien à y redire. Il n'est pas de plus grand hommage pour un dirigeant que de voir son peuple qualifié d'ennuyeux et satisfait. Une centaine d'écoles spirituelles fleurirent, chacune cherchant à atteindre la transcendance draconique à sa manière.

En 350, Yanoor atteignit un tel état d'illumination sublime en contemplant l'Œil du Dragon que le soleil arrêta sa course dans le ciel afin d'observer sa conclusion. Les étrangers affirment que cela a un rapport avec la création d'un dieu-démon barbare mais cela n'a naturellement aucun sens.

Les quatre siècles qui suivirent furent à l'occasion marqués par des invasions et des troubles civils, que Yanoor finit toujours par contraindre par la sérénité et juste le degré de force nécessaire. Ces invasions incluent les incursions en provenance de Vormain et du Teshnos.

À partir de 727, nous fûmes soumis aux déprédations des malodorants Croyants du Dieu Unique. Ils portaient le nom d'Apprentis Divins mais leurs boucaniers et leurs marchands n'avaient rien de divin, même d'après les standards inférieurs des chiens étrangers. Ils établirent des avant-postes côtiers sur nos terres comme si elles leur appartenaient. Chaque fois que leurs colonies étaient détruites par les forces impériales, ils revenaient en plus grand nombre et avec des magies plus puissantes.

De 739 à 741, ils vinrent chaque printemps bombarder nos côtes avec le feu vert de leurs navires ronronnant. Yanoor leur répondit en écrivant une bannière dénonçant leurs Six Effronteries. Des festivals furent organisés afin de célébrer ces triomphes. Mais les Apprentis Divins continuèrent d'établir des avant-postes sans subir de représailles.

Au cours de l'année 762, les premières rumeurs au sujet d'un nouveau culte dangereux circulèrent dans le sud de notre pays. Distrait par les murmures affolés des masses, le moine daroudique ShangHsa ne put entrer en contact avec le Dragon Cosmique. Aussi, avec l'aide du diable étranger Cham Dao (Gillam D'Estau dans sa langue imprononçable), il inventa un nouveau, mais faux, mysticisme draconique permettant une progression rapide de l'état de novice à celui de maître. Ses pratiquants reçurent les traits extérieurs des dragons mais leur véritable progrès spirituel fut irrémédiablement stoppé.

Le culte s'étendit rapidement. Les adhérents de l'école de Mikaday, suivie de la sinistre Société de Bodkartu, s'opposèrent à son développement mais furent submergés. L'homme ordinaire perdit de sa contenance et préféra une transcendance draconique plus aisée. En 766, les Maîtres Immanents déploierent des armées de combattants draconiques près des cités de Wah Hua et de Sha Ming.

ShangHsa marcha sur le Palais Interdit en 768 et assassina Yanoor. Des milliers de personnes se suicidèrent pour exprimer leur désarroi. Les fonctionnaires du gouvernement déposés s'enfuirent dans le Royaume de l'Ignorance et ShangHsa devint le Faux Empereur deux ans plus tard.

En 862, le Roi Ogre, allié aux Apprentis Divins, envoya sa Légion d'Os Rouges conquérir la métropole de Chang Tsai. ShangHsa s'y opposa tout d'abord et envoya ses propres forces expulser le mercenaire hors de son palais municipal. Mais les manigances des alliés occidentaux du Roi Troll lui permirent de maintenir le contrôle du palais. Chang Tsai obtint le sinistre surnom de Cité Cannibale.

Il y a deux ans, durant la Saison du Feu de l'année 906, une série d'assassinats par le poison tua près d'une douzaine de conspirateurs étrangers de ShangHsa. Il annonça des représailles, tout d'abord contre les meurtriers présumés, la Société de Bodkartu, puis par la suite, contre tous les sages qui s'opposaient à lui. Il envahit tous les monastères et toutes les bibliothèques privées du royaume. Quelle que soit leur ancienneté, tous les livres et les parchemins présentant une voie draconique différente de la sienne furent empilés et brûlés. L'outrage continue à se jour...

Ma Vie

Un étranger peut supposer que rien n'a changé dans le Kraloréla depuis que les hommes supérieurs ont été forcés de s'enfuir dans le Royaume de l'Ignorance. Nous qui connaissons notre pays pouvons voir des lignes défectueuses se former, comme des fissures qui gâchent la beauté sublime d'un vase avant de la détruire complètement.

Quand nous gouvernions, tout le monde comprenait que l'individualisme était un principe vide de sens et dangereux. L'harmonie sociale était un bienfait; l'épanouissement personnel, une illusion perturbatrice. Les étrangers étaient maintenus à bonne distance et les dirigeants cherchaient à perfectionner leur raffinement, leurs manières et leur subtilité.

Maintenant, l'école de la Maîtrise Immanente prêche une réalisation externe à travers la pratique rapide et trompeuse du pouvoir magique. Des hommes et des femmes manquant d'expérience et infusés d'un pouvoir draconique qu'ils ne comprennent pas, rivalisent pour la gloire personnelle. L'humble est devenu avare. Des émeutes ont lieu à la moindre provocation. Des personnes sont élevées à un poste haut placé par simple caprice ou après avoir démontré de nouveaux pouvoirs draconiques. Ils s'affrontent les uns les autres pour déterminer celui qui est le plus avare, le plus puissant ou le plus brutal d'entre eux.

L'Empire possède encore 15 provinces, dont les institutions sont toujours dirigées par des fonctionnaires appelés Xia Ko, ou Exarques. Les vrais Exarques ont progressé spirituellement à l'état de dragon mais se manifestent rarement sous cette forme, car elle ralentit leur transcendance. Les prétendus évêques de ShangHsa sont des faux maîtres draconiques, qui parodient sous leurs traits reptiliens. Certains sont, aussi insensé que cela puisse paraître, d'infectes étrangers !

Une société bien ordonnée se maintient d'elle-même. Les Exarques guident la sagesse des Mandarins, les sages de la paix, qui obtiennent l'administration des postes publics après avoir passé d'anciens examens légués par Darouda lui-même. Les adeptes des Arts Martiaux, les sages de la Guerre, nous protègent contre nos ennemis. Les Patriciens sont des propriétaires terriens ou possèdent de grandes entreprises mais ils ne sont pas assez

sages pour gouverner. Au-dessous d'eux viennent les paysans, les travailleurs et les soldats, qui constituent notre armée. Au bas de l'échelle se situent les délinquants. Toutes les autres personnes sont en dehors de ce système, des hommes-bêtes des collines aux démons, en passant par les étrangers.

Maintenant que les Maîtres Immanents jouent le rôle des Exarques, n'importe qui peut devenir n'importe quoi, ainsi l'a décrété ShangHsa et son chien Cham Dao.

Ma Magie

Notre magie est de nature mystique. Elle est le résultat de la longue contemplation des secrets du vrai dragon. La transformation intérieure engendre la transmutation extérieure. Les plus accomplis sont moins à même de présenter des signes extérieurs, car ces derniers les rattachent à la fausseté du monde. La Maîtrise Immanente tombe dans ce piège précis. Elle correspond à un mysticisme pratiqué avec l'impatience et le matérialisme d'un démon étranger. Toute autre magie est étrangère et, de ce fait, indigne de contemplation.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Un homme sage ne part pas à l'aventure. Un bon serviteur du Kraloréa peut d'une manière altruiste combattre les ennemis ou gagner une fortune ou des informations pour le bénéfice de la société. Les fauteurs de troubles et les rebelles utilisent leurs capacités pour leur gratification personnelle, en recherchant un certain statut dans le monde des arts martiaux.

ORLANTHI

J'appartiens à la Tribu des Tempêtes et je vénère Orlanth, le Dieu des Rois. Il est la tempête qui me protège contre mes ennemis et qui fait tomber les éclairs du ciel noirci pour les frapper. Je vénère Ernalda, la Reine de la Terre. Elle nourrit notre bétail, fortifie notre grain et rend nos enfants pleins de force et de courage.

Comme Orlanth, nous nous battons contre l'autorité stérile, les forces du Chaos et contre tous ceux qui désirent nous voler notre liberté. Nous prenons plaisir à raconter les récits de ses victoires. Cependant, c'est dans les récits de ses échecs, de ses défaites, que l'on trouve la vraie mesure d'un homme. Personne ne peut être victorieux tout le temps. La Grandeur est dévoilée lorsqu'on corrige les choses après les avoir ruinées en agissant sottement.

Mes Mythes

Création : Orlanth n'était pas le premier dieu. Il y en eut bien d'autres avant lui. La déesse Glorantha apparut tout d'abord et donna naissance à d'autres dieux gigantesques et distants. Ces premiers dieux rigides constituèrent la Cour Céleste. Puis vint une autre génération de dieux, incluant l'Empereur Yelm. Les dieux distants créèrent une parfaite variété de plantes,



d'animaux et de peuples. Les Jeunes Dieux en firent des copies et peuplèrent le monde que nous connaissons. La première personne à nous ressembler fut Grand-Père Mortel. Orlanth ne le créa pas non plus, car il n'existait pas encore.

Umath, Père d'Orlanth : dans le monde paisible mais étouffant apparu Umath, la première tempête ; son entrée fut annoncée par le tonnerre et des averses de grêle. Il se rendit auprès de l'Empereur Yelm pour lui rendre hommage mais Yelm le rejeta comme un moins que rien parce qu'il ne correspondait pas aux lois qu'ils avaient à l'époque. Umath s'empara alors du territoire divin, au grand dam d'un Yelm jaloux. Quand il inventa les lois de l'hospitalité, que l'on utilise encore de nos jours, Yelm annonça que ces lois n'usaient aussi bien les rois que les hommes et que de ce fait, elles étaient incorrectes.

Même lorsqu'Umath sauva les dieux d'une destruction certaine par les premiers ennemis, les Démons d'Avant les Ténébres, Yelm retroussa le nez. Umath combattit les ennemis jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement et succombe à ses blessures.

Orlanth le Héros : les cinq fils d'Umath continuèrent la lutte en son nom. Le plus jeune et le plus intelligent d'entre eux

était Orlanth. D'autres dieux se dressèrent contre eux mais ils furent victorieux ; Orlanth les rendit encore plus forts en les unissant dans un cercle, tel le cercle des aînés qui dirige nos tribus de nos jours.

Orlanth défie Yelm : comme tout héros digne de ce nom, Orlanth désirait que sa position soit reconnue, aussi il se rendit auprès de Yelm et lui lança une série de défis. Ils dansèrent, lancèrent des sorts et jouèrent d'un instrument. Chaque fois, Yelm effectuait une chose prévisible, telle que ses lois le lui indiquaient. Orlanth était frais et novateur à chaque fois ; il poussa des cris de guerre, révéla la magie du changement et joua d'un nouvel instrument. Les anciens dieux haïssaient les nouvelles choses et octroyèrent toujours la victoire à Yelm.

Le dernier concours impliquait des armes, mais désormais Orlanth était en colère. Il accepta l'épée que lui présenta Eumal le Trompeur, qui peut parfois être utile mais toujours d'une manière pernicieuse. L'épée était un nouvel objet appelé Mort et quand Orlanth frappa Yelm avec celle-ci, Yelm mourut et le soleil s'éteignit.

L'Âge des Tempêtes : comme son nom l'indique, cet âge fut une bonne période pour notre peuple. Les dieux restèrent tout le temps gris et orageux. [Au lieu de l'Impérieux Yelm, le ciel était éclairé par Elmal, un brave héros de la Tribu du Feu de l'Empereur, qui promit une loyauté sans borne à Orlanth. À cette période, Orlanth et les dieux héroïques de sa tribu vécurent de nombreuses aventures. Il tua le dragon Aroka, mit fin à la sécheresse en tirant Héler, le dieu de la pluie, hors de son gosier. Il se battit contre des dieux en tout genre, des dieux elfes aux dieux nains, en passant par les dieux trolls. Et bien sûr, il remporta à chaque fois la victoire.

Avant tout, Orlanth secourut la belle Ernaldal du palais de l'Empereur, où elle était gardée prisonnière. Oui, il semble que cela eut lieu avant la mort de Yelm. Souvenez-vous que le Temps n'existait pas encore et que les histoires se mélangeaient entre elles. Ne vous en inquiétez pas. Cela signifie que chaque histoire présente la bonne leçon sans la distraction de détails superflus. C'est la différence entre un mythe et une histoire ordinaire racontée dans une taverne.

Ernaldal fit passer un test à Orlanth et lui donna plusieurs tâches à accomplir. Il les exécuta toutes mais plus important encore, il devait en comprendre la leçon. D'après lui, "la violence était toujours une option" ; mais d'après Ernaldal, "il existait toujours une autre solution". Ces leçons constituent les deux grandes règles de la vie Orlanthi. La paix et la guerre existent en harmonie et sont uniquement utilisées comme elles le doivent.

Armé de cette connaissance, Orlanth apprit à rendre la justice. Ernaldal et lui conquérèrent des enfants, dont le premier fut Barntar, le dieu des fermiers.

Les Grandes Ténébres : un beau jour, l'Âge des Tempêtes fut remplacé par l'Âge de la Terreur, aussi appelé les Grandes Ténébres. Orlanth mena la lutte contre les dieux corrompus du Chaos, en particulier Wakboth le Diable. Bien que ce dernier n'ait jamais été vaincu, ils détruisirent lentement le monde autour d'eux. Ils tuèrent Ernaldal, Barntar, la déesse du grain et les mères animales. Tout le monde mourait de faim et le monde faillit mourir.

La Quête des Porteurs de Lumière : tout allait de travers. Orlanth se rendit dans le monde inférieur pour ramener Ernaldal. Il accepta un présent de la part de ses guerriers survivants, afin de l'aider dans sa quête. Héler, le dieu de la pluie, lui confia des armes et une armure. Elmal, le Soleil Loyal, lui donna un bouclier miroir aux reflets de feu, pour illuminer son chemin. Mastakos le dieu de la vitesse lui offrit un char.

Il voyagea pendant longtemps. Il se fit des amis, tel Lhankor Mhy le Dieu Conscient et son rival amical, Issaries, le Dieu qui Parle à la langue de velours. Il combattit de nombreux ennemis terribles. D'autres alliés se joignirent à lui : Chalanax Arroy, la guérisseuse et l'Homme de Chair, un mortel rendu fou par toutes les morts dont il fut témoin. Quand ils découvrirent Eumal le Trompeur en difficulté, l'Homme de Chair supplia Orlanth de le sauver ; avec réticence, ce dernier s'exécuta. Ceci renversa la balance, car Eumal pouvait les mener là où ils avaient besoin d'aller. Il rencontrèrent enfin Ginnar Jar ; et si vous savez qui elle est, vous possédez un mystère éternel que vous ne devez jamais révéler aux Apprentis Divins.

Ils traversèrent le monde vers le lieu où résidaient les sorciers et les immortels, puis descendirent vers la terre des morts. Ils y errèrent pendant longtemps, jusqu'à ce que l'imprévisible Eumal les guide dans la Salle des Morts, où Ernaldal, Humakt, Barntar et tous les autres se tenaient. Yelm était là aussi. Et Orlanth comprit ce qu'il devait faire amende honorable pour ses actions et sauver par là même l'Empereur Brillant. Après s'être jugés, ils finirent par se réconcilier.

Leur nouvelle collaboration engendra la dernière déesse légitime, Arachné Solara, l'araignée. Elle tissa une toile qui devint le Grand Compromis. Celui-ci indique le début du Temps et sépara les dieux des mortels.

Orlanth sauva le monde et ce fut la fin des Grandes Ténébres.

Mon Histoire

Les Orlanthi jouèrent un rôle important dans la bataille qui repoussa le Chaos au commencement du monde, y compris la bataille décisive "J'ai combattu, nous avons vaincu" qui eut lieu près de la Passe du Dragon.

Notre peuple prit part au Premier Conseil. À cette période, nous portions le nom de Theyaliens. Nous primes les leçons

Dieux Étrangers

Les Orlanthi reconnaissent l'existence d'autres dieux en dehors des leurs. Ceux qui les vénèrent n'ont pas tort, bien qu'ils aient de fausses idées en ce qui concerne les dieux de la Tribu des Tempêtes et la façon dont ils s'imbriquent dans la période d'avant le Temps. Certains dieux orlanthi sont considérés comme des déserteurs par les autres panthéons : par exemple, Elmal provient de la Tribu du Feu et Héler, de la Tribu de l'Eau.

Dans la Mythologie Orlanthi, les dieux de nombreuses autres cultures apparaissent souvent comme ennemis ou adversaires du Roi des Tempêtes lui-même : le dieu guerrier **Uz Zorak Zoran**, connu chez les Orlanthi sous le nom de Dieu de la Haine ; l'esprit maternel elfique **Aldrya**, personnifiée sous la forme d'une déesse primordiale de la forêt ; **Dayzatar**, le dieu du Ciel, grand prêtre de la Tribu du Feu ; **Lodril**, le dieu volcan dévorant de la Tribu du Feu ; **Magasta**, le roi hostile de la Tribu de l'Eau et le dieu loup-garou, **Telmor**.

D'autres dieux ennemis sont spécifiques à la mythologie Orlanthi tels **Daga**, le dieu de la Sécheresse et le Trio Impie composé par les divinités malicieuses : **Mallia**, déesse de la maladie, **Ragnaglar**, le dieu du mal et **Thed**, la déesse de la dévastation.

confiées par Orlanth et parcourûmes le monde à la recherche des peuples qui souffraient encore des effets des Grandes Ténébres. Nous leur enseignâmes les capacités qu'ils avaient perdues : ils apprirent l'agriculture et l'élevage du bétail. Nous leur racontâmes également les récits d'Orlanth et ils les acceptèrent. Ils rejetèrent les dieux faibles que ne leur avaient été d'aucune aide.

Les Orlanthi sont un peuple qui a toujours pris des risques et sut inventer de nouvelles choses. Aussi, à notre grande honte, beaucoup d'entre nous participèrent à la création de Nysalor, le dieu de la confusion, qui s'avéra être en fait Gbaji, un dieu du Chaos déguisé. Les Orlanthi qui avaient échappé à la démence provoquée par sa vénération se soulevèrent et l'affrontèrent.

Arkak, le héros qui détruisit Gbaji, était aussi Orlanthi ; en quelque sorte. Il accumula son pouvoir en se joignant à un culte, puis à un autre, en changeant d'identité à chaque fois. D'une certaine manière, il ressemblait un peu aux

Apprentis Divins et il n'est pas surprenant que leurs pillages blasphématoires dans les royaumes divins soient basés sur ses secrets. Quelles qu'aient été ses raisons, Arkak fut pendant un temps un adorateur d'Humakt, le frère d'Orlanth. Il obtint également l'aide d'un grand héros de notre peuple, un homme nommé Harmast, qui fut le premier à accomplir le Voyage des Porteurs de Lumière au cours d'une Quête Héroïque. De ce fait, nous pouvons nous vanter de la destruction de Gbaji dans les concours de vantardises.

Durant le Deuxième Âge, notre amour de l'innovation nous perdit une fois de plus, quand le bon peuple tomba sous le charme du dragon et se mit à vénérer un dieu imaginaire appelé Orlanth le Dragon. Ceux qui prêchèrent sa parole furent tués ou expulsés.

Nous abattons les Apprentis Divins, qui dérobent nos mythes comme nous volons le bétail, et les Amis des Wyrms, qui pensent que nous sommes prêts à croire en n'importe quoi, même en un serpent rampant, aussi longtemps qu'on lui donne le nom d'Orlanth. Nous ne sommes pas simplement un peuple d'innovateurs. Nous sommes aussi un peuple qui se bat pour ce qui est juste.

Ma Vie

La vie Orlanthi traditionnelle se déroule dans les pâturages, là où il est également possible de faire un peu d'agriculture. Nous élevons du bétail et des moutons. Nous élevons des chevaux car nous les considérons comme de précieuses commodités. Nous récoltons des grains différents selon les conditions locales : le blé et l'orge sont les meilleurs mais dans certaines régions, nous devons nous contenter de grains sauvages. Nous remplissons notre garde-manger avec du gibier et des provisions de fourrage.

Nous sommes organisés en lignées, puis en clans, en tribus et enfin en royaumes. Les clans contrôlent leur propre territoire et sont dirigés par des chefs, hommes ou femmes. Chaque chef désigne un cercle, c'est à dire un conseil composé de sept personnes élus prodiguant des avis. Afin que le Conseil soit équilibré et ne fournisse pas uniquement des avis issus d'un seul domaine, ces élus sont des adorateurs de différentes divinités du panthéon Orlanthi.

Vous pouvez en apprendre beaucoup au sujet d'un clan en connaissant la nature de son cercle. Un cercle composé de prêtresses du grain et du bétail recherche la prospérité et valorise avant tout un estomac bien rempli. Ceux-là sont appelés clans pacifistes. Un cercle composé de guerriers recherche le succès à travers le tribut et la conquête ; ces clans sont connus sous le nom de clans combattants. La plupart des clans cherchent un équilibre entre les deux. Si un cercle comprend un serviteur d'Eumal, le dieu trompeur hors-la-loi, sa magie sera puissante et imprévisible.

Bien que nous vénérions des dieux, nous gagnons aussi une connaissance et un pouvoir grâce aux esprits. L'esprit le plus important est l'esprit de notre clan, le wyter. Nous vénérions nos ancêtres et en tirons une magie quand nous les honorons en recopiant leurs actions du temps de la fondation du clan. Pour cette raison, les clans les plus anciens ont une magie plus puissante, y compris une magie populaire, que celle des nouveaux clans.

Chaque clan est constitué d'une demi douzaine de lignées. La plupart du temps, ces familles vivent ensemble dans des maisons composées d'une seule pièce, appelées fermes.

Une tribu est composée de clans réunis dans le but d'obtenir une prospérité et une protection mutuelle. Les chefs de tribus sont des rois secondés par les cercles tribaux. Ils règlent les disputes entre clans durant les procédures judiciaires appelées Débats. Les clans d'une même tribu ne se font pas la guerre entre eux — à moins qu'ils ne veuillent dissoudre la tribu.

Quand nous Orlanthis ne sommes pas en train de nous battre contre des étrangers ou des oppresseurs, nous nous battons entre nous. Nous fortifions notre territoire contre les raids de nos voisins et armons nos bras pour aller les piller. Dérober le bétail n'est pas considéré comme une guerre ouverte mais simplement un fait de la vie quotidienne. Orlanth était un voleur avant de devenir roi et il déclara que les clans qui n'étaient pas capables de garder leurs troupeaux méritaient que leurs voisins plus intelligents les leur dérobent.

Le nombre de guerriers dont un clan dispose est appelé le fyrd. Ceci inclut tous les individus capables de se battre, pas seulement ses grands héros et ses prêtres guerriers.

Une guerre ouverte peut éclater entre les clans, généralement à la suite de querelles. Nous sommes un peuple honorable. Si une personne ne conteste pas les insultes ou les blessures qu'elle reçoit, elle déshonore non seulement son nom mais aussi celui de sa famille. Bien qu'il soit possible de faire la paix et d'enterrer les querelles, bien souvent par un paiement sous forme de présents, nombre d'entre nous préfèrent résoudre celle-ci grâce à la violence, l'outil préféré d'Orlanth. Nous faisons du mal à celui qui nous cause du tort, à sa famille ou à son clan. Les querelles peuvent s'intensifier, parce que ces actes de vengeance sont aussi sujets à des représailles. C'est le devoir de la femme de rappeler aux hommes leur honneur et de les encourager à verser le sang en son nom.

Au contraire des autres peuples, tels les arrogants Dara Happiens, nous savons que les hommes et les femmes ont une importance égale. Les hommes se battent et les femmes les encouragent. Elles sont chargées de la fertilité de la terre et de la sécurité des enfants tandis que les hommes les protègent. Si un homme désire se consacrer à la magie de fertilité, il en

a la possibilité et vénère alors Nandan, le dieu du foyer. Les femmes attirées par les épées et les lances se consacrent aux déesses martiales : Vinga, la fille aux cheveux rouges d'Orlanth ; Maran Gor, la mère des tremblements de terre et Babeester Gor, la vengeresse à la hache funeste.

L'Âge Impérial est un temps d'aventures et de cités prospères. Beaucoup de nos frères ont quitté le territoire de leurs clans pour aller vivre dans ces cités ou voyager de par le monde à la recherche de la fortune et de la gloire au combat.

Les Orlanthi citadins gardent toujours de l'estime pour leurs clans. S'ils n'ont pas été mis hors-la-loi, ils retournent quand ils le peuvent dans leurs terres ancestrales. La plupart le font durant le Temps Sacré, afin de participer aux cérémonies et renouer leurs connexions ancestrales.

Nous considérons tous la générosité comme une vertu cardinale. Les Orlanthi citadins font preuve de générosité et apportent avec eux des cadeaux sous forme d'argent ou de marchandises. Désireux de ne pas passer pour des pingres, les familles qui les accueillent leur offrent une somptueuse réception : nourriture, bière et toutes les autres marques d'hospitalité, même celles qu'ils ne peuvent s'offrir.

Dans le pays vallonné, la parole du chef et du cercle dicte le comportement des individus. Ils n'ont cependant aucune influence concrète sur leurs frères citadins. Un Orlanthi citadin s'en réfère aux autorités locales, appartenant ou non à la Tribu des Tempêtes, mais ce n'est pas la même chose. Il doit s'y faire une place, tel Orlanth quand il était libre et voyageait de par le monde. Dans les cités, les vieilles querelles de clans disparaissent. Il est préférable d'accepter un frère Orlanthi, même s'il appartient au détestable clan des Daims Bleus, plutôt que d'accorder sa confiance à un sorcier étranger ou à un mystique draconique. Nous devons maîtriser notre sens de l'honneur au sein des villes. Les étrangers ne peuvent pas nous ôter ce sens de l'honneur parce qu'eux-mêmes n'en possèdent pas. Aussi, si vous pouvez les menacer de les frapper avec votre épée, une chose bien souvent satisfaisante, une telle action est le résultat d'un choix, pas d'une obligation.

Après des générations passées dans la cité, les liens avec les anciens clans peuvent disparaître peu à peu. Les citadins d'une même tribu se regroupent en organisations appelées Salles Lointaines. Chacune possède une maison des vins, qui ressemble bien souvent à la salle du clan. Les membres d'une Salle Lointaine partagent leurs contacts d'affaires, leurs connaissances, leur magie et la camaraderie. Aucun de ses atouts, quelle que soit leur valeur, ne remplacent les conseils donnés par un chef et un cercle ni le sentiment de solidarité ressenti avec les ancêtres.

Orlanth avait pour habitude de ramener des âmes perdues et des exilés de ses voyages, à qui il donnait un statut de membre

de la tribu après qu'ils aient prouvé leur valeur. Héler apporta la pluie de la Tribu de l'Eau. Elmal était autrefois un membre de la Tribu du Feu. Même Ernalda appartenait à un autre peuple, celui de la Terre. Pour cette raison, les convertis d'Orlanth et d'Ernalda sont toujours acceptés. Sans des ancêtres pour faire le don d'une magie, le chemin est difficile. Et cependant, Orlanth y est arrivé. Il est donc plus important pour nous de garder la tempête dans notre cœur que de suivre une vieille liste de règles. De nos jours, vous devez toutefois vous assurer qu'un converti est sincère avant de lui montrer vos rites et vos secrets. Car il pourrait bien être un agent des Apprentis Divins qui essaie de dérober les mythes obscurs de votre clan. Nous, Orlanthi, avons un autre nom pour la "croyance aveugle" – stupidité.

Les aventuriers apprécient les dieux Orlanthi car ils étaient des voyageurs et de ce fait, offrent des pouvoirs utiles aux mercenaires, aux boucaniers et aux chercheurs de fortune. Ce n'est pas faire preuve d'un manque de sincérité que de nous rejoindre pour ses raisons. Cela signifie seulement que le tonnerre bat dans votre cœur et que vous ne pouvez pas rester en place bien longtemps, à la manière de nos dieux.

Ma Magie

Comme tout un chacun, nous pouvons pratiquer la Magie Commune, qui est un don d'Orlanth. Quiconque affirme le contraire est dans l'erreur. Vous gagnez cette magie grâce aux voyages et aux pillages, donc elle ne peut provenir que de lui.

Nos magies puissantes sont d'origine divine et obtenues grâce à la voie théiste.

Nous gagnons un peu de magie auprès des esprits, pour le bénéfice du clan, mais elle n'est pas très utile aux guerriers ni aux aventuriers. Les clans utilisent les esprits de leurs wyter et de leurs ancêtres. Kolat, un des frères d'Orlanth, est le maître des esprits du vent. L'Orlanthi qui suit la voie de ce dernier n'est pas un prêtre mais un chaman.

La sorcellerie est une chose mauvaise. Les sorciers vous diront qu'ils ne sont pas tous des Apprentis Divins, ceux-là mêmes qui cherchent à trancher les liens qui nous relient à nos dieux. Ne les croyez pas. Mieux vaut s'en méfier que d'être dupé par l'un d'eux.

Si vous posez la question du mysticisme à un Orlanthi de l'Âge de l'Aurore, il haussera les épaules et se demandera de quoi vous pouvez bien parler. Nous avons maintenant appris à haïr ce mot et tout ce qu'il représente, parce qu'il est le moyen employé par les Amis des Wyrms pour supprimer et corrompre notre croyance. Gbaji, le dieu du Chaos qui marcha sur la terre sous le déguisement de Nysalor, possédait aussi des qualités mystiques. Les mystiques issus d'autres traditions peuvent sembler acceptables mais pourquoi risquer la contamination ?

Orlanthi Adorateurs de Dragons

Les Orlanthi adorateurs de dragons vous diront que l'extrême méfiance et le mépris que leur prodigient leurs frères traditionnels sont totalement injustifiés. L'EAW ne vous empêche pas d'être Orlanthi. Il ne fait qu'ajouter de nouvelles révélations à une croyance déjà établie. Les Orlanthi draconiques obtiennent toujours leurs pouvoirs d'Orlanth, d'Ernalda et des autres dieux, à la manière théiste. Ils racontent les mêmes mythes — en insistant sur les éléments draconiques précédemment omis. C'est tout simplement une question d'interprétation. Orlanth et Ernalda sont les reflets du dragon universel et nous donnent le pouvoir afin de compléter leur représentation terrestre. La révélation mystique vous rapproche de vos dieux, parce qu'ils font partie du dragon et ce fait vous permet d'accéder non seulement aux pouvoirs manifestes confiés par les dieux mais également à leurs dons draconiques ésotériques.

Il est vrai que le pouvoir normalement donné aux ancêtres ou au wyter du clan est maintenant donné au Grand Projet. Les Amis des Wyrms affirment qu'il n'y a aucune honte à cela. Les adorateurs d'Orlanth le Dragon comprennent le besoin de donner de l'énergie au Projet. La vénération traditionnelle n'est que la forme mystique d'une fraude fiscale. Elle garde d'une manière égoïste un pouvoir qui devrait revenir au Grand Dragon et l'envoi au lieu de cela au wyter et aux ancêtres.

Et c'est là la seule différence, qui ne vaut même pas la peine que l'on en fasse tout un plat et que l'on se révolte. C'est du moins ce qu'affirment les Orlanthi draconiques.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Orlanth voyagea dans le monde pour s'emparer des richesses qui n'attendaient que lui et nous faisons de même. Les trésors sont une bonne chose, en particulier si la communauté en bénéficie. Il en est de même pour les talents magiques. Nombre de ses compagnons de la Tribu des Tempêtes s'en allèrent affronter les dangers du monde pour en faire un monde meilleur. Si nous partons donc à l'aventure, nous ne faisons qu'imiter les actions divines de nos dieux.

MALKIONI

Nous Malkioni vénérions le Dieu Invisible. Tous les autres sont des faux dieux. Nous croyons en la logique et en l'érudition

; celles-ci sont les outils qui nous permettent de nous faire une place dans un monde hostile. Les faux dieux incitent leurs adorateurs à les vénérer en les comblant de sorts et de charmes. Le Dieu Invisible n'est pas aussi vulgaire. Grâce à la logique, nous pouvons comprendre la magie par nos propres moyens. En appliquant ses préceptes, ainsi que les principes divins soulignés dans le *Livre Irréfutable*, nous pouvons gouverner sur tous les aspects de notre vie d'une manière correcte et sainte.

Mes Mythes

Grâce à l'érudition, nous avons affiné notre connaissance de la préhistoire et l'avons divisée en périodes :

La Première Action : Création

Le Dieu Invisible représente le tout et a toujours existé. Avant l'apparition de la logique, ou tout ce que les mortels pouvaient comprendre, le Dieu Invisible existait à l'état ineffable de Conscience Unique. Quand la Conscience Unique perçut le tout, celui-ci apparut. Ce fut le premier acte de création qui signala le début du monde tel qu'on le connaît. L'acte de créer le tout amena le Dieu Invisible en un nouvel état d'existence : Dieu devint Malkion, une entité que les mortels peuvent percevoir et à laquelle ils peuvent se rapporter. Durant la Première Action, Il fut Malkion le Créateur.

Puis Il se transforma à nouveau, afin de donner une forme et une régularité à sa création. Ainsi Il devint Malkion la Loi.

Malkion la Loi créa la paix pour contenir le monde. Puis il ajouta des limites, établissant les règles physiques qui rendent la vie cohérente d'un jour à l'autre. Grâce à ses règles, l'eau est toujours humide, l'air est toujours respirable et les objets tombent vers le bas, pas dans une direction au hasard, quand on les lâche. Il façonna la matière sans vie en des formes utiles. Il prit l'énergie informe et la transforma en principes définissant l'existence.

La Seconde Action : Manifestation et Perception

En mélangeant sa pensée pure aux formes et aux principes, Malkion se transforma pour devenir Malkion le Prophète. Il quitta son Palais de l'Intellect et, percevant le monde, le modifia grâce à ses perceptions. Les formes abstraites, les principes et les runes devinrent des formes concrètes. Il créa tout d'abord les éléments : la Terre, puis le Soleil, l'Eau et l'Air. Ses pensées devinrent les runes du pouvoir : Harmonie, Désordre, Fertilité, Mort, Stase, Mouvement, Vérité et Illusion. Sa présence devint les runes des formes : Plante, Bête, Homme et Esprit (les runes des formes ultérieures étant une corruption de Ses runes originales, tel le Chaos, ou ne représentant pas du tout des runes des formes, comme la rune Dragonewt).

La Troisième Action : Multiplication et Identification

Les runes des formes et du pouvoir se mêlèrent. Les bêtes et les plantes apparurent et fleurirent. La Licorne fut l'animal



original ; la première plante fut un arbre avec des racines qui s'étendaient, invisibles, à travers le monde entier, imitant ainsi le souffle de Dieu.

Le Premier Peuple, celui des Malkioni originaux, naquit. Au début, tout le monde était Malkioni. Cependant, certains n'étaient pas satisfaits et ne désiraient pas adorer le Dieu. Ils utilisèrent la logique de Malkion d'une manière perversie, en s'emparant des runes pour leur propre compte. Ils affirmèrent d'abord qu'ils avaient conçu les runes et plus tard, qu'ils *étaient* ces runes. Ces rebelles devinrent les premiers des Faux Dieux. Ils construisirent leurs nouvelles demeures en suivant le modèle du Palais de Malkion. Certaines personnes les suivirent. La plupart restèrent pour vénérer Malkion d'une façon plus appropriée et ne se souciaient guère des Faux Dieux. L'un d'eux resta fidèle à Malkion et s'opposa aux Faux Dieux. Son nom était Zzabur le Sage. Il les étudia et écrivit leurs secrets dans un livre en bronze.

Zzabur établit le royaume de la logique afin de protéger ses adorateurs de la contamination des Faux Dieux. Tout ce qu'il en reste aujourd'hui est l'Île de Brithos, où Zzabur sommeille.

La Quatrième Action : Reproduction et Préservation

Malkion ne pouvait plus rester inactif alors que les Faux Dieux trompaient le peuple avec leur vénération illicite.

Aussi, il quitta son refuge, maintenant appelé Château de la Logique, et ce faisant, inventa la Raison, une nouvelle façon de comprendre le monde. Il avait l'intention de l'utiliser pour convaincre les dieux de leur fausseté et pour les ramener à sa propre vénération.

La Raison changea tout et rendit le monde encore plus compliqué. Les peuples se séparèrent les uns des autres. Ils se divisèrent en groupes qu'ils nommèrent Nous et Eux. Les anciennes races se distinguèrent des hommes ordinaires sur le plan physique. C'est au cours de cette période de la Quatrième Action que les sociétés telles que nous les connaissons commencèrent à se former.

Malkion se rendit auprès de chaque peuple afin de leur communiquer la vérité. Les peuples accueillirent ses révélations et se réformèrent à sa demande. Chaque culture garde son propre récit de ce jour glorieux. Les peuples mauvais et délibérément ignorants continuèrent de vénérer les Faux Dieux.

Ceux qui acceptèrent Malkion comme leur prophète reçurent son saint ordre social. Il divisa les populations en trois catégories : roturiers, soldats et dirigeants. Cette période est la même que celle de l'Âge d'Or reconnue par les théistes. Durant cet Âge d'Or, le pays des Malkioni porte le nom de Danmalastan.

Mais au sein du peuple qui vénérât Malkion apparut une Grande Erreur. Elle était si mauvaise que maintenant nous ne savons plus ce qu'elle était. Peut-être qu'elle fut un acte d'immoralité physique ou bien une manière de penser égoïste. Nos érudits s'efforcent d'apprendre ce qu'elle pouvait bien être. La redécouverte de cette vérité essentielle permettra sans aucun doute d'augmenter la puissance magique des Apprentis Divins.

Quelle qu'elle fut, la Grande Erreur signala le début de la période désastreuse qui suivit.

La Cinquième Action : Décadence et Chute

Alors que les effets de l'Erreur se répandirent dans tout le Danmalastan, la vie devint de plus en plus difficile pour le bon peuple : il fut attaqué par ses ennemis : les Faux Dieux, qui continuaient à se battre entre eux, envahirent le Danmalastan et des démons se mirent également à hanter le pays.

Afin de prouver qu'il était le seul dieu, Malkion fit ce qu'aucun des Faux Dieux ne pouvait faire : il se transforma en homme. Il se mélangea au peuple, le soulagea de ses maux et le guida tout en apportant la preuve concrète de sa supériorité divine. A cette période, il était surnommé le Vieux Malkion ou Malkion l'Homme.

Puis Malkion fut assassiné. Il existe de nombreuses histoires qui racontent comment il fut tué. La version qui se trouve dans le

Livre Irréfutable est énigmatique : Malkion fut mis en pièces par des dieux ennemis, y compris Zzabur. Nous les érudits Justéli en avons conclu que la plus probable vérité est la suivante :

Le Vieux Malkion ne fut pas tué par ses ennemis à cause de ses actions déterminées, mais à cause d'une transgression impardonnable de la part de ses amis. Un beau jour, ses disciples Vadel et Zzabur, qui voyageaient avec lui, insistèrent pour qu'il règle une dispute. Vadel affirmait que le Faux Dieux existaient pour servir le bon peuple et qu'on devait extraire leur énergie. Zzabur quant à lui affirmait que seules ses méthodes pour obtenir l'obéissance des Faux Dieux étaient théologiquement correctes et que toute autre menait inévitablement à la corruption. Les deux fiers demi-dieux furent incapables de mettre leur différend de côté et plutôt que d'attendre la réponse du Vieux Malkion, ils s'affrontèrent. Vadel utilisa les énergies qu'il avait extrait des dieux et Zzabur invoqua plusieurs dieux pour se battre en son nom. Zzabur lança une boule de Perdition Bleue qui atteint Malkion l'Homme de plein fouet et le blessa. Les autres dieux ennemis en profitèrent pour échapper au contrôle de Zzabur et mirent en pièces Malkion.

Vadel fut si horrifié par la mort de Malkion qu'il devint fou et se tourna vers la torture et le mal. Zzabur n'eut aucun regret. Il s'empara du manteau de Malkion et en parra ses épaules en affirmant que sa mort avait été juste et nécessaire. Malkion devait mourir pour que la Mort puisse apparaître dans le monde et ainsi compléter la création.

La mort de Malkion déclencha les Grandes Ténèbres. Zzabur, son meurtrier, mena la lutte pour le Danmalastan. Il affronta les Faux Dieux. Il affronta d'autres Malkioni, qui étaient séparés et qui s'accusaient les uns les autres du meurtre du Vieux Malkion. Vadel le fou mena son peuple à la dépravité. Le Danmalastan subit des inondations et le Glacier de Valind descendit du nord pour l'écraser.

Zzabur prouva la suprématie de la Sorcellerie sur le pouvoir divin. Il humilia les dieux, en remportant la victoire au cours de tests et de batailles. Il encouragea les partisans d'Ehilm, le dieu solaire, à assassiner leur maître. Le monde plongeait dans les ténèbres mais cette étape était nécessaire pour provoquer le retour de la lumière. Zzabur anéantit le diable et exila Worlatb, le dieu du vent, dans le Lieu du Repos Ultime. Il partit ensuite à la recherche du peuple dépravé de Vadel.

Il acheva ce qu'il avait commencé, en s'amendant quelque peu pour le meurtre du Vieux Malkion. Il réunit tous les puissants sorciers du monde afin de travailler sur un rituel à une échelle jamais vue auparavant. Même les pratiquants d'autres magies, issus de cultures normalement ennemies, contribuèrent en apportant leur soutien de loin. Le rituel mit fin à l'Âge de Glace et ramena un soleil domestiqué dans le ciel. Ce fut le début de l'Âge de l'Aurore.

Les Écoles de Sorcellerie à l'Âge de l'Aurore

Les écoles dominantes des Apprentis Divins naquirent des différentes branches de sorcellerie pratiquées durant l'Aurore. Ces écoles sont encore présentes de nos jours bien qu'elles aient été éclipsées par les possesseurs de la Vision Mystique. Beaucoup se conforment au strict code Zzaburite, réfutant les innovations de Hrestol et la vérité du Livre Irréfutable.

Les **Débaldiens** sont les maîtres de la magie de l'eau. Leur école n'est pas affiliée à une église en particulier et est issue des Waertagi. En tant qu'associés du peuple marin vaincu, ils sont en fuite. La rumeur circule qu'ils préparent un gros coup.

Les **Télandariens** apprennent les sorts utiles à l'exploration. En tant que maîtres de l'expansion territoriale, ils appartiennent à l'une des plus anciennes écoles ayant prospéré dans le nouvel empire.

Redoutables sur le champ de bataille, les sorciers de l'école **Barnaliennne** pratiquent la magie de combat. Afin de garder leurs pouvoirs ils doivent éviter les impuretés, en particulier tout contact avec le sang versé, y compris le leur. Ils s'entourent de voiles magiques pour ne pas être contaminés.

Également inestimable en temps de guerre, les **Furlandiens** obtiennent leur pouvoir grâce à la domination des esprits, en particulier ceux qui offrent une magie de combat.

Les autres écoles incluent celles des **Zendamalthiens**, qui pratiquent la sorcellerie à travers l'application de la volonté pure, gagnant ainsi de formidables pouvoirs mentaux ; l'école d'alchimistes des **Ékosites** ; les **Malvoniens**, qui se spécialisent dans les magies défensives, et les magiciens de l'air, les **Orgethites**.

Mon Histoire

Durant la période de l'Aurore, la vénération de Malkion n'était toujours pas correcte. Menés par Zzabur, les Brithini insistèrent sur une vénération austère intransigeante existant uniquement pour obtenir l'obéissance de la population. "Tous les hommes doivent rester à leur place" fut la règle qui définit le Zzaburisme. La plupart des autres peuples tombèrent dans le vice de l'hénothéisme.

Le Prince Hrestol

Un an après la Première Aurore, Hrestol, l'héritier du premier roi du Seshnéla, fut en proie à une vision religieuse. Dans celle-ci, il rencontra un ange du nom de Ferbrith qui lui révéla la Joie et la Consolation. La Joie est le contact passager avec le divin, tel qu'il était en train de l'expérimenter. La Consolation est l'état permanent de celle-ci, obtenu après la mort. Les âmes des bons Malkionis se rendent dans la consolation et y résident pour toujours dans la félicité. Les vivants n'ont pas la possibilité de contacter ceux qui y demeurent mais elle est la récompense ultime pour avoir mené une vie dépourvue de vices.

Armé de cette vérité, Hrestol renonça à son droit au trône pour devenir missionnaire. Ses disciples et lui voyagèrent vers l'ouest tout en répandant les nouvelles de la Consolation. Ils démontrèrent celle-ci avec le Toucher de la Joie, une technique de vénération permettant d'initier les congrégations à une Joie momentanée. Cette nouvelle version personnalisée de la foi l'emporta à la fois contre l'hénothéisme et la croyance stricte dérivée de Zzabur. Hrestol reconnut la réalité des saints, les héros du Malkionisme capables d'apporter leur aide quand on en fait la demande au travers de prières. Il créa également une nouvelle caste, celle du chevalier, qui combine les caractéristiques du guerrier et du dirigeant. Offensé, Zzabur le fit assassiner en l'an 33.

Dans la doctrine Hrestoli, l'emphase donnée à la révélation personnelle permit aux adhérents d'emprunter une centaine de directions différentes à la veillée de son martyre. Au bout de quelques générations, d'innombrables sectes apparurent, chacune avec ses propres dogmes.

L'Arrêt du Soleil, Gbaji et Arkat

Vers la fin du quatrième siècle, les adorateurs des Faux Dieux essayèrent de déséquilibrer la balance du pouvoir entre les païens et les croyants, en créant un nouveau dieu terrestre appelé Nysalor. Les sorciers de l'occident se réunirent pour accomplir une démonstration de leur pouvoir et, ce faisant, provoquèrent l'arrêt du Dieu Solaire Ehilm dans le ciel. Ceci suffit à effrayer les païens mais peu de temps après, ces derniers créèrent un dieu chaotique, Gbaji, pour se venger. La majorité de l'occident se convertit au Gbajisme. Arkat, tout d'abord Malkionis, s'opposa aux hérésies de Gbaji mais se condamna lui-même en se convertissant plus tard au paganisme puis aux croyances trolls. Toutefois, ses Quêtes Héroïques valent la peine qu'on les imite, quoique d'une manière plus sainte.

Le Livre Irréfutable

Vers la fin des années 640, le Jrustéla était en proie à une dispute sectaire. Depuis la révélation du Prince Hrestol au début de l'Âge de l'Aurore, une multitude de croyances Malkionis, nombre d'entre elles étant contradictoires, apparurent. Dans la cité d'Éradinthanos, une conférence destinée à réconcilier les

Saints Malkioni

Ce fut le Prince Hrestol qui, à l'Âge de l'Aurore, nous enseigna à prier les saints qui intervenaient, en notre nom, auprès du Dieu Invisible. Ces derniers sont les vrais héros saints du Malkionisme, ceux dont les exploits nous apportent la magie, si nous possédons suffisamment de grâce et de force pour les imiter.

Saint Gerlant, le Roi de la Flamme : contrairement aux dires des païens, ce n'était pas Arkat le maudit mais le saint guerrier Saint Gerlant qui tua le dieu du Chaos, Gbaji le Trompeur. Gerlant et Arkat combattirent côte à côte jusqu'au moment où Arkat tomba dans l'erreur. Les adorateurs de Gerlant manient des épées enflammées et jettent des sorts qui contrent la magie chaotique et païenne.

Saint Talor, le Fou : en Fronléa, les forces de Gbaji furent taillées en pièces par le Guerrier Hilare, Talor. Âme sensible frappée par les brutalités de la guerre, Talor perdit son équilibre mental : il se mit à pleurer durant les moments joyeux et versa des larmes de joie dans les moments les plus funestes. Les guerriers qui acceptent son patronage se déplacent d'une manière surprenante sur le champ de bataille. Ricanant comme leur saint dément, ce sont des amis compétents mais néanmoins dangereux.

Saint Xéméla, la Guérisseuse : quand le Prince Hrestol renonça à ses responsabilités terrestres pour répandre les paroles de la Consolation, sa gracieuse mère consacra sa vie à la sainteté. Elle sacrifia sa vie et son âme pour sauver son peuple d'une épidémie connue sous le nom de 'Noir Gnflement'. Elle fut ensuite pardonnée puis emportée vers la Consolation par Hrestol. Ses adorateurs pratiquent une magie puissante de guérison.

Saint Sérozos, le Révélateur : l'érudit Justéli Sérozos découvrit la vénération et résista à la torture. Ses démonstrations de foi engendrèrent la manifestation du Livre Irréfutable. Il est le saint patron des érudits, des sages, des théologiens et des libraires et fait le don de la connaissance et de la sainte perception.

Saint Volanc, le Vertueux : Volanc était à la tête de la Guilde du Dauphin et fut le premier tourmenteur de Sérozos, avant l'apparition du Livre Irréfutable. Suite à cela, il devint un homme nouveau et fonda l'Armée Vertueuse, afin d'apporter les nouvelles paroles Malkionis partout dans le monde. Les adorateurs de Volanc sont des missionnaires, des inquisiteurs et des guerriers saints. Sa magie révèle la vertu, frappe les pécheurs et expose les hérétiques.

Saint Hwaros, le Courbeur : Hwaros fonda l'école de Sorcellerie Justéli qui découvrit la Vision Mystique et qui établit les fondements de la philosophie des Apprentis Divins. Personnage ascétique et taciturne, Hwaros ne prononçait jamais un mot en vain, et utilisait la plupart du temps, des gestes brusques pour s'exprimer. Il est vénéré par les sorciers, qui obtiennent des pouvoirs supplémentaires leur permettant de manipuler la magie théiste.

différentes branches et hérésies provoqua une réaction sectaire violente lorsque l'image de Saint Dromol fut, apparemment, profanée. Un bain de sang s'ensuivit quand les factions descendirent dans la rue pour se battre et défendre la vérité de leurs propres théologies. Alors que les tensions atteignaient un seuil critique, une seconde conférence eut lieu en 646.

La plus controversée de ces croyances irréconciliables était celle du prêtre visionnaire Sérozos. Il affirma être entré en contact avec une entité appelée Makan grâce à des prières prolongées. Cette entité s'avéra être l'expression du Dieu Unique. Sérozos introduisit une pratique appelée vénération, dans laquelle les adorateurs donnent leur énergie au dieu, au travers de prières, au cours d'une cérémonie. Elle ne remplaça en rien l'obéissance due à Zzabur ni la quête personnelle pour la Consolation de Hrestol mais s'ajouta à celles-ci. Groupe de

sorciers locaux, la Guilde du Dauphin captura Sérozos. Après avoir essayé de le faire parler sous la torture ou avec l'aide de sorts d'interrogation, la guilde l'amena devant la deuxième conférence d'Éradinthanos afin de répondre directement aux questions des Théologiens.

Plus tard reconnus en tant que Témoins de l'Église, les participants de la conférence virent une main se matérialiser du néant. Un crayon apparut dans la main et une voix désincarnée prononça le mot 'écrit'. À une cadence à la fois rapide et enfiévrée, la main se mit à écrire la totalité du Livre Irréfutable sur un papier indestructible. Le livre devint la tome des conseils pour le peuple Malkioni, expliquant comment se comporter, comment vénérer et ce en quoi ils doivent croire. Il réconcilia les hérésies et sépara la vraie spéculation de la fausse.

Retour à la Vertu

Les membres haut placés de la Guilde du Dauphin se prosternèrent aux pieds de Sérozos. Sa doctrine venait d'être prouvée. Maintenant qu'elle n'était plus une hérésie mais une forme retrouvée de la vénération de la Quatrième Action, ils se résolurent à la répandre partout où les Malkioni résidaient dans l'ignorance. La Guilde du Dauphin se restructura pour devenir l'Armée Vertueuse. En accord avec les Apprentis Divins, dont un bon nombre étaient membres de l'ancienne Guilde du Dauphin, ils répandirent à la fois la nouvelle orthodoxie Malkioni et la magie des Apprentis Divins, bâtissant un empire par la même occasion.

Ma Vie

Les demandes de l'Empire nous ont éloigné du système de castes. Mais dans nos cœurs, nous croyons toujours en l'ordre social établi par Malkion le Prophète durant la Quatrième Action. De manière pratique, nous devons reconnaître le besoin d'être divisés en des classes distinctes, si nous voulons garder la prospérité que nous avons gagnée au cours des siècles passés. Les Apprentis Divins nous ont appris que la flexibilité est une vertu, même si la croyance répandue est elle-même omniprésente et infaillible.

La plupart des gens sont des gens ordinaires travaillant dans des fermes. Ils peinent sur des lopins de terre auxquels ils sont liés par des contrats de servage et qui appartiennent à la noblesse. Ils doivent produire un rendement fixe pour leurs seigneurs mais peuvent après cela garder le surplus. En retour, les seigneurs sont chargés de leur sécurité et administrent la justice d'une manière égale. Les gens du peuple peuvent être enrôlés dans la milice mais ils paient bien souvent un impôt supplémentaire en temps de guerre, destiné au recrutement de chevaliers et de mercenaires.

Les cités sont également remplies de gens du peuple. Ils peinent à leur manière. Certains sont des manoeuvriers, d'autres remplissent leur bourse en tant que professionnels spécialisés ; ce sont les artisans et les fonctionnaires.

Durant cette période pleine de possibilités, les ambitieux pouvaient s'élever au niveau de commerçants. Les membres des grandes maisons marchandes, en particulier celles du Justélé, furent sans doute plus riches et plus influentes que les nobles. Ceux qui désiraient se rendre à la cour de l'Empereur dans le Seshnéla furent forcés de reconnaître qu'ils n'avaient aucune importance s'ils ne possédaient aucun titre de noblesse. Afin d'y remédier, ils se résolurent à marier leurs enfants aux héritiers des nobles dépossédés.

Autrefois, les sorciers étaient uniquement issus de la noblesse mais les écoles des Apprentis Divins accueillent en tant qu'étudiants les personnes éduquées et prometteuses. Comme

les pillages continuent dans le Plan Héroïque, les bons sorciers sont demandés de toute urgence. Au sein des monastères et des universités, le statut de magicien accompli permet d'obtenir le respect de ses pairs. La caste n'entre nullement en compte.

Les aventuriers qui se battent au nom des sociétés Malkioni peuvent être adoubés. La classe de la chevalerie fut à l'origine inventée par le Prince Hrestol comme un moyen de récompenser l'initiative et le talent dans une société stratifiée. Maintenant, il n'est plus nécessaire d'être chevalier pour parcourir le monde et accomplir de grands exploits. Le statut de chevalier reste cependant convoité car certaines capacités magiques ne sont disponibles qu'aux porteurs ordonnés de l'ordre de Hrestol.

Beaucoup de Malkioni adoptent encore la vie traditionnelle du soldat, bien que ces derniers ne fassent pas de bons aventuriers. Un soldat suit les ordres d'un chef, soit un propriétaire terrien soit un commandant militaire. Il peut se battre dans l'armée ou naviguer avec la marine impériale. Le soldat le plus saint est celui qui obéit aux ordres sans poser de questions et qui sacrifie sa vie avec joie, au nom de Malkion. Certains soldats sont mécontents de leur sort et deviennent des chevaliers errants à la recherche de leur propre destinée. Récemment, la promotion de soldats aux plus hautes positions est devenue une chose plus courante, en particulier en temps de guerre. Les prêtres traditionnels considèrent ceci comme un blasphème mais l'empire répond avec son slogan habituel : la Compétence est une chose sacrée.

Tout en haut de la pyramide Malkioni se situent les guérisseurs. Dans le vieux Seshnéla et ses environs, le commandement est héréditaire. Si vous êtes incapables de prouver que votre lignée remonte à avant l'Aurore, cette dernière n'est pas digne de régner. Les cités Justéli furent fondées sur des principes plus égalitaires, où les dirigeants, élus par la population, étaient choisis en fonction de leur mérite. Beaucoup étaient des chevaliers. Mais beaucoup établirent leur propre lignée et il est maintenant difficile d'atteindre une position haut placée dans le Justélé si votre lignée ne remonte pas aux temps des toutes premières colonies.

Malkion nous enseigne que l'homme est le maître et que la femme est son assistante. La sévérité avec laquelle ce principe est appliqué varie dans bien des endroits. En Seshnéla, les femmes qui recherchent le pouvoir doivent le faire au travers des hommes, complotant à la cour ou derrière le trône. Dans le Justélé, Umathéla et les différents avant-postes de l'Empire de la Mer du Milieu, l'esprit d'expansion et d'expérimentation permet aux femmes compétentes de prendre le rôle de chef et de chevalier. Elles font toujours face aux préjugés, en particulier de la part des esprits bornés, mais en général elles savent qu'une bourse bien remplie ou qu'une lame bien aiguisée peuvent faire taire les critiques. Même l'Armée Vertueuse compte des femmes chevaliers au nombre de ses fanatiques.

Ma Magie

Faire appel à une Magie Divine est une chose imprudente. La simple logique nous montre que la Sorcellerie est la meilleure forme de magie. Et pourquoi userions-nous d'une magie autre qu'une magie supérieure ?

La Sorcellerie est supérieure à toutes les autres formes parce qu'elle seule peut être employée pour disséquer, anticiper, dominer et contrôler toutes les autres. La sorcellerie des Apprentis Divins nous permet de récupérer le pouvoir de Malkion d'entre les mains des Faux Dieux ; de lier les esprits et d'obtenir leur obéissance ; de paraître et de simplifier les voies embrumées du mysticisme.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Lorsque Malkion créa le monde, il le créa pour nous, ses croyants. Tout ce que les monstres et les Faux Dieux Possèdent nous appartient de droit. Nous devons nous éparpiller dans tout Glorantha pour honorer la gloire de Dieu et reprendre ce qui Lui appartient. Tout ce que nous entreprenons pour nous enrichir ou pour dérober le pouvoir réel des païens est une sorte de prière. Et laissez-moi vous dire que nous, l'Empire de la Mer du Milieu, prions souvent et avec ferveur.

NOMADES DE LA DÉSOLATION

Nous sommes les nomades de la Désolation, le grand désert situé entre la Passe du Dragon et les royaumes orientaux du Teshnos et du Kraloréla. Nous vivons une vie des plus dures. Nous survivons grâce aux bienfaits de Waha, qui nous enseigne comment nous lier aux esprits des animaux que nous chevauchons : antilopes des sables, bisons et bien d'autres.

Mes Mythes

Notre terre était un paradis autrefois, gouverné par les géants. La nourriture était abondante. La mort n'existait pas.

Cet état dura pendant longtemps, jusqu'au temps du peuple. Quand la Mort apparut, elle emporta l'un d'entre nous. Son nom était Daka Fal. Il est l'ancêtre de nos ancêtres, celui qui nous aide à obtenir la magie de nos ancêtres fantômes. Ce n'était pas une bonne chose mais nous finîmes par accepter la Mort comme faisant partie intégrante de la Vie.

Les dieux se battirent entre eux. Le Taureau des Tempêtes affronta Nourrit-de-Chênes, le dieu du feu, et le pourchassa jusqu'à Prax. Nous le nourrissions de forêts pour qu'il ne nous brûle pas mais cet acte provoqua la colère des elfes envers nous.

Puis le diable vint et détruisit notre terre, tuant les géants.

Le grand Taureau des Tempêtes souffla sur la terre et vainquit le diable en le coinçant sous une grande colonne rocheuse appelée le Bloc.



Il était trop ardent et trop sévère pour aider le peuple d'une manière directe, aussi il envoya son fils, Waha, pour le faire à sa place. Il libéra Eiritha, la Mère Bovine, déesse de la fertilité. Il nous apprit une nouvelle façon de vivre grâce à l'élevage du bétail. Il engendra des lignées mortelles et balaya les derniers vestiges du Chaos sur la terre. Une fois la terre rendue plus sûre, le soleil sortit de sa cachette et éclaira à nouveau le ciel.

Mon Histoire

Waha n'était pas un dieu ordinaire. Quand les dieux se cachèrent au commencement du temps, il continua de protéger cette terre poussiéreuse sous la forme d'un grand esprit.

Pendant plus de 200 ans, nos voisins nous laissèrent en paix. Notre terre était trop désertique pour être désirable. Nous effectuâmes des raids contre nos voisins, qui à leur tour vinrent nous piller. Finalement, nos prouesses martiales s'avèrent trop grandes pour être ignorées et les étrangers nous engagèrent comme mercenaires. À partir de 230, nous nous battons pour le Conseil Mondial.

Le Conseil Mondial créa un nouveau dieu mais nous n'en avions que faire tant que l'on nous payait. Le nouveau dieu devint Gbaji, une créature du Chaos. Mais seuls les hors-la-loi restèrent pour accepter son argent. Nous retournâmes dans notre pays. Gbaji fut anéanti, loin de chez nous, en 450.

En 620, le méprisable peuple du cheval lança une invasion. Envoyés par les Amis des Wyrms de la Passe du Dragon et remplis de haine parce que nous pillions leurs terres, les Pentiens descendirent en force. Du fait qu'ils constituaient la plus grande tribu de Prax, ils remportèrent la victoire mais ne nous détruisirent pas.

En 720, les Apprentis Divins firent leur apparition, à la recherche des berceaux magiques que les géants utilisèrent pour envoyer leurs enfants sur la rivière afin de rejoindre la mer. Ils découvrirent Péroda, une ville fréquentée par les marchands et les commerçants. Le peuple du cheval aime la ville parce qu'elle les rend riches. Nous l'aimons uniquement parce que nous volons les marchands.

Nos raids contre le peuple du cheval devinrent si fréquents qu'ils détachèrent des dragons contre nous. En 740, nous fûmes vaincus mais notre colère grandit.

Les Apprentis Divins construisirent une autre ville, Berceauvalé, afin de piller les secrets des géants. Waha n'aimait pas cela car les géants étaient ses amis. Il se rendit auprès du géant Paragua et proposa une guerre ouverte. Fait rare, toutes les tribus se réunirent et combattirent aux côtés de Waha. Les géants se battirent aussi. Ils écrasèrent Berceauvalé et repoussèrent les Apprentis Divins et les Pentiens.

Aucune hache ne reste enterrée bien longtemps. Trente ans plus tard, un héros humain nommé Pavis, possédant une magie elfique, mena une lutte pour reprendre Berceauvalé. Son arme était une statue de pierre géante à qui il avait donné vie en territoire troll. Waha affronta la statue mais il fut vaincu et eut les tendons tranchés. Varajiin Nopor, un Ami des Wyrms magicien, le blessa avec des sorts inéquitables.

Pavis déclara sa victoire puis s'approcha de Waha et le guérit. Waha le reconnut comme un fils et accepta de se retirer du monde, comme les dieux le firent 800 ans auparavant. Nous pleurâmes mais Waha nous assura que nous pourrions toujours obtenir sa magie et sa protection aussi longtemps que nous suivrions ses lois.

Pavis gouverna Berceauvalé au nom des Amis des Wyrms. Avec l'aide des nains, il érigea une cité encore plus grande sur les ruines de la ville et la rebaptisa Pavis. Nous effectuâmes des raids sur ses caravanes.

En 860, Paris se retira de façon permanente dans son palais et confia la direction de la cité à la Dynastie des Forgeurs de Flèches. Nous savions tous qu'en vérité les Amis des Wyrms dirigeaient la cité dans les coulisses. Là aussi, nous pillâmes leurs caravanes.

Nos raids devinrent organisés et il y a de cela huit ans, les Wyrms envoyèrent le peuple du cheval pour nous écraser une fois de plus. Nous sommes maintenant en fuite. Nous survivons grâce à notre fureur et attendons le jour où finalement, la querelle tournera entre notre faveur.

C'est la voie du désert. Le roi d'un jour se retrouve esclave le lendemain.

Ma Vie

Nous vivons en harmonie avec les animaux que nous chevauchons. Nous nous nourrissons de leur sang et de leur lait. En temps requis, nous les sacrifions, selon les lois de Waha. Ce dernier inventa le Tranchant Paisible, qui permet à l'âme de l'animal de se détacher sans peine de son corps pour retourner dans le troupeau du grand esprit. Il naît ensuite parmi nous, probablement au cours de la prochaine saison de vêlage.

Les esprits des animaux peuvent s'éveiller dans leur corps. Ils deviennent aussi intelligents que vous et moi. Ils peuvent lancer des sorts et obéir à des instructions complexes. Pour nous, ils font partie de la famille. Un animal éveillé n'est jamais sacrifié, de la même manière que vous ne sacrifieriez pas un membre de votre famille.

Les tribus se querellent entre elles. Nous sommes tous les enfants de Waha mais il désire que nous soyons tous forts. Et pour être forts, vous devez dérober la nourriture pour remplir vos ventres.

Les hommes sont des hommes, et les femmes des femmes ; le fait de mélanger les rôles va à l'encontre des commandements de Waha. Les femmes sont les gardiennes de la vie. Elles possèdent de petits troupeaux, des ustensiles de cuisine, des tentes et des instruments pour le foyer. Elles s'occupent des troupeaux, guérissent le peuple et élèvent les enfants. Les hommes sont les gardiens de la mort. Nous ne possédons que les bêtes que nous volons chez les autres. Nous conduisons les troupeaux, sacrifions les animaux, organisons des raids et défendons la tribu.

Waha nous organisa en familles. Les familles voyagent ensemble sous la forme d'un clan. Tous les clans appartenant à un animal unique constituent une tribu. Dans le doute, privilégiez votre famille avant votre clan et votre clan avant votre tribu. Vous pouvez organiser des raids contre les autres clans de votre tribu mais attendez-vous à ce que ces actes soient mal reçus si vous traitez les autres familles de votre clan de la même manière.

Le Khan est le chef du clan, son épouse est la reine. Les dirigeants des Tribus sont appelés Grand Khan et Grande Reine.

Waha punit sévèrement ceux qui font du tort aux autres. Ces derniers sont bannis de leur tribu et ne peuvent plus

manger la chair de leur animal tribal ; ils doivent survivre dans le désert par leurs propres moyens. Seuls les plus résistants survivent au bannissement.

Vous pouvez en apprendre beaucoup d'un Praxien en observant l'animal qu'il chevauche :

Les monteurs d'antilopes des sables sont magouilleurs et opportunistes. Ils accueillent aussi bien les Apprentis Divins que les Amis des Wyrms. Ils ne comptent réellement que sur eux-mêmes.

Le peuple du Bison est audacieux et revêche. À l'opposé des monteurs d'antilopes sable, ils sont toujours en train de causer des ennuis au pouvoir en place.

Nous les Hauts Lamas sommes réputés pour être arrogants et, comme nos animaux, cracher sur ceux qui nous sont inférieurs. Nous rétorquons qu'il est difficile de cracher sans atteindre un inférieur.

Tous le monde déteste les abruptes et insensibles Morokanths. Ce ne sont pas des humains mais des animaux quadrupèdes qui possèdent un gros museau courbé. Lorsque Waha organisa la première lotterie pour décider qui devait chevaucher et qui devait être chevauché, les Morokanths trichèrent. Depuis lors, ils conduisent un troupeau d'hommes sans intelligence. Il est évident que ce n'est pas normal car les Morokanths ne peuvent pas chevaucher les humains et sont forcés de marcher à côté d'eux.

Il existe des tribus bizarres et plus petites : les pesants Rhinocéros qui possèdent une vision faible ; les élusifs et rapides Zébres ; les Licornes, une tribu constituée entièrement de femmes. Les monteurs de Bolo qui conduisent des troupeaux de dinosaures. Les monteurs d'Autruches qui ont un tempérament des plus effroyables, et ce n'est pas peu dire.

Ma Magie

Nous ne recevons aucune magie de Waha. Il nous enseigne comment l'obtenir auprès des esprits. Nous pratiquons la Magie Commune comme tout le monde mais nous excellons plus dans les incantations spirituelles.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Nos pouvoirs spirituels sont adaptés de façon unique à notre terre inhospitalière. Nous partons à l'aventure afin de découvrir des richesses pour notre peuple.

Parfois, nous voyageons loin pour aller piller. Nos cibles préférées se situent dans la Passe du Dragon, le Teshnos et le territoire troll de Dagori Inkarth. Un Praxien abandonné après un raid ayant mal tourné peut continuer à errer avant de s'en retourner.

Les bannis quittent définitivement Prax pour aller vivre dans les pays lointains comme mercenaires ou boucaniers. Bien souvent, ils éprouvent le désir secret de retourner dans le clan qui les a banni.

PAMALTÉLIENS

Nous sommes les Agimori. Dans notre langue, cela signifie "nous qui mourrons et vivons à nouveau". Nous sommes le peuple de Pamalt, le dieu qui ne faillit pas quand les monstres du Chaos apparaissent. Il assura la protection de notre continent tropical. Ses territoires furent ravagés mais pas au point qu'ils ne purent pas guérir rapidement. Nous nous considérons plus bénis que les peuples du nord et sommes reconnaissants de la force de Pamalt. Nous vivons dans les savanes idylliques situées au centre du continent.

Mes Mythes

Comme son nom l'indique, le Créateur créa le monde. Il créa aussi tout ce qui s'y trouve. Vous pouvez le constater quand vous regardez autour de vous, quand vous humez les bienfaits de la terre et des plantes. Il existe des choses terrifiantes dans le monde mais ce n'est pas sa faute. Celles-ci apparaissent après.

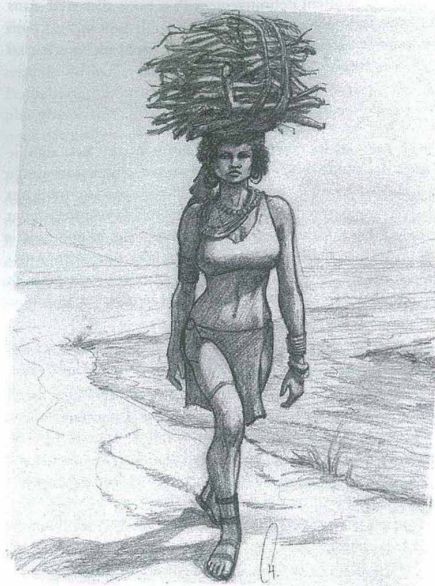
Après avoir créé tout cela, le Créateur fut fatigué. Il conçut donc des esprits géants pour qu'ils façonnent le monde en son nom. Le premier et le meilleur d'entre eux était Pamalt ; il était si brave, si généreux et si intelligent. Il est notre ancêtre. Son rôle est de garder la terre en vie et notre rôle est de lui venir en aide. Bien sûr nous en tirons un avantage mais notre joie est de préserver la vie.

Le meilleur temps fut celui où le Créateur vécut. Il pouvait faire tout ce que vous lui demandiez. Si vous désiriez un lac où les animaux pourraient boire, il lui suffisait de se pencher pour ramasser la terre, de cracher dans le trou et voilà : un lac rafraîchissant. Si vous étiez fatigué de manger du sanglier, il créait des antilopes.

La meilleure chose que Pamalt lui demanda fut de créer une famille. Et prestement, le Créateur s'exécuta.

Aleshmara apparut et devint une mère pour Pamalt, bien qu'elle fut créée après lui et ne lui donna pas naissance. Elle devint la matriarche de sa famille, gouvernant sur les déesses et chargée de dire à Pamalt ce qu'il devait faire, quand il en avait besoin.

Comme épouse, le Créateur façonna Faranar. Elle représentait l'épouse à la tête des épouses. Elle gouverne sur le foyer et tout dans la maison lui appartient : les chambres, les conteneurs, les ustensiles et les fours. Son rôle principal est de veiller sur les enfants.



Afin d'aider Pamalt dans sa sagesse, le Créateur façonna Cronisper. Son rôle est de se souvenir des chansons, des peintures et de l'endroit où se trouvent les racines de la sagesse. Pour Pamalt, il faisait office d'oncle.

Afin de donner de la force à Pamalt, ainsi qu'un camarade, le Créateur façonna Balumbasta, un être peu intelligent mais possédant une telle force qu'il pouvait créer une nouvelle rangée de montagnes au cours d'une seule nuit. Il était comme un frère cadet pour Pamalt. Il est la preuve que l'intelligence n'a pas d'importance si vous avez un bon cœur.

Rasout le chasseur fut le second frère cadet de Pamalt. Il était chargé de prendre en chasse les animaux et de ramener leur viande. Afin de l'empêcher de devenir trop fier, le Créateur inventa la Chose-qui-court, une proie que Rasout n'arriverait jamais à attraper. Ses adorateurs aperçoivent cette chose une fois dans leur vie. Ils n'arrivent pas non plus à l'attraper.

Vangono le guerrier, maître de la lance, fut créé pour devenir le frère aîné de Pamalt. Le créateur affirma que son rôle viendrait bien plus tard.

Le Créateur façonna également Naruma, qui pouvait apercevoir quelque chose qui n'existait pas à l'époque.

Les Non Pamaltétiens du Pamaltéla

Cette terre appartient à Pamalt mais tous ceux qui y vivent ne le vénèrent pas comme nous le faisons. Les cités de Fonrit vénèrent Ompalam, le dieu de l'esclavage. Ces peuples à la peau bleue se nomment eux-mêmes Toraves. Plusieurs d'entre eux règnent sur les autres et réduisent ces derniers à une soumission abjecte. Ils furent conquis par les Apprentis Divins et le peuple fut alors mieux traité que par leurs propres dirigeants. Mais il y a plusieurs années, ils se sont révoltés et ont repoussé les Apprentis Divins. Il est vraiment difficile de les comprendre ! Ils affirment que leur dieu est tout puissant et qu'il règne sur les autres, mais il n'a aucune influence sur Pamalt, ça c'est certain.

Dans le nord, les forêts sont habitées par des elfes et les montagnes, par des trolls sauvages. Nous vivons aussi parmi toutes sortes d'hommes-insectes ou timinits.

Les Apprentis Divins vivent dans les cités d'Umathéla. Ils sont en conflit les uns avec les autres. Les populations locales ont expulsé leurs lointains dirigeants. Mais tous font partie du même peuple Malkioni, qui a anéanti tant de races anciennes ici. Nous ne nous soucions même pas de les comprendre.

Personne ne savait quel était son rôle et le Créateur ne voulait pas encore le révéler

Quand il eut fini, le Créateur s'assit, fatigué, sur un matelas de vignes moelleuses. Il émit un pet d'où jaillit Bolongo le Bouffon. C'était le cousin de Pamalt, qui ne pouvait jamais faire la différence entre le bien et le mal.

Voyant cela, Vangono prit la parole : "il est stupide. Les personnes stupides provoque la perte. Créateur, laisse-moi le percer de ma lance".

Cependant, avant de s'endormir, le Créateur affirma que même les inconveniences avaient un but.

Plus tard, Bolongo s'empara d'un couteau et coupa la gorge du Créateur. Il n'avait pas eu l'intention de le tuer. Il ne savait même pas ce qu'était la mort, Personne en fait ne le savait. La mort du Créateur constituait la première mort. Après cela, il n'était plus possible d'éloigner la mort de ce monde et maintenant quand vient le moment, nous mourons tous

Les Peuples Anéantis

Les Apprentis Divins ont provoqué la ruine de nombreux peuples avec lesquels nous cohabitons, en les dépourvoyant de leurs dieux et de leur magie. Ils obtinrent ce résultat en intervenant dans les affaires de l'Autre Côté. Nous, les Agimori, avons été protégé de tout ceci parce que notre magie provient en grande partie des esprits locaux, même si notre connaissance du monde s'effectue au travers des récits de Pamalt.

Ces peuples n'ont pas été aussi chanceux. Vous pouvez parfois en apercevoir les survivants, désespérés et amers, errer dans le veldt. Ils ont perdu une partie de leur âme et ne cherchent qu'à se venger des Apprentis Divins. On ne peut pas les en blâmer. Ces peuples sont :

- * Les **Jolosi** : leur peau est brune comme la nôtre mais ils font moins d'un mètre de haut. Ils utilisent des armes faites dans un miel durci et sont les amis des abeilles. Les dents des Jolosi sont très pointues.
- * Les **Grinels** : les grinels sont des hommes-animaux mais les Apprentis Divins ont fait disparaître leurs animaux totems du monde. Ils ont de grand yeux jaunes, ont des rayures et portent des bois sur la tête. Les plus anciens affirment que leurs animaux totems étaient des antilopes carnivores.
- * Les **Pernosi**, ou peuple du raisin, avaient la peau verte, comme celle du raisin, et grandissaient dans des cosses végétales jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment grands et capables de parler. Ce n'était pas des elfes mais ils étaient amis avec ces derniers. Nous avions l'habitude d'enlever leurs femmes quand elles étaient en train d'allaiter, afin de nous rendre ivres de leur lait.
- * Nous appelions les **Hobintams** le Peuple Épicé, parce que leur odeur plaisante les annonçait mille mètres à la ronde. Ils venaient pour se frotter à notre nourriture et lui donner un meilleur goût et nous leur en donnions une partie en échange. Ils rendaient hommages à un esprit géant du nom de Tenpor, qui communiquait avec eux en changeant l'odeur qu'ils émettaient. La maxime de Tenpor était "aidez et vous serez aidés".

Au moment de sa mort, les dernières paroles du Créateur furent pour Vangono : "maintenant toi et Naruma allez découvrir votre rôle".

La mort du Créateur remplit de courage les choses mauvaises qui habitaient à la limite du monde, celles qui avaient toujours désiré y pénétrer mais qui craignaient sa colère. Alors, elles s'y insinuèrent et firent la guerre à Pamalt et à sa famille. Vangono s'empara de sa lance et découvrit qu'il pouvait cracher trois types de feu. Il bondit sur les monstres et les anéantit. Mais bien d'autres apparurent.

Le pire des monstres fut Vovisibor, la Saleté qui Marche. L'un après l'autre, les géants essayèrent de le frapper. Finalement, Pamalt expliqua qu'ils devaient tous frapper en même temps sur son ordre. Ils s'exécutèrent, formant ainsi le fameux Collier de Pamalt ; Vovisibor fut expulsé du monde et renvoyé là d'où il venait.

"Je pensais pouvoir vous aider", dit Naruma, "mais je vois que je n'étais pas utile. Je vois des fantômes tristes qui se déplacent tout autour de moi".

"C'est ton rôle", dit Pamalt, "que de voir les morts. Même moi maintenant au Créateur".

Ils voyagèrent donc au travers des feuillages les plus profonds et les plus coupants qu'ils avaient jamais essayé de traverser auparavant. Naruma montra le chemin et Pamalt le concrétisa en l'aplatissant. Il menaça les arbres épineux et les buissons-agrippeurs et leur fit promettre de ne jamais reboucher le chemin. Ils découvrirent enfin où le Créateur reposait, maintenant qu'il était mort.

Le chemin était trop long, aussi Naruma créa plus tard des chemins plus courts, reliant les peuples aux esprits de leurs défunts parents. Les esprits pouvaient parler avec leurs familles vivantes puis ramener des messages au Créateur. Finalement, aucune personne encore en vie ne pouvait se rappeler du Créateur, excepté dans les histoires. Ils arrêtaient d'envoyer des messages mais gardèrent le contact avec leurs défunts parents.

Mon Histoire

Aidés de nos cannes à mémoire couvertes d'encoches, nous nous souvenons des histoires détaillées de nos familles. Elles nous parlent de ravitaillement en nourriture, de sculptures, de naissances, de chansons et de danses.

Tout ceci ne vous intéresse sans doute pas, n'est-ce pas ?

La paix régna pendant des douzaines de générations jusqu'à ce qu'elle fut interrompue par les Apprentis Divins, qui envahirent notre pays du Jolar (ils l'appellent à tort Kolar). Ils établirent l'Empire à Six Pattes et utilisèrent le pouvoir de leur cavalerie pour nous gouverner. Il y a quelques années, nous les avons repoussés, perçant montures et cavaliers de la pointe de nos lances. Hon Hoolbiktu, notre héros, nous mena à cette

guerre en découvrant des nouveaux moyens de les combattre. Avec ses manœuvres magiques, il fit de leurs armures d'acier et de leurs chevaux rapides des obstacles.

Nous n'éprouvâmes aucune joie dans cet accomplissement mortel mais ils étaient de mauvais étrangers. Ils nous faisaient du tort dans cette vie et dans la vie suivante. Ils regroupaient les esprits de nos ancêtres et en faisaient des esclaves. Imitant la sagesse de Vangono, nous primes donc les armes et les tuâmes jusqu'à ce qu'ils prennent la fuite.

Ma Vie

Nous appartenons à trois autres tribus : les **Arbenniens**, les **Doraddi** et les **Tarints**.

Nous avons tous les mêmes racines. Nous vivons selon les règles établies par Palmat, qui font en sorte que nos nombreuses familles vivent dans la tranquillité. Nous étendons cette courtoisie vers l'extérieur et sommes accueillant envers les étrangers.

Les Arbenniens

Nous, les Arbenniens, sommes les Agimori des plaines du Jolar. Hon Hoolbiktu fait partie des nôtres. Nous voyageons et nous chassons. Nos cousins, les Doraddi, nous appellent le Peuple qui Marche. Nos plaines sont tempérées tout au long de l'année et sont peuplées de bêtes qui nous fournissent de la nourriture, des peaux et des os pour la création d'outils de cérémonie. Les outils en métal conçus ailleurs sont meilleurs pour les usages courants et nous essayons de faire des échanges pour en obtenir dès que nous le pouvons. Durant les rares occasions où nous avons besoin d'un abri, nous construisons des huttes de boue séchée, à la manière des termites. Chaque fois, nous offrons des sacrifices à Gawala, l'esprit termite, et promettons de détruire les huttes au bout de 14 jours.

Nous résolvons les disputes entre les tribus et les familles avec des concours de cris, où les gagnants sont ceux qui ont su marteler le sol et crier le plus fort.

Nous traçons notre descendance à travers nos femmes. À l'époque du mauvais temps, Aleshmara dissimula nos femmes en les transformant en bassins d'eau claire. Maintenant, chacun de nous retourne aux bassins ancestraux durant les jours saints. Nos esprits sont ceux des bassins d'eau claire, des graines qui s'envolent au gré du vent et des bêtes nomades.

Les Doraddi

Les Doraddi vivent dans les terres orientales de Kothar. Nous, les Arbenniens, les appelons le Peuple Sédentaire. Ils demeurent dans des villages situés le long des rivières fertiles qui s'écoulent vers l'intérieur du continent. Certains ne s'éloignent jamais plus de quelques kilomètres de leurs demeures. Ils sont plus

agriculteurs que chasseurs, même s'ils chassent un peu. Leurs maisons d'argile prennent la forme de cylindres sur lesquels reposent un riche fouillis de lierre vivant.

Les familles des Doraddi sont matrilinéaires, chacune traçant sa lignée jusqu'aux Femmes Originales qui, lorsque les monstres de la saleté apparurent, se protégèrent en prenant la forme de plantes. Chaque famille est de ce fait liée par le sang à une plante nourricière et est passée maîtresse dans l'art de la planter et de la récolter.

Ils résolvent les disputes en envoyant leurs sages femmes participer à des concours de connaissance. Les esprits des plantes leur posent des questions et la première à donner une réponse fautive doit se soumettre aux autres.

En plus des esprits des plantes, les Doraddi tirent leur magie des rivières et de la terre.

Les Tarints

Nous appelons les Tarints, qui vivent sur les terres arides de l'ouest, le Peuple Assouffé. Leur terre est sèche, comprenant peu de rivières et habitée par des animaux géants qui chaque année émergent des cavernes et piétinent tout ce qui passe à leur portée. L'ouest ne contient aucun gibier naturel et la viande ne peut être obtenue que si l'on tue un de ces dangereux animaux géants. Pire encore, les Tarints sont harcelés par des hommes reptiles appelés Slarges, qui se dissimulent sous la terre. Ils traitent les Tarints comme du gibier et les pourchassent avec des appareils étranges et magiques.

Il est un fait choquant : les Tarints mènent une guerre ouverte les uns contre les autres, soit pour de la nourriture soit pour des femmes. Parmi eux, les chamans de Cronispe sont puissants et ceux d'Aleshmara sont faibles. La descendance est tracée selon la lignée mâle. Afin de devenir un homme, l'individu doit participer à la tuerie d'une bête géante, d'un slarge ou d'un Agimori appartenant à une famille ennemie.

Les Tarints tirent ce qu'ils peuvent des esprits qu'ils arrivent à trouver. Ils sont aussi capables de capturer l'esprit ancestral d'un ennemi que de gagner la coopération d'un esprit de la nature.

Ma Magie

Palmat et sa famille nous montrent comment mener notre vie. Les plus petits esprits nous aident à survivre en nous offrant une magie supérieure. Ces esprits sont ceux de nos ancêtres ou des esprits locaux. Nous pratiquons aussi la Magie Commune.

Raisons pour Partir à l'Aventure

La plupart d'entre nous ne se soucient que de se nourrir et de protéger nos familles. Une soi-disant vie d'aventure ne remplit aucun de ces deux rôles.

Quelques uns d'entre nous attrapent la maladie du voyage qui nous pousse à quitter nos foyers pour partir à la recherche d'une connaissance étrangère et à la découverte de paysages lointains. Nous appelons ces personnes les *mwalish*. Ceux-là sont les Agimori qui se rendent dans le monde et accomplissent de grands exploits pleins de risques. Quand la maladie les quitte, ils nous reviennent porteurs de trésors et de toutes sortes de récits mensongers.

PÉLORIENS

Nous sommes les Dara Happiens, le peuple de la Pélorie vénérant le seul dieu important, Yelm, le soleil. Notre histoire est plus ancienne que celle des autres. Notre dieu est plus grand et plus brillant que les autres. Il nous a gouvernés pendant cent mille ans. Nous valorisons l'obéissance et l'ordre. Notre empereur terrestre est le descendant de Yelm ; il a prouvé ce fait en accomplissant les dix tests et en étant capable de manipuler les atours impériaux sans se blesser.

Maintenant, conquis par le peuple du dragon, le Dara Happa s'est éclipsé. Un usurpateur dragon est assis sur le trône et s'est emparé de ses atours.

Mais cela ne va pas durer bien longtemps...

Mes Mythes

Notre société vénère Yelm. Et parce qu'il est empereur, seuls les Empereurs et les nobles ont le droit de le vénérer. Les individus ordinaires vénèrent les dieux inférieurs, tels que les gardiens de Yelm et les membres de sa famille.

De ce fait, les mythes importants de notre culture ne sont connus que des nobles. Nous autres des classes supérieures éprouvons quelque réticence à en parler maintenant que les Amis des Dragons les polluent avec des absurdités draconiques et que les Apprentis Divins veulent tout bonnement nous les dérober. Mais comme la vérité doit être révélée, la voici. Essayez de ne pas être aveuglé par celle-ci.

Quand Yelm accepta de gouverner le cosmos, il érigea une grande ziggourat. Depuis l'étage supérieur, où il plaça son trône doré, il pouvait apercevoir le monde entier dans Quatre Directions qu'il nomma. Après leur avoir donné un nom et une couleur, il décréta qu'une grande cité devait être bâtie dans chaque direction et que chacune devait imiter la Grande Cité et ressembler à une extension de celle-ci. Ces Quatre Directions portent le nom de camps : le Camp de l'Est, qui est jaune et dont le pouvoir est celui de l'Intuition, se dresse devant Yelm ; à sa droite est le Camp du Sud, qui est vert et dont le pouvoir est celui de la force ; derrière Yelm se situe le Camp de l'Ouest, qui est rouge et dont le pouvoir est celui de la souveraineté ; et à la gauche de Yelm, le Camp d'Albâtre, qui est blanc et dont le pouvoir est celui de la sagesse.

Quand Yelm appela un jour la splendeur, alors qu'il observait son royaume avec Dendara à ses côtés, ce dernier remarqua que tout était identique et qu'il était nécessaire d'y apporter la différence. Aussi Yelm fit appel à Lodril et à Dayzatar, et Dendara fit appel à ses sœurs Oria et l'Autre Déesse. À eux deux, ils créèrent deux créatures similaires mais différentes ; et parce que chaque dieu créa une créature, il y en avait maintenant six en tout. Elles reçurent une nature et une forme et Dendara les habilla avec les tissus qu'elle avait tissés. Lodril leur confia des outils pour travailler et Yelm leur offrit les Quatre Camps



Remarque sur le Temps...

Les Dara Happiens marquent leurs années à partir de la naissance de Yelm, durant la période du Temps Divin. Yelm régna pendant 100.000 ans bien que Murharzarm devint le premier empereur terrestre en 60.000. Depuis la naissance de Yelm, 111.910 années se sont écoulées pour nous amener au temps décrit dans cette campagne. Le Deuxième Âge de Glorantha démarra environ en l'an 111.000.

pour qu'elles y demeurent. Ces six premières représentaient les Aristocrates et elles se multiplièrent et propagèrent.

Puis vint Nesténos. Nesténos était un immense serpent bleu qui émergea des profondeurs. Aucun des dieux n'avait jamais vu une chose pareille ; Nesténos déferla sur la terre en créant un grand fossé et en noyant tout sur son passage. Lodril affronta le monstre mais fut vaincu. Shargash le Tonnerre s'avança avec cinq divisions de tambours mais fut lui aussi vaincu. Il en incombait donc à Yelm de descendre des marches impériales pour affronter Nesténos, mais parce que Yelm était juste par nature, il fut forcé de rester dans le ciel et fut incapable d'affronter le serpent. Finalement, son fils, Murharzarm, grimpa les marches pour faire face au monstre. Impassible, Murharzarm laissa le serpent s'enrouler sept fois autour de lui avant de lui briser la mâchoire avec son sceptre et de lutter contre lui. Lodril et ses Dix Ouvriers creusèrent un canal dans le sol avec les outils sacrés afin de contenir Nesténos. Grâce à leur aide, Murharzarm réussit à l'y enfermer. Le serpent s'apaisa et cet état des choses le rendit heureux. La créature changea son nom en celui d'Oslira et s'accoupla avec les dieux pour engendrer plusieurs enfants qui maintenant servent les nouvelles terres.

Yelm était ravi par ce qu'avait accompli Murharzarm et créa en secret les Dix Tests de l'Empire que son fils avait entrepris sans en avoir connaissance : il en avait réussi neuf avec aisance et avait dû se déplacer sur la terre pour ce faire. Quand il retourna sur les marches impériales, il fut amené au Trône Impérial et on lui présenta les Atouts Impériaux qu'il reconnut sans hésiter : le Pagne de la Moralité, les Sandales de la Protection, la Soutane de la Révélation, la Ceinture du Commandement, le Manteau de la Souveraineté, la Haute Couronne de la Domination, la Basse Couronne du gouvernement, l'Orbe de l'Autorité, le Sceptre de l'Ordre et l'Aigle des Cieux. Murharzarm fut ensuite nommé Premier Empereur ; il prit une épouse, Dareeshena, comme Première Impératrice et construisit une grande cité près des Marches Impériales : Raibanth ; son fils, Raiba, en devint le protecteur et le gouverneur.

Dans son bonheur, le peuple engendra de nombreux enfants et creusa des canaux pour que la Rivière Oslir puisse rendre la terre fertile et offrir une nourriture abondante. Maintenant que la terre était complète, Murharzarm établit les Dix Cités, chacune étant destinée à devenir la demeure d'un dieu. Les Dix Cités étaient : *Yuthubars*, la Cité de l'Esprit, et *Raibanth*, la Cité des Empereurs, au centre ; *Abgammon*, la Cité des Prêtres, située au proche orient – la demeure de Buserian ; *Senhoros*, la Cité qui Regarde en Haut, en orient ; *Alkoith*, la Cité de la Force et demeure de Shargash, au sud ; *Nivorah*, la Cité de la Sérénité, loin au sud ; *Hamadros*, la Cité de la Couronne, à l'ouest ; *Akutusros*, la Cité de la Saleté, loin à l'ouest – la demeure de Lodril ; *Vénipur*, la Cité des Rapaces, au nord ; et, située loin au nord, *Mernita*, la Cité qui Tourne.

Telles étaient les Dix Cités originales de l'Empire que Murharzarm nomma Dara Happa.

Mon Histoire

À l'Âge de l'Aurore, Khordavu unifia le peuple du Dara Happa et expulsa les nomades Pentiens qui avaient envahi la Pélorie. Les contacts avec les Theyliens Orlanthe au sud aboutirent au partage des connaissances. Les Dara Happiens confièrent leur sagesse au Premier Conseil. Pendant trois siècles, le Dara Happa récupéra et soumit petit à petit les régions de la Pélorie.

En 375, l'Empereur Khorzanelm participa au Projet Divin qui eut pour résultat la création d'une nouvelle divinité connue sous le nom de Nysalor. Émerveillé, Yelm arrêta sa course dans le ciel pour observer ce nouvel être transcendant. Au début, tout allait pour le mieux et pendant presque un demi-siècle, les enseignements de Nysalor aidèrent l'Empire à atteindre un état de prospérité croissante. Mais de l'ombre de Nysalor s'échappa une créature funeste : la divinité du Chaos Gbaji. En 423, le plus grand héros de l'Empire, Palangio le Vrok de Fer, le renvoya dans les profondeurs de l'enfer mais en 440, Gbaji revint et le dévora. Il se rendit ensuite dans le Dorastor pour y déchaîner le Chaos ; en 450, il finit par détruire le beau Nysalor.

Le Dara Happa récupéra rapidement de cette débâcle. Une paix et une prospérité relative continuèrent jusqu'au septième siècle, où les révoltes internes finirent par éclater et où l'Empire dut affronter les Spolites, un mouvement consacré aux ténébres et opposé à la lumière du soleil. En 690, les Spolites furent vaincues mais les dualistes Carmaniens firent leur apparition. En 725, ces derniers envahirent le Dara Happa. Ils furent repoussés hors du pays en 760 mais le culte des amis des Wyrms s'était déjà étendu dans toute la Pélorie.

En 772, l'Empereur Elmedxros le Conquérant accueillit la Société du Dragon Doré. Avec cette alliance passée avec les Amis des Wyrms, il espérait étendre les frontières réduites du Dara Happa à la Pélorie, comme elles le furent aux jours glorieux. Les Amis des Wyrms répondirent à cette invitation

Les Autres Cultures Péloriennes

Les Dara Happiens ont dominé la Pélorie pendant la plus grande partie de son histoire mais il existe d'autres cultures situées aux frontières de la région, qui vénèrent des dieux n'appartenant pas au panthéon solaire de Yelm.

Les **Darjini** vénèrent un panthéon dirigé par la grande déesse SurEnslib, qui se manifeste sous la forme d'un héron. Leur vénération orgiaque et leur culture égalitaire, où tout le monde est soi-disant noble, offensent les Yelmites frustrés.

Le panthéon **Pélandien** constitué de sept dieux supérieurs est gouverné par Jernotius le Libérateur, qui peut être tantôt mâle tantôt femelle et qui prêche la nécessité d'une balance cosmique. Ce peuple est réputé pour ses productions artistiques et pour sa hiérarchie basée sur six classes.

La culture de **Carmanie**, située sur la frontière ouest de la Pélorie, affiche la marque de la religion Malkioni, avec une préférence pour la hiérarchie de classes et un point de vue patriarcal. Les Carmaniens sont des dualistes qui croient que les événements sont gouvernés par deux entités créées par le Dieu Invisible. Idovanus, le dieu bienfaiteur, mène une lutte éternelle contre le dieu du mal, Ganésatarus le Trompeur.

Le peuple des **Rinliddi** chevauchent des oiseaux géants et rendent hommages à un panthéon gouverné par une divinité aviaire : Vrimak, Celui qui Voit Tout.

Toutes ces cultures ont plus ou moins été imprégnées par le mysticisme de l'EAW : des dualistes draconiques, des adorateurs de Jernotius le Dragon, des érudits qui identifient SurEnslib avec les principes mystiques, etc...

en soumettant la Dara Happa de l'intérieur. Ils devinrent ainsi un puissant gouvernement de l'ombre. En 850, ils assassinèrent l'Empereur Dismatryan. Au cours des 28 années qui suivirent, l'EAW mena une guerre interne et externe contre le Dara Happa jusqu'au jour où, en 878, un dragon réussit les Dix Tests et monta sur le trône.

Ma Vie

Les liens du clan sont primitifs. Nous sommes bien meilleurs que nos voisins car nous croyons en la famille, qui est une chose sacrée, juste et beaucoup plus avancée. Chaque famille est dirigée par un patriarche. Il tient son autorité de Yelm, dont le sang coule dans ses veines. Il gouverne sur sa famille avec une rigidité bienfaitrice. Lorsque les membres d'une famille transgressent

les lois, il les punit comme il l'entend et peut même donner la mort. Le patriarche désigne son successeur parmi les hommes de sa famille. Il choisit le fils qui va lui succéder ; le fait d'être le fils aîné ne garantit pas toujours la succession.

Être Dara Happien, c'est appartenir à une famille. On doit être capable de prouver une descendance patrilinéaire, d'au moins quatre générations, des ancêtres d'un patriarche. Si vous ne pouvez pas en apporter la preuve, vous n'êtes pas considéré comme un Dara Happien, ni même un roturier. Vous n'êtes qu'un paysan rustique, tout juste un Pélorien. Vous êtes juste bon à vénérer Lodril et à vous rouler dans la fange.

La hiérarchie est une bénédiction de Yelm. Quand tout le monde connaît sa place et accomplit son travail, la vie est parfaite. Nos nobles descendent de Yelm lui-même. Quelques douzaines de familles contrôlent la richesse et le pouvoir de la nation. Les professions sont également héritées.

Les femmes sont nos propriétés mais nous ne pouvons pas nous passer d'elles.

Nous avons eu des cités avant tout le monde et celles-ci étaient meilleures que toutes celles qui existent de nos jours. Nos dirigeants savent gouverner les cités. Nos bureaucrates, que l'on appelle les Dix, savent comment les administrer et nos gens savent comment y vivre.

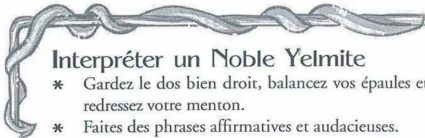
Les cités Dara Happiennes sont des merveilles d'architecture, dominées par des tours droites qui s'élancent dans le ciel de Yelm. Nous aspirons à la symétrie. Au possible, les rues des cités sont conçues sous forme d'anneaux concentriques qui se rapprochent du centre, là où se tiennent les bâtiments des grandes familles et du gouvernement.

Notre puissance militaire est bien connue. Nous sommes passés maîtres dans l'art de nous battre en rangs serrés. Nos commandants, appelés Polémarques, tirent leur magie de combat de l'étoile polaire.

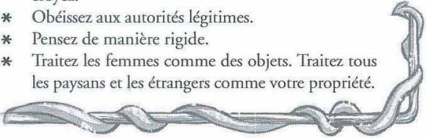
En tant que peuple, notre principal objectif est de ramener l'Âge d'Or, où Yelm et son peuple gouvernaient toute la Pélorie d'une manière chaleureuse et étincelante. C'est la raison pour laquelle on permit tout d'abord au Dragon Doré de s'épanouir ici, parce que l'Empereur pensait qu'il allait repousser les sorcières Spolites et aider à la reconstruction de notre gloire. Mais le Dragon nous a trompé et a trahi nos principes et notre magie sacrée, c'est pourquoi nous devons l'affronter et le détruire. Toute trace de son influence dans les cœurs de notre peuple doit être éradiquée par la lumière de la sagesse.

Ma Magie

Seuls les nobles, l'Empereur et les patriarches haut-placés peuvent vénérer directement Yelm. Tous les autres sont coupables



Interpréter un Noble Yelmite

- * Gardez le dos bien droit, balancez vos épaules et redressez votre menton.
 - * Faites des phrases affirmatives et audacieuses.
 - * Ne faites jamais preuve d'incertitude.
 - * Soyez offensé.
 - * Quand vous ne savez pas par quoi être offensé, sélectionnez un des choix suivants : insultes envers les dieux célestes, magie noire, tabous sexuels, manque de respect envers la tradition, femmes présomptueuses, irrévérence envers les autorités légitimes, récit Orlanthi de la Quête des Porteurs de Lumière.
 - * Combattez avec bravoure pour ce en quoi vous croyez.
 - * Obéissez aux autorités légitimes.
 - * Pensez de manière rigide.
 - * Traitez les femmes comme des objets. Traitez tous les paysans et les étrangers comme votre propriété.
- 

d'effronterie rien que par le fait d'y penser. Les personnes que vous êtes amené à rencontrer tirent leur magie de sa famille et de ses intermédiaires, tel son fils, Yelmalo, le Grand Défenseur Antirius ou l'Empereur Khordavu.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Les Dara Happiens ne partent pas à l'Aventure. Cela semble peu recommandable, si ce n'est criminel. Nous n'oserions jamais nous souiller de cette manière.

Cependant, nous participons à des actes héroïques légendaires. Ceux-ci sont tous menés sous la protection de l'Empire et sont considérés comme vertueux. Celui qui n'obéit pas aux ordres d'un patriarcat ou d'un commandant n'est qu'un hors-la-loi à qui nul ne doit accorder sa confiance.

Les exilés peuvent parcourir le monde à la recherche d'aventure. Ils affirment qu'ils se renforcent pour le jour où ils retourneront chez eux se soumettre au patriarcat et reprendre leur position au sein de la société. Je suppose qu'à l'occasion ils essaient même de se persuader que c'est la vérité.

TESHNIENS

Nous aspirons à voir la flamme céleste. Nous sommes le peuple du Teshnos, le pays couvert de jungles situé au sud du Kraloréa. Une éternité ne représente rien pour nous ; nous atteignons la perfection spirituelle à travers des cycles de réincarnation. Nous vivons, apprenons, progressons, mourons, renaissions et continuons à nous perfectionner. Nous continuerons à le faire

bien longtemps après que les soi-disants Empires aient disparu de l'histoire ancienne.

Mes Mythes

Ceux d'entre nous qui ont pu apercevoir la flamme céleste sont révéérés comme des maîtres et des chefs. Ils sont appelés **zitr**s. Il n'existe que quelques centaines de **zitr**s dans notre pays très peuplé.

Les plus grands des **zitr**s présentent leur propre système d'illumination. Ce sont les Prophètes. Chacun raconte une histoire différente concernant les dieux. Certains reconnaissent des dieux différents des autres. Les détails n'ont pas vraiment d'importance, car les dieux ne sont que des modèles utilisés pour l'enseignement. La magie ne réside pas dans les dieux mais dans ce qu'ils nous enseignent sur eux-mêmes.

Les enseignements d'un prophète consistent généralement en quelques phrases toutes simples. Elles sont tellement imprégnées de sens qu'il faut plusieurs vies pour les comprendre complètement. Les récits des dieux nous donnent les outils nécessaires pour comprendre les enseignements. Par exemple, les enseignements de **Chal**, un de nos grands maîtres, sont :

- * Premier Enseignement : *il existe une flamme au cœur de toute chose*. Pour comprendre ceci, l'individu doit avoir vécu plusieurs incarnations en tant que fermier ou gardien de troupeaux.
- * Deuxième Enseignement : *la flamme-vie individuelle n'est pas un feu qui brûle sous une forme mais la forme enflammée elle-même*. Pour comprendre ceci, l'individu doit avoir vécu plusieurs vies en tant que prêtre vêtu de robes rouges, offrant des sacrifices à un dieu choisi.
- * Troisième Enseignement : *chacune des formes enflammées est un feu céleste*. Une personne est devenue un noble vivant dans un luxe opulent, croulant sous les bijoux et revêtu de soie.

Lorsqu'on a complètement assimilé le Troisième Enseignement, on devient un **zitr**. Les autres prophètes sont :

- * **Élat**, des Quatre Enseignements Difficiles de la Survie. Ses disciples commencent à l'état d'homme des bois nus et progressent en trouvant la flamme dans le chant Aldryami.
- * **Zon**, des Enseignements du Masque d'Ivoire. Il raconte que derrière le feu il y a un masque, que derrière le masque il y a l'âme et que derrière l'âme il y a nous.
- * **Jrudai**, des Enseignements de l'Or dans le Feu. Ses disciples ont au début une grande richesse et doivent ensuite en disposer lentement au cours de multiples réincarnations. Ils sont maintenant peu nombreux.
- * **Sankusa**, des Enseignements des Cinq Armes. Ses disciples se rapprochent de la flamme grâce à la maîtrise de cinq armes, obtenue au bout de multiples réincarnations : le couteau, la lance, l'arc, l'épée et la corde à étrangler. La prouesse teshnienne est bien souvent tournée en ridicule mais pas en



présence des Sankusites. Ces derniers sont notre première ligne de défense contre les envahisseurs.

Dans les enseignements de Chal, de Zon, de Jrudai et des autres, les dieux les plus courants sont :

- * **Zitro Argon**, le feu primaire. Ses adorateurs méditent, jeûnent et se brûlent parfois mais ne lui offrent aucun sacrifice.
- * **Somash** est le Soleil, le plus puissant des dieux. Ses adhérents se consacrent à la pureté, à la fidélité et à la vérité. Les guerriers, les poètes, les guérisseurs et les administrateurs comptent parmi ceux-ci.
- * **Calyz** est le feu amical. Il brûle dans les fours en dôme, cuit notre nourriture et chauffe le métal pour que nous le façonnions dans des formes utiles.
- * **Solf** est le volcan éteint et décadent. Ses adorateurs cherchent à se détruire à travers l'éparpillement. Afin de le vénérer, on doit en obtenir la licence auprès du roi. Sinon trop de gens vont choisir ce chemin, mourir tous en même temps et n'auront aucun corps dans lequel se réincarner.
- * **Furalor** est le feu destructeur. Elle est le feu funéraire sur lequel toutes les choses terrestres, y compris les âmes, sont brûlées afin d'être recréées.

Certaines écoles reconnaissent d'autres dieux qui travaillent de concert avec les dieux du feu. D'autres affirment que ces écoles

Les Autres Peuples du Teshnos

Parmi les Teshniens vivent plusieurs autres sous-cultures qui considèrent la flamme avec une profonde indifférence. On les surnomme les Non Enflammés même s'ils ont bien peu en commun.

Les **Babadi** sont des nains à la peau sombre dépourvus de barbe. Du fait qu'ils appartiennent à une souche différente de Mostali, les Apprentis Divins éprouvent une sorte de fascination envers eux. Ils espèrent en effet déchiffrer les secrets de Mostal en explorant leurs mythes. Ces nains sont des artisans qui créent des appareils d'origine mystique, des roues à prières aux dagues flottantes. Ils ne touchent pas au fer ni aux diamants et n'ont pas connaissance des explosifs ni des rouages.

Les **Fethloni** sont des elfes jaunes habitant les profondeurs de la jungle. Leur prêtrise maintient des liens serrés avec le gouvernement Teshnien, en particulier avec ceux qui suivent les enseignements Élatiens. Ils dirigent les esprits colériques affamés vers les ennemis communs de leurs deux peuples.

Les **Goondas** sont nus et ont des cheveux oranges ; ils habitent dans les arbres et sont réputés pour leur chahut, leur vandalisme et leurs excès de boisson.

Les **Thoskali** sont des chasseurs et des cueilleurs qui coexistent avec les elfes Fethlonim émergeant à l'occasion de la jungle pour accomplir des tâches pour les Teshniens, comme la tannerie et la préparation des corps pour le bûcher funéraire. En échange, ils reçoivent les fruits de la civilisation, notamment la bière.

sont dans l'erreur et appellent ces entités des demi-dieux. Les plus connus sont :

- * **Huand**, l'eau rafraîchissante. Elle est la force de la modération, dans laquelle Somash plonge chaque nuit, pour empêcher son feu de brûler trop brillamment et de blesser son peuple.
- * **Dalkkad**, l'air qui infuse. Elle souffle sur la peau de Calyz, infusant de la saveur à la nourriture et de la force aux épées.
- * **Umalon**, la terre féconde. Quand Furalor a détruit quelque chose, elle la plante dans le ventre infini de sa fille. Umalon la fait renaître dans le monde en y ajoutant un nouvel élément.
- * **Arshmolod**, le porteur de mort. La fille pâle de Furalor apparaît aux mourants afin de conduire leur âme au feu dévorant. Son

ventre est rond et gonflé ; le fait qu'elle soit enceinte représente la nouvelle incarnation de la personne mourante.

Vous trouverez ci-dessous une parabole de la création et du transfert. Après plusieurs cycles de vie, vous saurez quels sont les éléments de vérité. N'en dites rien aux Apprentis Divins ou ils les utiliseront contre nous.

Au tout début il n'y avait rien. Puis apparut la Flamme Céleste. Elle ne pouvait pas brûler éternellement sans jamais rien consumer. Aussi des petites parties d'elle-même s'envolèrent et devinrent les dieux, puis leur pays, puis les hommes et enfin leur pays. Diminuée mais en même temps alimentée, la Flamme Céleste devint Zitro Argon.

Ce dieu était trop éloigné de la nouvelle terre ; il investit le dieu Somash d'un halo solaire et l'envoya tournoyer dans les cieux.

Le peuple avait froid et faim ; il créa alors Calyz pour s'occuper d'eux.

Le monde se remplit bien vite de gens ignorants manquant d'ambition intérieure ; Furalor s'annonça comme la destructrice et les anéantit.

Solf la rejoignit dans sa campagne, parce que la chose semblait amusante. Dans son égoïsme, il corrompit ce qui était saint et nécessaire dans la destruction et ce faisant, invita la démoniaque Makbonella. Elle était à la fois la destruction sans but et la création sans restriction. Makbonella pollua l'esprit du jeune et exubérant Solf et fit tomber Somash du ciel.

Le peuple ne devait plus compter que sur lui-même pour retrouver la flamme ; les premiers zitrs apparurent, générés d'après les souvenirs des dieux. Ceux-ci étaient Chal, Élat, Zon, Jrudai et les autres. Ils affrontèrent les monstres de la horde de Makbonella sans autre arme que la magie issue de leurs pensées – les pensées de Sankusa étaient comme des couteaux et coupèrent sa peau comme au contact du feu.

Finalement, les zitrs se mirent d'accord pour harmoniser leurs philosophies en une Pensée Unique. Mais celle-ci n'était pas viable, car elle contenait tout, mais tant qu'elle exista, elle permit à Somash de retourner dans le ciel et libéra Furalor de sa prison dans Umalon. Furalor sortit de sa prison et fit goûter à Makbonella les fruits de sa propre destruction. Umalon fit renaître la reine des monstres sous la forme de la jungle dévorante qui entoure notre pays. Maintenant, elle est à notre service et consume les étrangers qui viennent pour nous conquérir. Chal nous enseigna comment domestiquer ses esprits.

Mon Histoire

Notre histoire n'a que peu d'intérêt pour les étrangers et c'est ainsi que nous l'aimons. Notre transformation est dirigée vers l'intérieur et se manifeste à peine dans le domaine de la politique. Entourés de jungles remplies d'esprits féroces, nous sommes peu sociables et n'importunons personne. Je vous assure que nous n'avons rien de fascinant.

À l'occasion, nous envahissons le Kraloréla. La plupart du temps, nous effectuons ceci dans un but symbolique, dans une passe de montagne enneigée, et où nos grands éléphants de guerre se contentent d'un de leurs serpents. Le gagnant devient chanceux pendant un an.

Notre histoire relate les nombreuses incursions effectuées par les Praxiens, les Pentiens, les hunchen ou les amazones du Trowjang. Celles-ci peuvent être à peine qualifiées d'invasions et ne valent presque pas la peine qu'on les mentionne. Nous les avons combattus avec les armes enflammées de Sankusa, la magie brûlante du ciel et le paiement stratégique de tribut.

Nous avons peu commercé avec le monde extérieur avant l'apparition des Apprentis Divins. Certaines marchandises nous arrivaient à bord des navires Waertagi et nous les échangeons contre de l'ivoire et de l'acajou. Les Apprentis Divins veulent que nous leur achetions plus de produits, à la manière d'un ivrogne dépendant de la boisson. Ils espèrent apprendre nos secrets. Mais les étrangers ne nous font pas peur, au contraire des Kralori. Nous les invitons à venir observer nos voies saintes. Ceux qui nous manquent de respect devront faire face aux esprits féroces de notre jungle.

Ma Vie

Nous sommes gouvernés par la Dynastie Pentapartite. La royauté partagée entre les adhérents des Cinq Prophètes qui ramènent le soleil : Chal, Zon, Jrudai, Élat et Sankusa. Lorsqu'un roi meurt, les zitrs de sa tradition descendent dans les rues à la recherche d'un orphelin possédant une âme réincarnée de la tradition désirée. De nos jours, nous sommes gouvernés par le Roi Kasinslian, un disciple de haut rang appartenant à la philosophie de Sankusa. Les flammes bondissent dans les pupilles de ses yeux impérieux.

Ma Magie

Nos cinq dieux principaux nous enseignent comment manifester les pouvoirs mystiques grâce à la contemplation intérieure du feu céleste qui brûle en chacun de nous. Les autres divinités nous donnent la Magie Commune, une magie pratique pour ceux qui en ont besoin dans leur vie quotidienne.

Raisons pour Partir à l'Aventure

La plupart des enseignements nous disent que le désir de partir à l'aventure est un piège spirituel ; qu'il est un désir d'une variété différente qui nous distrait du besoin de pureté intérieur. De telles tentations retardent le progrès à travers votre cycle d'incarnations.

Les Sankusites divergent sur ce point de vue. Pour atteindre la maîtrise des cinq armes, on doit se rendre dans le monde et localiser des ennemis dignes d'intérêt. Les Sankusites voyagent parfois loin dans ce but. Bien qu'ils se battent pour le plaisir, ils s'efforcent de ne le faire que pour des causes morales. Sinon leur esprit risque d'être pollué et de tomber dans la vénération accidentelle de Solf.

RACES MAJEURES

Ce chapitre donne un aperçu des races inhumaines, de leurs mythes, de leur histoire, de leur magie, de leur opinion et de leur attitude envers l'aventure d'après leur propre point de vue. Les joueurs et les Maîtres de Jeu peuvent utiliser ce chapitre pour les aider dans la description d'un personnage joueur ou d'un personnage non joueur.

ALDRYAMI (ELFES)

Nous sommes le peuple plante issu des graines d'Aldrya. Sa chanson court dans nos veines au même titre que la sève. Nous protégeons les forêts et combattons ceux qui les brûlent, ceux qui les coupent et ceux qui y apportent des maladies, et ceux-là semblent être en trop grand nombre dans le monde. Les humains nous donnent le nom d'elfes.

Mes Mythes.

Nos histoires ne se racontent pas avec des mots. Nous les écoutons sous la forme d'un chant chaque fois que nous nous trouvons dans la forêt. Les Apprentis Divins essaient de les intégrer au sein des récits des dieux étrangers, en y ajoutant Ernalda, Euralm et tant d'autres. Ils les coupent en morceaux et brûlent ceux dont ils n'ont que faire. Voici le véritable chant.

Le chant commence avec la Germinatrice. Elle est la source de tout ce qui est vert et qui s'étend partout dans le monde.

Pour encourager sa fécondité, la Germinatrice fit pousser des alliés. Ainsi apparut Éron, les eaux que nous buvons, Gata, la terre dans laquelle nous prenons racine, et Halamalao, le soleil qui illumine nos feuilles et qui nous donne la vie.

Sous ces conditions favorables, la Germinatrice elle-même grandit et devint un nouvel être : elle prit d'abord la forme d'une graine puis d'un arbre. C'était Falamal, le grand arbre au centre de tout. De l'arbre Falamal germèrent Aldrya, notre grande mère, et Seyotel, le chant qui forme nos esprits.

Vous pouvez penser que c'était une période idéale pour nous et d'une certaine manière, elle l'était, mais l'équilibre n'existait pas. Les racines de la Germinatrice s'enfoncèrent profondément dans le monde et menacèrent de le mettre en pièces, car rien ne pouvait mettre un terme à son expansion.



Donc naturellement, Bébestor le Faucheur apparut dans le monde pour réparer ces fautes. Toutes les choses vertes devinrent brunes. L'eau s'évapora, la pierre se fragmenta et l'air se déplaça si vite qu'il prit feu et embrasa les arbres. Le feu détruisit presque tout. Ceci n'était aucunement équilibré.

La Germinatrice ne pouvait pas le supporter. Elle défia alors le Faucheur en faisant jaillir des pousses : celles-ci constituaient les défenseurs, Bergara et Vronkal. Elle était colérique et il était rapide. Tous deux affrontèrent le Faucheur et instaurèrent de force l'équilibre entre Bébestor et la Germinatrice. Pour montrer sa soumission, Bébestor engendra Trigora ; elle devint, sous la terre, l'endroit sombre où se rendent les morts. À cette période, la plupart d'entre nous étions déjà à l'intérieur d'elle.

La Germinatrice répondit en créant la sœur de Bergara, Vératha, qui représentait la pureté absolue des nouvelles pousses. Elle embrassa les Aldryami au sein de Trigora, y compris Aldrya elle-même. Nous formâmes de nouvelles graines, germâmes et nos pousses apparurent dans le sol, réchauffées de nouveau par Halamalao.

Nos armées écrasèrent les créatures du Faucheur, déjà maudites par un paradoxe intrinsèque : elles avaient été créées par une entité destructrice.

Dans la Passe du Dragon, nous participâmes au conflit nommé "J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu", mené par le héros Fwalfa Cœur de Chêne. Ceux qui étaient en temps normal nos ennemis furent nos alliés. Cette harmonie nous apporta la joie et nous priâmes pour qu'elle continue.

Une part de nous ne pourrait plus jamais entièrement repousser : Gata. Elle fut brisée en tant de petites déesses locales, une pour chaque pays. Ces déesses étaient riches et fécondes mais n'étaient plus qu'un reflet de ce que Gata avait été.

L'Aurore était arrivée. L'Âge s'en était allé depuis longtemps mais nous avions tant à replanter si nous voulions garder l'espoir de récupérer le monde.

Mon Histoire

Durant l'Aurore, la terre était stérile et avait grand besoin de notre croissance. Dans la plupart des pays, nous retournâmes dans nos terres ancestrales. Dans la Passe du Dragon, inspirés par la bataille "J'ai Combattu, nous Avons Vaincu", nous aidâmes à fonder le Conseil de l'Unité. Nous coopérâmes avec nos anciens ennemis, les trolls, qui désirent nous manger, et les nains, qui veulent nous couper pour faire des habitations.

Après bien des saisons, il était évident que nous avions l'opportunité de réconcilier le monde et de pardonner, à la manière de la Germinatrice et du Faucheur, qui amenèrent l'Aurore. Ainsi, nous pouvions tous retourner à une meilleure version de notre âge préféré : l'Âge Vert pour nous, l'Âge des Ténèbres pour les trolls et l'Âge de la Stase pour les nains. Avec cette réconciliation, nos différents besoins ne pouvaient plus entrer en conflit les uns avec les autres. Mais les trolls et les dragonews rechinèrent. Cela était bien triste ; ce monde amélioré serait moins qu'idéal sans leurs graines dans le jardin.

Le dieu Nysalor naquit et illumina le monde de sa Blanche Lumière. Les trolls le haïssaient et lui déclarèrent la guerre. Nysalor brûla le roi troll, Ezkanekko, et ne fit qu'accroître sa haine. Les trolls voraces créèrent Gbaji afin de le combattre. Finalement, leur vœu fut exaucé : Nysalor et Gbaji s'affrontèrent à l'ouest et tous deux périrent. Aucun ne réapparaîtra.

La mort de Nysalor encouragea les nains et les trolls, qui se mirent à nous punir en attaquant nos forêts.

Durant le Deuxième Âge, les humains commencèrent leurs insupportables expansions vers l'ouest et vers le centre.

Interpréter un Aldryami

- * Ne fixez pas votre regard mais regardez plutôt au loin, au-delà de la personne avec laquelle vous parlez.
- * Parlez si doucement que les autres ont du mal à vous entendre.
- * Apportez des feuilles séchées dans un sac en plastique et lors de la prochaine partie, froissez-les de temps en temps.
- * Parlez en employant des métaphores qui ont attiré aux végétaux.
- * Tremblez de fureur intérieure quand les bois sont menacés.
- * Poussez votre personnage à faire des détours par la forêt. Une fois à l'intérieur, il s'y attarde pour écouter le chant de Seyotel. Faites en sorte que les autres aventuriers se répètent maintes fois avant que vous ne bougiez ou ne prêtiez attention aux événements en cours.

Partout dans le monde, nos forêts furent menacées. Les deux principaux empires étaient pires que des nuées d'insectes.

Les Apprentis Divins arrivèrent en Pamaltéla et essayèrent de conquérir nos jungles. Certains de leurs sous-fifres, les timinits, étaient *littéralement* des insectes voraces ! Nous repoussâmes leur incursion mais ils persistèrent ; ce fut une lutte de longue haleine.

Au huitième siècle, le héros elfe Errinoru fonda un empire puissant en Pamaltéla et affronta les coupeurs de bois des Apprentis Divins avec en premier la magie terrestre, puis la maladie et enfin une armée composée d'animaux. Une fois ses succès établis, il fit alliance avec les Triolinis et fit route vers le Génertéla. Errinoru rasa plusieurs ports appartenant aux Apprentis Divins, pour se venger de leurs campagnes de déforestation dans le nord du continent. Une fois son opinion révélée, il fit voile avec le reste de sa flotte en direction du Monde Inférieur. Lui et ses marins émergèrent des années plus tard, sous des formes étranges et bien plus fortes.

Dans le centre du Génertéla, les Amis des Wyrms étaient tellement obnubilés par la vision de leur nouveau monde qu'ils gaspillèrent inutilement leurs ressources naturelles. Leur tentative pour invoquer un Grand Dragon de la terre aurait pour résultat de détruire de nombreuses forêts si on leur en donnait l'occasion.

Afin de protéger les bois, nous aiguïsons nos cornes et sécrétons nos poisons.

Ma Vie

Chacun d'entre nous est apparenté à une espèce particulière d'arbre. Nous pouvons vivre pendant des centaines d'années. Pour cette raison, nous sommes plus prudents que nos ennemis aux vies courtes. Lorsque nous nous rendons sur le champ de bataille, nous avons plus à y perdre.

Au fur et à mesure que nous vieillissons, nous ressemblons de plus en plus à des arbres, Nos aînés perdent graduellement leur mobilité et s'enracinent dans le sol de façon permanente.

Certains d'entre nous sont uniquement mâles et doivent polliniser les esprits des arbres que l'on nomme dryades et qui sont toujours femelles.

Nous n'avons pas besoin de dirigeants ni de gouvernement. Le chant de Seyotel permet à tous les Aldryami d'une forêt de prendre des décisions en s'harmonisant les uns avec les autres. Les Apprentis Divins lui donnent le nom d'esprit collectif mais ce n'est pas le cas. Pour comprendre, vous devriez ressentir le chant dans tout votre corps. Nous sommes des individus possédant des personnalités d'arbres. Aucun d'entre nous n'est forcé de faire ce que le chant nous raconte. Nous le faisons de notre *plein gré*. Quand nous quittons la forêt, nous nous retrouvons isolés. Le silence soudain peut être déprimant, en particulier lorsque nous le ressentons pour la première fois.

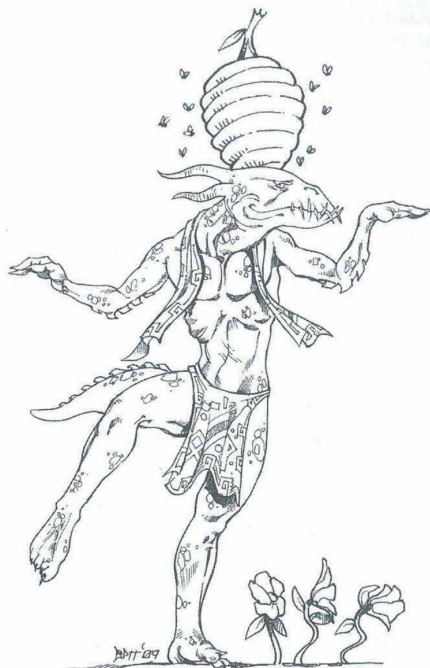
Ma Magie

Si vous posez la question aux Apprentis Divins, à savoir si Aldrya est une déesse ou un esprit, vous obtiendrez en réponse un examen oral exhaustif expliquant qu'elle est à la fois les deux et aucun des deux. La réponse la plus courte est que la magie qu'elle accorde fonctionne de la même manière que la Magie Divine, mais qu'elle est considérée comme une Magie Spirituelle par les Aldryami.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Au travers d'expériences amères, nous, les Aldryami, avons appris à nous méfier des autres races. Quelques humains vivent en harmonie avec nous mais la plupart d'entre eux sont comme des termites insensibles. Nous nous aventurons dans le grand monde quand nos forêts sont en sûreté mais quand d'autres sont menacées.

Quelques uns d'entre nous souffrent d'une rupture avec nos forêts. Ces âmes pitoyables ne possèdent pas de racines. Bien souvent, elles deviennent des renégats qui parent à l'aventure pour oublier la douleur causée par le fait d'être séparé du chant d'Aldrya. Nous les considérons comme des fous dangereux mais ceux d'entre vous qui voyagez avec elles pouvez trouver une certaine utilité dans leur violence. Ils peuvent ou non continuer de protéger les bois.



DRAGONEWTS

Nous sommes les dragonewts. Pendant longtemps, vous humains avez été incapables de comprendre notre langage. Maintenant vous pouvez entendre ce que nous disons mais vous choisissez de ne pas écouter. Nous n'allons pas révéler tous nos secrets ici. Nous avons appris à nous en méfier.

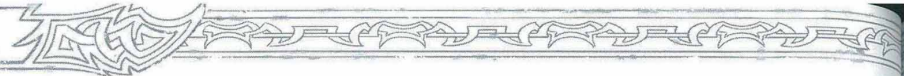
Mes Mythes

Je vais essayer de m'exprimer avec des mots que vous pourriez comprendre.

Le Dragon Éternel était Ourobouros, le dragon qui se mordait la queue.

Il devint le Dragon Cosmique, qui représentait tout ce qui était. Mais cette forme était inférieure, car dès que le tout existait, son opposé existait également, c'est à dire, tout ce qui n'était pas. Cette force opposée était Orxili, le Perturbateur des Méditations à six pattes.

Le Dragon Cosmique le dompta, arracha ses membres et le transforma en Œuf Cosmique. Le Grand Dragon ancestral



naquit de l'Œuf et créa le monde connu ainsi que six rejetons. Ils étaient les gardiens du silence, des secrets, de l'existence, de l'expérience, de la pensée et de l'esprit – les Dragons Ancestraux.

Les membres arrachés d'Orxili réapparurent sous la forme du Chaos et attaquèrent. Le Grand Dragon Ancestral utilisa son propre désordre contre lui et le repoussa. Le produit issu de cette interaction prit la forme des Ténébres et des créatures qui y vivaient.

Maintenant que l'élément Ténébres existait, la dévolution devait continuer, pour que ses contreparties inévitables soit créées. Le Grand Dragon Ancestral accomplit l'utuma, le sacrifice rituel de la création. De ses côtes surgirent les liquides, les eaux et les êtres qui y vivent. De son ventre surgirent la terre et ses habitants. De sa tête émergèrent les puissances et les créatures du feu.

Les Dragons Ancestraux se rencontrèrent dans la Passe du Dragon pour danser et se reproduire. Lorsque leurs œufs eurent éclos, les Vrais Dragons, les plus grands dragons existant dans le monde matériel, naquirent. Ceux-ci sont aussi grands que des rangées de montagnes. Lorsqu'un mythe humain ou elfique mentionne un combat entre un dieu et un dragon, c'est d'un des Vrais Dragons dont il fait état.

Quand les Vrais Dragons se mettaient à rêver, leurs pensées projetées se réverbéraient sur les collines et dans les vallées lointaines et se manifestaient sous formes de Dragons de Rêve. Ceux-là sont les dragons que nous pouvons rencontrer. Parfois vous, humains, essayez de les combattre.

Au moment de leur naissance, les Vrais Dragons étaient pleins de vie et cependant ne possédaient pas la perception ultime. Ils se reproduisirent trop tôt et de leurs œufs naquirent les dragonewts. À notre naissance, nous étions donc incomplets. Les Dragons Ancestraux expliquèrent que nous allions devoir compléter nos âmes à travers plusieurs réincarnations et ils déposèrent les œufs qui allaient nous servir de réceptacles. À notre mort, notre âme migra dans l'un d'eux et nous renaissions. Si nous avons progressé durant l'incarnation précédente, nous renaissions à un nouveau stade de développement physique. Le plus souvent nous ne progressons que très lentement. Une fois que nous avons atteint le plus haut degré de progression, nous devenons des Vrais Dragons.

Notre civilisation prospéra durant la période que vous appelez l'Âge Vert mais à l'époque, nous étions sans méfiance. Afin de progresser spirituellement, nous nous détournâmes du monde. Des étrangers arrivèrent et dévorèrent nos œufs. Ce fut notre ruine.

Tomber-en-Avant, le héros dragonewt, mit en place la doctrine de la Participation Limitée : pour l'empêcher de nous changer,



Existence Dragonewt

Les stades du dragonewt sont, du plus petit au plus haut : à crête, à bec, prêtre à queue et grand prêtre. Les étrangers les appellent : éclaireurs, guerrier, noble et dirigeant.

Les dragonewts à crête sont les plus nombreux d'entre nous. Ceci prouve combien il est difficile de progresser sur le plan spirituel. Les dragonewts à crête sont chargés des tâches manuelles et servent de renforts en temps de guerre. Ils construisent, réparent, récoltent et travaillent avec acharnement. Une réticence naturelle les empêche d'avoir des contacts excessifs avec les humains.

La peau des guerriers s'épaissit et devient plus définie au bout de plusieurs incarnations, jusqu'à ce qu'ils deviennent des dragonewts à bec. Ces derniers sont des héros sur le champ de bataille. Ils sont courageux mais impatient d'affronter le monde ordinaire ; de ce fait leur spiritualité est constamment en danger..

Les prêtres à queue se défont des plaques du guerrier pour adopter des collerettes et des jabots de couleurs vives. Ils limitent leurs interactions avec les humains, y compris les Amis des Wyrms, au minimum. Leur potentiel pour la transcendance est trop précieux pour qu'ils le risquent. Les grands prêtres les forcent parfois à socialiser mais jamais sans leur confier des édits stricts concernant les discussions permises. Ainsi, ni les grands prêtres ni les prêtres à queue ne s'impliquent trop profondément dans les affaires du monde.

Les grands prêtres possèdent de très grandes ailes et peuvent pratiquer une magie vraiment miraculeuse – mais ils risquent la stase spirituelle ou la dégénérescence si jamais ils l'emploient.

Nous vivons dans des colonies appelées nids. Les plus grands nids sont aussi grands que des cités humaines. Leurs formes architecturales confondent les yeux des humains mais elles évoquent un certain sens spirituel pour les Amis des Wyrms. Les cités sont construites en pierre et en une sorte de jade cristallin que l'on fait pousser dans des cuves et que l'on taille pour obtenir des formes précises.



nous devons refaçonner le monde dans la plus petite mesure possible. Tomber-en-Avant paye le prix ultime pour nous sauver : tandis qu'il accomplissait des prouesses pour nous protéger, sa forme dégénéra. Il passa de la plus haute forme dragonewt à la plus basse, puis à celle d'un tellurien pour devenir finalement un humain aux yeux verts. Sous le nouveau nom de Tomber-en-Arrière, il commit l'utuma pour nous épargner d'avoir à le tuer. Rien de bon ne sortit de son ventre.

Le Chaos réapparut dans le monde. C'était une menace qui allait nous changer. Dans le Kraloréla, des êtres dragons commandaient aux humains et leur enseignaient comment survivre. Dans la Passe du Dragon, le dragonewt Cœur de Faiblesse vint en aide aux autres créatures, se joignant à la bataille J'ai Combattu, Nous Avons Vaincu.

Mon Histoire

Vous appelez histoire ce que nous appelons existence. Nous ne mourons pas. En effet, nos formes physiques vieillissent et meurent mais nos âmes migrent dans des œufs dans lesquels nous renaissions. Si nous avons progressé sur le plan spirituel, nous émergeons sous une forme supérieure. La progression d'un stade à l'autre peut prendre plusieurs cycles. Contrairement aux réincarnés du Teshnos, nous gardons toujours la mémoire de nos incarnations précédentes. Notre passé est en fait notre mémoire. Nous pourrions répondre à bien des questions en ce qui concerne le passé trouble de notre peuple – si nous étions capables de comprendre le monde de votre point de vue.

Vous, humains, avez toujours été un poison pour nous. Les autres races anciennes nous laissent plus ou moins tranquilles mais vous ne pouvez pas vous empêcher d'élucider un mystère et avez toujours cherché à percer nos secrets, comme des belettes un œuf. Vous êtes tellement attachés au plan matériel que toute interaction avec vous force nos âmes à se rattacher à ce plan. Ce n'est pas que vous nous vouliez du mal mais simplement que notre manière de penser et d'être sont incompatibles.

Parfois, nous avons des besoins mutuels et requérons une certaine interaction. Dans les temps anciens, si nous avions essayé de parler directement à vos esprits, vous auriez reculé sous le coup de la confusion et de la douleur.

Durant le Premier Âge, le pays des humains qui nous causa le moins de souffrance fut le Kraloréla. Grâce à ce que nous leur avons enseigné au Temps du Chaos, ce peuple avait gardé une forme de sagesse draconique compréhensible par les esprits humains.

Notre pays de la Passe du Dragon était une toute autre affaire. Là d'autres peuples voulaient changer le monde ; nous devions ainsi les aider à le changer ou risquer d'être nous-mêmes changés.

Un intermédiaire fut donc requis. En l'an 34, un Orlanthi du nom de Drolgard et appartenant au Conseil des Amis du Monde, arriva chez nous et nous rapporta un fragment de la rune Dragonewt, qui avait été dérobée au Temps du Chaos. Nous lui révélâmes le secret de notre langue, qui utilisait non seulement la langue et les dents mais aussi les odeurs, les gestes et les sentiments projetés. Pour lui permettre de parler cette langue, que vous appelez Auld Wyrnish, nous lui confiâmes un secret magique. Drolgard était digne de confiance et respectueux et ne divulguait ce secret à personne. À sa mort, il permit à son esprit de le transmettre aux autres personnes qui partageaient ses points de vue.

Nos efforts pour façonner le Premier Conseil échouèrent. À travers les successeurs de Drolgard, nous leur annonçâmes que leur plan pour créer un nouveau dieu terrestre les entraînerait dans une fausse réalité, mais les adorateurs du Vent et du Soleil ne nous écoutèrent pas. Nous nous retirâmes alors du conseil. Ils créèrent un nouveau dieu et, comme nous les avions averti, il se révéla être un dieu trompeur.

Nous nous tinrent à distance de la bataille entre Arkat, le héros aux identités multiples, et le dieu trompeur, afin qu'ils ne nous changent pas.

En 571, les Apprentis Divins pillèrent le temple de Drolgard et dérobèrent ses secrets. Ils accomplirent ce que nous n'avions pas pu, c'est à dire, enseigner notre langage aux humains. Partout dans la Passe du Dragon, les humains vinrent vers nous pour obtenir des réponses. Ils recherchaient l'ascendance draconique avec une sincérité évidente mais nous étions troublés par la controverse. D'un côté, nous ne désirions pas être changés et de l'autre, nous savions que notre sagesse avait aidé les Kralori sans qu'il y ait eu d'effets secondaires. De plus, nous avions déjà, volontairement ou non, façonné ses quêteurs spirituels avec notre langage. Il était donc de notre devoir de contrôler la nature de ce changement le mieux que nous le pouvions.

Nous leurs donnâmes donc des réponses. Dans la Passe du Dragon, notre roi inhumain montra à Vistikos Œil-Gauche comment communiquer avec le Dragon Cosmique.

Les Orlanthi furent transformés par nos soins. Ils se rendent maintenant de par le monde pour le changer. Nos combattants à leur côté en envoyant nos dragons et nos dinosaures.

Tous les 33 ans, nous nous réunissons en secret et posons la question : sommes nous les façonneurs ou sommes-nous changés ? Le prochain colloque est prévu pour dans deux ans.

Ma Magie

Il existe deux sortes de magie : les magies internes et les magies externes. Les magies externes façonnent le monde ; elles

possèdent une forme visible et grossière. La Magie Commune est une sorte de magie externe. Les magies internes façonnent le Moi, le modifiant pour qu'il ressemble à un Vrai Dragon.

Plus vous pratiquez la magie externe, plus il vous est difficile de pratiquer la magie interne. Cependant, il est parfois nécessaire d'exercer une magie externe afin de résister aux changements qui vous sont imposés par les autres êtres du monde.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Les dragonewts qui deviennent irrémédiablement impliqués dans les affaires des autres races risquent l'exil. La plupart sentent quand ils deviennent ainsi et se séparent donc volontairement de leur nid pour ne pas retarder la pureté spirituelle de leurs frères. Ceux-là sont les âmes solitaires excentriques qui ont tendance à se joindre à des bandes d'aventuriers. Ils recherchent la distraction, un exutoire pour leur frustration et une fin à leur solitude. Beaucoup cherchent à pratiquer des religions différentes et se joignent aux rares cultes étrangers prêts à les accepter. C'est pour cette raison qu'il existe un très grand nombre de dragonewts Malkioni, la plupart à crête, au service des Apprentis Divins. Ce sont des commerçants ou des mercenaires mais ils refusent d'aider les sorciers Hwarosiens ou Zistorites à percer les secrets draconiques.

Nous nous aventurons également ensemble ou en compagnie de nos alliés, une Armée des Wyrms, pour changer le monde d'une manière spirituellement favorable. Nous combattons pour l'EAW et contre le mouvement de la Maîtrise Immanente du Kraloréa.

MOSTALI (NAINS)

Nous sommes les Mostali, le peuple de la Pierre Primaire. Nous habitons dans les montagnes, fabriquons des appareils ingénieux et en défendons leurs secrets contre vous. Le monde est une machine, qui autrefois fonctionnait à la perfection sans rien faire du tout. Notre objectif est de la réparer pour que toutes les petites pièces brisées et incontrôlables puissent s'arrêter complètement.

Un bon Mostali suit les ordres, accomplit son travail, ne pose aucune question et – plus que tout – ne donne aucune réponse.

Je ne devrais vraiment pas vous raconter tout cela.

Mes Mythes

Les mythes ne sont ni plus ni moins que des récits. Ils ne sont pas réels. Nous mentionnons Mostal mais il est en fait la personnification d'une qualité abstraite

à laquelle nous aspirons au travers de notre travail. Sachez tout d'abord ceci : les maudits Zistorites ne peuvent pas nous conquérir ni changer nos mythologies parce qu'elles ne sont que des paraboles.

Mostal créait des choses. C'était son rôle et son but. Et s'il est celui qui créait les choses alors il est logique d'en conclure qu'il était la première entité qui, par la suite, créa tout le reste.

Il créa l'Assistant, le premier outil ; puis il créa les neuf races Mostali et enfin, l'Aiguille, le moyeu central de la Machine Monde.

Son collègue (et frère) était Pierre. En tant que matière première, la Pierre Primaire était supérieure à ce qu'elle est aujourd'hui : flexible, malléable, belle et en perpétuelle évolution.

Les Origines des Mostali

Mostal fabriqua tout d'abord les Mostali de Pierre, en roulant la pierre dans un conteneur, le Bol de Pierre. Elle roula jusqu'à ce qu'elle soit douce et que les nains aient pris leur forme. Ils sortirent ensuite du bol, prêts à apporter leur aide.

Ils créèrent le Pot de Plomb et dans son creuset en fusion y déversèrent des matières premières. Les Mostali de Plomb en sortirent et attendirent de refroidir. Quand ils n'étaient plus chauds au toucher, ils furent enfin prêts à travailler.



Les Mostali de Plomb étaient plus sensibles que leurs collègues de Pierre et pouvaient donc aider Mostal à créer l'Alambique de Mercure. Avec celui-ci, il fabriqua les Mostali de Mercure.

Les Mostali de Mercure construisirent la Bouilloire de Cuivre, d'où sortirent les Mostali de Cuivre, qui à leur tour fabriquèrent la Louche d'Étain, de laquelle émergèrent les Mostali d'Étain. Ces derniers construisirent le Chaudron d'Airain, qui produisit les Mostali d'Airain. Les Mostali d'Argent sortirent ensuite de la Casserole d'Argent et les Mostali d'Or émergèrent de l'Aiguille d'Or. Les Mostali d'Or, quant à eux, ne concurent rien du tout car la tâche était terminée.

Le Premier Mostali à émerger de chaque conteneur devint un gardien. Ils étaient en quelque sorte les dieux respectifs de chaque métal.

L'Aiguille

Aussi utiles que nous le fûmes, nous n'étions pas la plus grande création de Mostal. Sa plus grande création était l'Aiguille, un édifice symétrique possédant une substance magique légendaire appelée Pierre Véritable. Celle-ci était alors vivante et était la manifestation physique de la Loi. L'Aiguille retenait la cohésion du monde. Mostal l'avait fixé au milieu de la réalité, tel un clou, en attachant toutes ses couches ensemble. De loin, elle ressemblait à une montagne énorme. L'Aiguille était visible de partout, y compris du ciel, de la terre, de l'océan primaire et du Monde Inférieur. Chacun des dieux originaux avait un palais approprié en son sein. Mostal y avait également son laboratoire, où à cette période, tous les nains vivaient.

Le Point de Rupture de la Machine Monde

Ratlaff, le dieu du désordre posa les fondements de la destruction. Il chatouilla le nez de Mostal au moment où il imbriquait l'Aiguille dans les couches de la réalité. À cause de cette mauvaise plaisanterie, une mince fissure apparut dans sa structure. De cette minuscule fracture émergea Umah le Destructeur. Avec l'aide de ses vents hurlants, il ne songeait qu'à renverser le monde. Au début, nous n'écoutâmes pas son absurdité, qui nous faisait mal à la tête. Cela ne fit qu'encourager la bande de vandales qui l'accompagnait. Ils retirèrent le ciel de sa place et en firent une chose pleine de turbulences. Les dieux penchèrent. La Machine Monde grinça, hurla, cracha des rouages et des courroies et trembla pour enfin s'arrêter dans un nuage de fumée. Elle était brisée.

Nous partîmes en guerre pour cette raison. Tant que les dieux hors-la-loi n'avaient pas été domptés, nous ne pouvions pas réparer la machine.

La Mort de Mostal

Les elfes se révélèrent être nos ennemis. Leur déesse avait depuis toujours vécu sur les pentes de l'Aiguille et les polluaient

avec des excroissances végétales. Mais sa fécondité empira, jusqu'à ce que toutes les pierres soient recouvertes d'une végétation étouffante.

Au tout début de la Guerre des Dieux, nos armées se distinguèrent par leur grand nombre, leur discipline indéfectible et leurs armements étonnants qui explosaient sur le champ de bataille, créant des ravages dans les rangs ennemis.

Notre arme était la Mort mais nous ne l'avions pas créée et elle se retourna contre nous. Ce qu'elle brisa fut irréparable. Les elfes s'en emparèrent et l'utilisèrent pour nous massacrer. Leur chef de guerre, le Grand Roi Elfe, envahit le palais de Mostal et assassina Mostal et Pierre.

Fer, Argile et Diamant

Puis ce fut l'invasion des trolls, qui surgirent d'en-dessous de nous pour nous capturer. Ils se mirent à nous faire fondre et à nous avaler.

Nous retournâmes aux grands conteneurs et en fabriquâmes un nouveau : le Creuset de Fer. Nous avions conçu ce nouveau métal pour blesser les trolls et les elfes. Les Mostali de Fer s'équipèrent de haches, d'épées, de boucliers et de heaumes.

Nous réussîmes à nous reformer mais ils tuaient les nôtres beaucoup plus rapidement que nous ne pouvions les remplacer. Notre conseil dirigeant façonna alors le Dixième Conteneur : la Jarre d'Argile, d'où sortirent les Mostali d'Argile. Ces derniers étaient des versions inférieures comparées aux autres types de Mostali mais ils étaient faciles à produire. On leur donna des armes et on les envoya se battre.

Nous produisions désormais les plus inférieurs d'entre nous mais nous devions aussi créer les modèles supérieurs, pour remplacer Mostal. Notre conseil se rassembla à nouveau pour entonner la plus puissante des formules mathématiques et fabriqua le Dernier Conteneur : le Gobelet de Diamant. De ce dernier émergèrent les Mostali de Diamant, qui manipulaient la magie et qui devinrent nos chefs.

Après le Chaos

Les Mostali de Diamant créèrent la Décamonie, l'autorité à laquelle nous nous soumettons encore à ce jour. Ils s'allièrent avec les dieux quand cela s'avérait nécessaire, guidèrent nos engagements militaires avec une sagesse calculée et se retranchèrent quand la prudence le leur demandait.

Ils nous sauvèrent même quand nous étions au plus bas et que le Chaos explosa dans l'Aiguille. La plupart des anciens Mostali avaient été présents dans l'Aiguille durant l'explosion ; c'est la raison pour laquelle les Mostali d'Argile sont maintenant rares.

La lutte fut longue et terrible mais nous survécûmes dans notre forteresse imprenable. Quand l'opportunité se présenta, nous fîmes alliance avec les trolls et les elfes pour contrecarrer le Chaos.

Cela nous donna le temps d'effectuer la Réparation Temporaire. Les parties les plus endommagées de la Machine Monde furent restaurées. Cependant, nos réparations n'étaient ni belles ni conçues pour durer mais elle fonctionnaient suffisamment bien pour soulever le Soleil dans le ciel et restaurer un semblant d'ordre dans le monde. Nous installâmes le Cadran de l'Horloge dans la machine ; cette innovation était assez puissante pour mettre fin, définitivement, aux interférences des dieux avec la machine.

Une fois la stabilité rétablie, nous pûmes travailler à la rénovation de la machine. Ce à quoi nous ne nous attendions pas fut la propagation de l'hérésie.

Mon Histoire

Dès que le Cadran de l'Horloge se mit à fonctionner, l'hérésie de la philosophie de la Main Ouverte se mit à se répandre. Les Mostali de la Passe du Dragon s'étaient battus aux côtés des trolls, des elfes et des hommes et étaient infectés par l'esprit destructeur de la camaraderie. Les nains de la Main Ouverte croyaient en le partage de notre succès avec les autres races et espéraient ainsi les ramener à notre manière de penser. Les Mostali orthodoxes savent que ce n'est que pure folie.

Les membres de la Main Ouverte rejoignirent le Premier Conseil. Ils répandirent la connaissance de la survie à tous ceux qui en avaient besoin. La Décamonie censura leur action et en 182, elle les expulsa complètement. Persistant dans leur erreur, ils rejoignirent le Second Conseil et participèrent à la création du nouveau dieu Nysalor. Ils furent tellement absorbés par ce défi lancé au Cadran de l'Horloge qu'ils déclarèrent la guerre aux trolls au moment où ces derniers quittèrent le conseil. Leur propre séparation du conseil survint peu après l'assassinat de leur chef par les elfes. Dès lors les hérétiques furent en proie à des querelles intestines.

À l'Ouest, les Mostali orthodoxes furent témoins de la manifestation chaotique de Gbaji et s'unirent pour le combattre. Poussés par un but noble mais secret, ils firent alliance avec Arkat. Alors qu'ils envahirent la Passe du Dragon, ils espéraient récupérer les hérétiques pour les forcer à rejoindre la doctrine. La mission échoua cependant car tous les hérétiques furent anéantis.

Au début du Deuxième Âge, l'hérésie de l'Octomonie se développa. Cette doctrine extrêmement orthodoxe affirmait que seuls les Mostali originaux des Huit Minéraux connaissaient Mostal et étaient dignes de diriger. La doctrine

Interpréter un Mostali

- * Supprimez l'émotion. Les nains n'ont pas pour habitude de montrer des émotions, y compris la rage, à moins que le Créateur ou la Machine ne soient remis en question ou insultés.
- * Approchez tout avec la méthode PRINCE2. Dessiner un diagramme de GANTT ou des cartes neuronales au besoin.
- * Faites preuve de dédain envers tout ce qui est organique.
- * Pensez à la manière dont la Machine Monde sera affectée lorsque vous devez considérer quelque chose. Soyez aussi abstrait que vous le désirez car seuls les Mostali d'Or connaissent la vraie complexité du But Ultime.
- * Démontrez une certaine haine envers les Aldryami et les Uz. Soyez même dangereux.
- * Imaginez une série de rituels, abstraits ou à interpréter, représentant votre routine journalière : chanter en travaillant, ranger les outils dans un ordre spécifique ou encore leur donner des noms ; compter et recompter les choses, juste pour être certain ; utiliser une règle au lieu de calculer.
- * Utilisez un jargon d'ingénieur, de mécanicien ou de technicien. L'utilisation de termes organiques n'est pas une bonne idée.
- * Face à un problème important, passez vos mains dans votre ceinture ou dans vos poches, secouez la tête d'un air triste, inspirez profondément et murmurez quelque chose dans le genre : "ça va demander pas mal de temps..." ou "ça va demander trois fois plus de temps, en plus du travail manuel..." ou encore "quel idiot a mis ça là ?".
- * Ne vous lancez dans un problème ou une situation qu'après avoir siroté une tasse de café ou de thé. Demandez à quelqu'un d'autre de vous la préparer.

n'eut jamais un pouvoir politique au sein de la communauté Mostali et ne gagna que quelques adhérents de ci de là.

En 700, une hérésie encore plus mauvaise s'épanouit. Créé avant que le Cadran de l'Horloge ne se mette en marche, Chark le Libérateur effectua une Quête dans le Plan Héroïque afin de trouver Mostal. Au lieu de Mostal, il y rencontra un jeune Arkat. Cette rencontre le persuada que chaque nain avait une valeur inhérente, en dehors de sa contribution au groupe de travail. Chark affirmait que nous avions une âme et que nous gardions une identité même après la mort.

Modèles Mostali

Les Mostali regroupent neuf modèles distincts. Ceux-ci sont des Mostali d'Argile imitant les nains originaux des Neuf Anciens Minéraux :

Les **Nains de Pierre** sont des artisans qui travaillent la pierre, des mineurs et des architectes.

Les **Nains de Plomb** sont des serruriers, des souffleurs de verre et des plombiers. Ils créent des protections pour empêcher les étrangers de s'approcher.

Les **Nains de Mercure** sont des alchimistes, des techniciens du feu et des fabricants de conserve (les nains préfèrent une nourriture en boîte) Les autres cultures convoitent les secrets de leur poudre à canon. Les **Nains de Cuivre** créent des outils, des conteneurs et certaines armes. Leurs conduits à énergie transfèrent les forces magiques jusqu'à des laboratoires bien équipés.

Les **Nains d'Étain** manufacturent des outils et des conteneurs ainsi qu'un assortiment de constructions animées, tels que les nilmergs et les jolanti.

Les **Nains d'Airain** sont des métallurgistes et des experts en fonderie.

Les **Nains d'Argent** se spécialisent dans les enchantements et les activités magiques multi-générées.

Les **Nains d'Or** sont des instructeurs, des érudits, des archivistes et des logiciens.

Les **Nains de Fer** sont des forgerons, des armuriers et des guerriers.

Le **Nain de Diamant** n'est pas un modèle, mais représente un grand accomplissement. Un Mostali de n'importe quel modèle et excellent dans certaines compétences peut devenir un nain de Diamant.

Les individualistes quittèrent la communauté pour aller chercher fortune et se faire une idée quant au but de leur existence. Beaucoup devinrent des aventuriers peu recommandables.

En 850, ils furent expulsés par la Décamonie. Deux ans plus tard, celle-ci déclara la guerre aux chefs des individualistes des Montagnes de Fer situées au nord du Seshnéla.

Durant l'Âge Impérial, la philosophie de la Main Ouverte devint de plus en plus impopulaire alors que les Mostali se virent forcés de repousser les tentatives des Apprentis Divins et de l'EAW qui désiraient dérober leurs secrets. La communauté de Grandchemin de Balazar, située dans la Passe du Dragon, est l'exception. L'attaque lancée contre les Montagnes de Fer réveilla leur ferveur contre la Décamonie.

Peu de temps après, une force d'invasion lancée par la Décamonie et implicitement soutenue par l'Empire de la Mer du Milieu, se mit en marche pour aller attaquer la communauté de Grandchemin. Au cours du voyage, elle fut harcelée par des trolls et des dragonewts, tant et si bien qu'à son arrivée, elle fut mise en déroute.

Aujourd'hui, la Décamonie fait face à un dilemme. Les trolls, les Amis des Wyrms et les nains hérétiques font le siège de la blasphématoire Cité Cliquetante de Zistorwal située dans les Îles du Dieu Perdu. La controverse règne car ils n'ont pas encore décidé s'ils doivent s'allier avec leurs anciens ennemis contre un ennemi encore pire.

Ma Magie

Notre magie est celle de l'alchimie et de la technologie. Nous l'apprenons d'après l'ancienne formule que nous a laissée Mostal. Les humains la considèrent au même titre que la sorcellerie mais elle est bien supérieure à cette dernière. Nous pourrions vous en dire plus mais nous serions forcés de vous tuer après vous l'avoir révélée.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Le fait de partir à l'aventure est une activité suspecte, réservée aux unités qui sont affectées par la maladie de l'individualisme. Ces Mostali voyagent de par le monde à la recherche de nouvelles sensations afin de renforcer leur faux sens d'identité. Certains sont des membres du mouvement de la Main Ouverte qui interagissent volontiers avec les non Mostali.

Les agents de la Décamonie accomplissent des missions secrètes pour supprimer les hérésies Mostali et les ennemis et pour récupérer les technologies et les secrets dérobés.

TIMINITS (HOMMES-INSECTES)

Nous sommes les Timinits. Vous les hommes de chairs nous appelez le peuple bestiole ou les hommes-insectes. Nous sommes la plus variée des races et nous prenons autant de formes qu'il y a de jours dans la saison chaude. Les Timinits proviennent du Pamaltéla et demeurent dans ses jungles, sur ses côtes ou dans ses plaines idylliques. Nous sommes aussi l'une des toutes dernières races à atteindre la prééminence. Autrefois ignorants et incultes, nous devons nos progrès commerciaux et notre magie aux Jrstéli. Ils nous ont élevé de notre état d'ignorance et nous ont enseigné les secrets de la Sorcellerie. Certains d'entre nous sont redevables des sorts de transformation qui nous permettent de changer notre structure physique et de nous déplacer dans un monde dangereux. Si l'Empire de la Mer du Milieu venait à s'écrouler et à mourir, nous subirions le même destin. Nous retournerions à une existence bâtarde dans notre pays chaud.

Beaucoup d'entre nous ont embrassé le prophète Malkion. Le don de la logique est devenu naturel chez nous. Nous avons pris l'habitude de compter nos brefs jours et lorsque la faim se fait sentir, nous consommons les corps des nôtres sans faire de sentiments.

Mes Mythes

La plupart des timinites que vous rencontrez ont abandonné les anciennes traditions spirituelles pour revêtir le glorieux manteau du Dieu Invisible. J'ose même affirmer que nous l'aimons encore plus que les humains ne l'aiment car nous nous souvenons d'un temps où nous n'étions pas mieux que des animaux. Nous rendons honneur à sa magie et à ses enseignements car ils furent notre salut. Cependant, nous ne devons pas oublier notre passé et de ce fait allons raconter les récits de nos anciens Faux Dieux sous forme de fables plaisantes. Elles passent le temps durant les longues nuits où durant les tours de garde dans un avant-poste isolé.

Le monde commença sous la forme d'un œuf et sous cette forme, il était nourri et parfait. Mais l'œuf se divisa et devint deux êtres, Phermaphor et Paskadala. Phermaphor était le principe masculin de la guerre et de l'itinérance. Paskadala représentait la nature féminine de la procréation et du besoin de se nourrir. La vie était agréable et les hommes-insectes existaient dans un état d'innocence, sans avoir connaissance des autres. Chaque

printemps et chaque été, Phermaphor parcourait le monde à la recherche de nourriture et s'engraissait tandis que son épouse mourait de faim. Puis il revenait et effectuait la danse de la séduction pour lui plaire et pour qu'enfin elle lui dévore la tête et le ventre. Une fois repu, elle produisait plusieurs centaines d'œufs de son abdomen et chaque année, Phermaphor renaissait d'un de ces œufs. Et le cycle se répétait à l'infini.

Puis vinrent les géants. Ils écrasèrent les œufs et dévorèrent les jeunes éclos. Ils renversèrent la balance car les produits de la chasse de Phermaphor et le taux de naissance de Paskadala ne suffisaient plus à nourrir notre peuple et les géants insoucients. Nous leur déclarâmes donc la guerre et de leur rancune et de notre juste rage naquit le terrible Bong-Ga-Long, qui mangera tous les œufs ainsi que le soleil. Les timinites se joignirent alors avec la plus petite espèce des géants, le peuple du feu, et un jour découvrirent un œuf géant, que Paskadala avait dissimulé au plus profond du sol argileux. Et elle s'était cachée dans l'œuf et en sortait maintenant pour nous donner à nouveau de la nourriture, bien qu'elle soit affaiblie et ne puisse pas retourner avec les mortels dans le monde matériel.

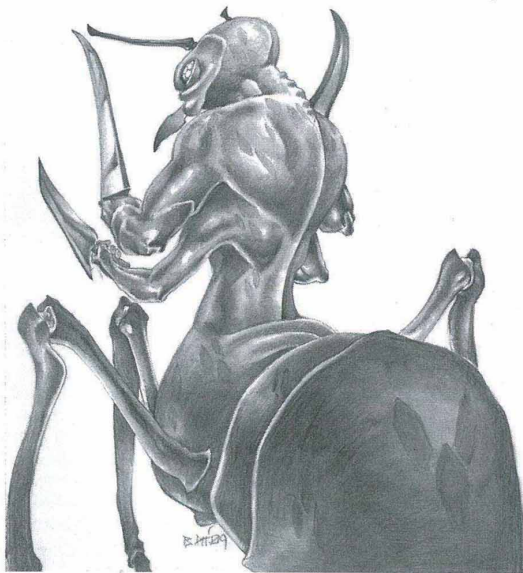
Les esprits auxquels les chamans Timinites des anciennes traditions s'accrochent sont les rejetons des premiers œufs de Paskadala, ceux issus d'avant le commencement des Mauvais Temps. Ceux-ci furent à nouveau libérés lorsque l'Œuf géant s'ouvrit au commencement du temps (les chamans tirent leur pouvoir ou leurs bénéfices d'autres esprits mais ceux-ci sont les plus importants).

Vous pouvez constater que c'est une histoire charmante mais pas une histoire à laquelle vous devez croire si vous espérez frayer avec les citadins et les impressionner avec vos bijoux et vos accomplissements.

Mon Histoire

Durant le Premier Âge, nous restâmes isolés, préférant laisser les peuples aux chairs tendres à leurs propres affaires. Une civilisation de misère apparut à Fonrit ; nous mangeâmes des feuilles, des souris et bien d'autres choses. Les Agimori, fils des géants destructeurs, se répandirent dans les plaines. Nous leur annonçâmes que les œufs nous étaient réservés et que nous étions prêts à nous battre avec des toiles collantes et des membres en forme de faucilles s'ils décidaient de nous envahir. Ils nous envahirent à l'occasion et les myrmidons les massacrèrent. Ou bien furent massacrés. Cela n'a pas vraiment d'importance. Comme nous le dit la Mère de l'Œuf terrestre Paskadala : "je peux toujours vous en produire de nouveaux".

À la fin du sixième siècle, lorsque les Justéli débarquèrent sur nos côtes, en se demandant s'il y



Les Types d'Hommes-Insectes

Les hommes à la peau rose pensent que nous ne formons qu'une seule race mais nos formes sont très variées. Jusqu'à récemment, nous nous considérons tous avec hostilité et pensions que nous étions tous différents les uns des autres. Maintenant que nous avons vu le reste du monde, nos particularités insectoïdes nous apparaissent comme évidentes. Je ne mentionnerais ici que certains des types appartenant à notre horde.

Leste et élégant, je suis fier d'être un **arachan**. Nous de l'Assemblée Arachnide, sommes les plus éduqués et les plus sensés des Timinitis. Bien que nos mandibules soient enduites de poison, nos paroles sont éloquentes et douces. Nous sommes des sorciers habiles et des commerçants encore plus habiles.

Les **myrmidons** sont pareillement minces et semblent fragiles mais ce sont des guerriers féroces qui savent instinctivement quelle action effectuer à un moment donné. Les Myrmidons ont des pigmentations variées ; ils avaient l'habitude de partir en guerre les uns contre les autres mais ils remplissent désormais les rangs des armées Jrustéli.

Les **lucans** ressemblent à des scarabées de couleur noire qui fouillent les bois en décomposition. Ces herbivores intelligents mais lents d'esprit protègent féroceement leur territoire. Nous avons eu quelques succès à les recruter en tant que gardes ou sergents. Afin de les rendre complaisants, on doit les réapprovisionner constamment en bois.

Les **éphémères** sont les plus mélancoliques et les plus poétiques d'entre nous. Ils atteignent l'âge adulte au bout de deux semaines seulement, une philosophie affligée à l'âge d'un mois et meurent au cours de la même année. Ils ont une vie itinérante dans l'espoir d'expérimenter tout ce qu'ils peuvent avant de mourir.

Leur cousin, les **cérébrésites**, sont considérés par beaucoup comme répugnants car ils ont appris à prolonger leur courte vie grâce au parasitage. Ils occupent les corps d'une douzaine d'autres hommes-insectes durant leurs décennies d'existence avide. Quel que soit le corps qu'ils occupent, celui-ci s'épuise au bout de neuf à douze mois. Tandis que s'installe l'infirmité, ils changent l'anatomie de leur hôte pour que, quel que soit leur sexe, ils puissent produire un œuf ayant une coquille fine et au ton de perle. Avec leurs palpes aiguisés, ils insèrent ensuite l'œuf dans le cerveau de leur prochain hôte. Leur conscience est instantanément transférée. L'hôte perd sa volonté propre et le cérébrésite gagne une nouvelle vie et les moyens de se déplacer pendant une autre année. Bien que je n'ai aucun désir de me donner à un cérébrésite, beaucoup d'entre nous accordent peu de valeur à leur vie et considèrent les donneurs d'œufs comme porteurs de transcendance spirituelle. Certains affirment que les hôtes ressentent une Joie Hrestoli éternelle durant leur courte vie avant d'être transportés instantanément dans la Consolation de Malkion.

avait suffisamment de nourriture pour eux aussi, une chose bizarre se produisit. Effectivement, certains d'entre eux nous considérèrent comme des monstres et donc nous réagîmes avec féroceité en fonction de leurs provocations. D'autres cependant, nous parlèrent de leur Dieu Invisible. Ils utilisèrent le système de la Logique en Cascade, qui ressemblait de près à notre croyance en la Nécessité de Cause et d'Action. Les paroles de Malkion étaient pleines de sens pour nous. Les récits de leurs saints étaient remplis de gloire et de sacrifice et nous aimions cela.

Quand les Jrustéli établirent leurs collèges en Umathéla, nous insistâmes pour être invités. Grâce au débat et à la maîtrise de la Logique en Cascade, nous prouvâmes notre valeur et furent admis. Les sorciers nous informèrent de l'existence d'autres pays et nous désirâmes les visiter. Après avoir débarrassé les mers des Waertagi, nous étions impatients de naviguer. Autrefois indifférents devant l'argent, il était maintenant la chose que nous aimions par-dessus tout et que nous considérions comme le symbole d'un grand accomplissement. Encore plus vitale fut

la maîtrise des lois rigides mais ineffables de la magie. L'amour des exploits de Malkion était encore plus crucial

Tout le monde ne fut pas satisfait de recevoir la nouvelle vie qui leur était offerte. Nous donnâmes le nom de Cannes Moulues aux récalcitrants. Ces derniers s'accrochaient à leurs esprits et à la générosité de l'œuf éternel de Paskadala. Ce n'était pas une grande perte. Qu'on les laisse faire ce qu'ils voulaient. Nous étions trop occupés. Du fait que les royaumes de Paskadala étaient si simples et peu pollués par les dieux, ils se révélèrent être un havre idéal pour les premières incursions des Apprentis Divins dans le Pays des Quêtes

Mais les Cannes Moulues nous donnèrent le nom de Mangeurs de Mammifères ; ils nous attaquèrent et envoyèrent des esprits contre nos expéditions dans le Royaume Divin. Nous n'eûmes pas d'autre choix que celui de les combattre. En 674, ce fut la Bataille du Récif Fruit ; nous leur tombâmes dessus en grand

Interpréter un Timinit

- * Regardez la mort et les pertes avec un détachement inhumain.
- * Admirez fermement la civilisation Jrustéli.
- * Recherchez les signes extérieurs de richesse.
- * Soyez agité et quelque peu honteux des Timinitis qui s'accrochent aux anciennes traditions.
- * Montrez une fascination étonnée envers la Sorcellerie et un désir de montrer votre maîtrise dans ce domaine.
- * Préférez l'action à l'inertie et l'exploration à la spéculation.
- * Bavardez sans fin sur les merveilles du voyage en mer.
- * Bougez d'une manière saccadée.
- * Émettez des cliquetis.

nombre tandis qu'ils effectuaient un voyage spirituel pour demander conseil auprès des morts. Les deux camps subirent de lourdes pertes, y compris celui des humains. L'œuf de Paskadala fut brûlé par accident. Bien que des décennies plus tard l'œuf finit par guérir, à cet instant, la famine s'installa et ce fut en partie notre faute. Nous essayâmes de faire la paix, mais les guerres entre Timinitis continuèrent pendant des années.

En 729 survint un vent qui rendit les Myrmidons plus intelligents. Il arriva de la côte et était en fait un piège créé par les dragons pour nous diviser. La révolte des Myrmidons coûta de nombreuses vies, humaines et insectes, et ne permit à leurs fervents amis Jrustéli de prouver leurs bonnes intentions qu'à grand peine.

L'an 862 fut l'année où de nombreuses attaques furent montées contre nous quand le Syndicat Étincelant, une ligue marchande dirigée par des cérébrésites, s'empara du marché du grain de Slontos. Les rumeurs de notre soi-disant trahison s'étendirent le long de la côte marchande et même les Timinitis qui n'y étaient pour rien furent pourchassés par les émeutiers.

À cette même période, les colons Umathéliens commencèrent à se sentir mal à l'aise sous la domination du roi Seshnégi. Les Umathéliens étaient de descendance Jrustéli : aventureux, indépendants et quêturs. C'étaient eux que nous admirions. Les Seshnégi partageaient des liens de parenté avec eux mais il leur manquait l'esprit. Ils imposèrent de lourdes taxes sur les entreprises ; ces mesures nous causaient du tort. Les Seshnégi affirmèrent également que nous devions avoir moins de positions au sein des universités Umathéliennes, même si nous avions le droit de posséder autant de sièges qu'ils pouvaient nous en donner du fait de nos mérites. Alors nous rejoignîmes les rebelles Umathéliens et nous nous séparâmes du roi situé de l'autre côté de l'océan. Pour la première fois, les rebelles nous

Attitudes Envers les Autres Inhumains

Nous avons toujours combattu les elfes. Pour nous, la végétation est nourriture. Ils la traitent comme si elle était leurs œufs. Nous ne les détestons pas mais ils nous haïssent parce que nous avons besoin de survivre.

Les trolls nous regardent et, ne voyant que des insectes, pensent qu'ils doivent nous commander comme les insectes et les vers qu'ils domestiquent. Ils pensent aussi que nous sommes bons à manger – ils disent d'ailleurs la même chose au sujet de tout le monde. Nous avons de l'estime pour les trolls qui suivent le dieu commerçant Argan Argar mais les autres sont grossiers, violents et stupides.

Les Mostali sont les ennemis de l'Empire et s'opposent en particulier aux Zistorites qui manufacturent tant de marchandises de valeur. Les Timinitis qui aiment l'Empire détestent les nains. Ceux qui s'opposent à l'Empire peuvent les considérer avec sympathie.

Comme tous ceux appartenant à l'EAW, les dragonewts sont habituellement nos ennemis, car ils le sont aussi pour les Apprentis Divins. C'est bien triste parce que leur tempérament est plus similaire au nôtre que n'importe quelle autre créature. On doit bien sûr admettre que ce sont des mystiques stupides alors que nous sommes plutôt des sorciers logiques et réalistes.

offriront l'égalité avec les hommes de chairs, si nous étions prêts à consacrer notre sorcellerie à leur cause. Ceci provoqua un second schisme, car beaucoup d'entre nous étaient plus attachés au grand empire qu'à Umathéla. La faction Commerce à Travers le Monde envoya des sorts destructeurs contre ceux d'entre nous qui marchèrent sous la bannière de la Liberté Immédiate.

En 901, la Coalition Umathélienne repoussa officiellement ses maîtres Seshnégi. L'Empire perdit ses autres domaines Pamaltéliens à cette même période. Le parti de la Liberté Immédiate aida aussi à les repousser. Nous voulûmes nous réconcilier avec les partisans du Commerce à Travers le Monde mais ils prirent ce geste pour une insulte personnelle et une excuse pour leur dérober leurs bourses.

Ma Magie

La plupart des Timinitis modernes pratiquent la Sorcellerie. Un sur cent environ continue la pratique chamanique de Phermaphor, de Paskadala et de leur progéniture, tout en travaillant avec des sorts issus de grimoires. La moitié de ces excentriques le font par pur respect. Les autres considèrent

leur monde mythique comme un lieu idéal pour y conduire les expériences des Apprentis Divins. Les Timinitis ayant une position haut placée chez les Apprentis Divins considèrent ceci comme étant radical et irresponsable, étant donné l'erreur horrible de la Brûlure qui eut lieu en 674.

Les Canes Moulues traditionnels des terres Pamaltéliennes continuent de suivre les voies chamaniques. Deux à trois cent Timinitis passeront dans le camp des Amis des Wyrms et se mirent à rechercher la vérité mystique derrière leurs vagues similarités avec les dragonevts. Ceux-là sont des mystiques accomplis.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Les Timinitis partent à l'aventure pour les raisons suivantes : trouver une solution à un mystère illogique ou vexant ; se parer d'objets symboles de richesse et de statut ; honorer la gloire du Dieu Invisible ; étendre leur horizon ; faire bon usage de leur esprit mathématique dans l'échange de marchandises ; prouver la valeur de leur peuple auprès des étrangers qui sont dans le doute ; expier la regrettable brûlure de l'œuf de Paskadala ; (cérébrésites uniquement) trouver de nouveaux hôtes compatibles.

UZ (TROLLS)

Nous sommes les Uz. Les Uz sont le peuple des Ténèbres. Les occidentaux nous donnent le nom de trolls et les orientaux nous appellent dozaki. Le méchant peuple de la rivière, ceux que vous appelez Péloriens, nous donnent le nom de Digijelm. Appelez-nous du nom que vous voudrez. Nous sommes les Uz.

Nous sommes grands et musclés et nos dents sont plus grandes que les vôtres et ressemblent à des défenses. C'est pour mieux vous manger. Ou manger presque toutes les autres choses. Les Uz sont très affamés et nos dieux ont créé tout en ce monde afin que nous les mangions.

Les choses qui ne sont pas très bonnes à manger : les crottes, les pierres et l'air. Les Uz vont manger toutes les autres choses avant de se tourner vers ces dernières.

Les Uz étaient grands, forts et gras. Si puissants sur le plan magique que nous pouvions vous tuer rien qu'en reniflant avec notre museau. C'était les Uz, les trolls de la Race Maîtresse, qui sont peu nombreuses aujourd'hui. Nous avons souffert avec le temps et parmi nous, il existe maintenant des sous-types stupides, chétifs et rabougrés.

Normalement, les Uz comme moi sont ce que vous appelez des trolls sombres ou des trolls hommes. Il existe des Uz plus grands mais plus stupides : les Uzdo (grands trolls) et les Romal bestiaux qui vivent dans des cavernes. De nos jours, la plupart de nos portées produisent des individus ayant peu de valeur que l'on nomme enlo ou trollinets. Ceci est le résultat d'une malédiction lancée par le terrible dieu du Chaos Gbaji.

Nous détestons le Chaos ainsi que la magie de la lumière. Nous mangeons des elfes, des nains, des Timinitis, des humains mais cela ne signifie pas que nous les détestons. Notre plaisanterie préférée est celle qui dit que nous les aimons beaucoup, en particulier avec des légumes.

Nous aimons la nuit et détestons la lumière du jour. Vous avez peut-être entendu dire qu'elle blesse les Uz mais ce n'est pas le cas. Bien sûr, elle blesse les enlos et les Romal mais qui se soucie d'eux ?

Les Uz élèvent des troupeaux d'insectes, d'araignées, de vers et autres animaux vivant dans le noir. Certaines de ces bêtes ont une taille énorme.

Mes Mythes

Les Ténèbres n'étaient pas rien. Elles étaient tout et ainsi existaient. C'était Nakala, les ténèbres primaires. À cette époque, les autres éléments prirent la forme de dieux et bien que Nakala fut pleine de doutes, elle adopta elle aussi cette forme. Nakala devint Subère, à qui vous pouviez demander et recevoir de l'aide.

Subère s'empara de la rune Homme parce que les autres dieux semaient la pagaille avec celle-ci. Elle la trempa dans l'obscurité et celle-ci devint Kyger Litor, notre grand esprit. Elle engendra Korasting, la mère de beaucoup, qui donna naissance à la plupart des grands héros. Sans qu'aucun mâle ne soit impliqué, Kyger Litor et Korasting continuèrent de donner naissance jusqu'à ce que les Sept Ancêtres Sacrés apparaissent dans le monde. Nous comptons Korasting comme l'une d'entre eux. Les autres étaient :

Karrg, le maître d'armes, le protecteur vaillant, le premier mâle. C'était un bon fils, loyal envers sa mère et un exemple pour tous les hommes.

Vaneekara, aussi nommée la Lanceuse d'après son talent pour le jet, est la première fille, un exemple pour toutes les femmes.

Jakaboom, le Danseur dans l'Ombre, le premier chaman, nous enseigne comment traiter avec les esprits.

Jeset le Passeur emporte les esprits des morts de l'autre côté de la rivière Adzurana, qui mène au pays des morts.

Hombobobom, le grand tambour, qui inventa nos sons sacrés et qui nous accompagne dans la danse.

Boztakang, l'informe. Ses frères et sœurs le traitent de fainéant mais il répond : "un peu de patience. Un jour je trouverai un but et vous serez tous désolés de vous être moqués de moi".

Ensemble, ils vivaient dans le Pays Merveilleux, un lieu de ténèbres. Et pendant un temps, tout alla pour le mieux. Les autres races disent que c'était un temps mauvais, ce qui prouve qu'ils en savent bien peu. Les autres grands esprits apparurent pour aider les Uz : **Zong**, le dieu de la chasse, qui nous montra comment chasser ; **Démore** (pas un Uz mais une ombre) contenait tous les esprits des ténèbres, que Jakaboom

nous enseigna à cajoler et à commander ; **Xiola Umbar** nous guérissait quand nous étions blessés et **Gorakiki** (pas une Uz mais un insecte) nous permit de domestiquer, de chevaucher et de manger ses insectes géants. Certains insectes sont bons comme montures, d'autres sont bons à manger.

Puis la mort fit son apparition dans le monde. Subère l'avait créée pour que les enfants perdus de Kyger puissent lui être retournés. C'était une chose terrible mais nécessaire.

Zorak Zoran était un Uz effrayant, presque aussi puissant que Kyger Litor. Il s'empara de la Mort et l'utilisa pour combattre non seulement ses ennemis mais aussi ses amis. Il brisa maints tabous, manipula le feu et ressuscita les morts.

Le désastre survint lorsque le soleil tomba du ciel et s'enfonça profondément dans le Pays Merveilleux. Il estropia nos ancêtres et nous força à quitter le Pays Merveilleux pour le monde de la surface que nous appelons Komor, le Pays de la Souffrance.

Dans ce pays terrible, nous nous efforçons de manger et de survivre. Nous combattîmes et dévorâmes le peuple du vent Orlanthi. Et aussi le peuple plante d'Aldrya. Et en particulier le peuple de pierre de Mostal, qui compte parmi les plus délicieux de tous. Nous combattîmes et nous les mangeâmes tous.

Nous apprîmes à nous lier d'amitié avec de nouveaux grands esprits. Xentha (pas une Uz mais une force dans le monde) était la déesse de la nuit, qui rendit le Pays de la souffrance hospitalier pendant la moitié du temps. Himile (pas un Uz mais le dieu du froid) nous donna l'hiver, qui chasse nos ennemis au loin, ce qui est une bonne chose. Il enterre notre nourriture mais on peut l'excuser ; nous, les Uz, sommes de bons mineurs.

Argan Argar, qui était un Uz, nous montra comment vivre sur le monde de la surface. Il nous enseigna les coutumes et le langage des autres peuples, pour que nous puissions interagir avec eux sans avoir à les manger.

Le seul ennemi que nous pouvions combattre mais pas manger était le Chaos, qui nous aurait corrompus de l'intérieur si nous l'avions consommé. Boztakang découvrit alors son but. Il devint le Tueur du Chaos, qui fit comme son nom l'indique et combattit les hordes d'Arquong qui essayait de nous balayer du Pays de la Souffrance. Et ses frères et sœurs furent désolés de s'être moqués de lui.

Les elfes, les humains et les nains nous approchèrent et dirent : "s'il vous plaît, laissez-nous remettre le soleil dans le ciel". Mais nous crûmes à une ruse, parce que nous ne désirions rien de mieux que de retirer cet œil brillant et brûlant du Pays Merveilleux. Alors nous les fîmes supplier. Ils dirent : "s'il vous plaît. Nous ne le ferons sortir que la moitié du temps. La déesse de la nuit recouvrira sa tête avec une couverture toutes les 12 heures environ". Nous acceptâmes enfin, en pensant que nous

allions récupérer le Pays Merveilleux. Mais nous fûmes dupés. Nous devons continuer à vivre dans le Pays de la Souffrance et subir l'Œil Brillant pendant la moitié de la journée.

Vous appelez cette période l'Aurore mais nous lui donnons le nom de Mal Permanent. Mais d'une manière ou d'une autre, nous la combattons pour recréer le Pays Merveilleux.

Mon Histoire

Nous essayâmes d'obtenir le meilleur de ce monde à moitié sombre et à moitié éclairé. Bien que les Uz aient été trompés, nous continuâmes de coopérer avec les elfes et les humains et rejoignîmes le Conseil de l'Unité de la Passe du Dragon. Les Uz les aidèrent à transporter les secrets des vivants jusqu'aux peuples dissimulés aux quatre coins du monde. Notre chef était le brave et sage Ezkankekko, le fils d'Argan Argar.

Parmi ces peuples était le peuple du soleil, les Dara Happiens, que nous détestons. Les humains Orlanthi ne les aimaient pas tellement non plus. Les Uz participèrent à de nombreuses guerres contre le peuple solaire mais les humains ne sont pas dignes de confiance et peu de temps après, le peuple du vent et celui du soleil joignirent leurs forces contre nous.

Le Conseil de l'Unité devint le Premier Conseil. Ils pensèrent à quelque chose de stupide et décidèrent de créer un nouveau dieu dans le monde. Cela sentit mauvais pour les Uz. Nous savions que le dieu était mauvais, aussi nous quitâmes le Premier Conseil et il devint le Conseil Brisé. Les hommes dragons découvrirent que nous avions raison et s'en allèrent également.

Les stupides humains créèrent leur dieu et effectivement, Nysalor devint non seulement un dieu d'illumination mais aussi du Chaos ! Il était deux fois pire que nous l'avions imaginé ! Son nom Uz était Gbaji ; nous le combattîmes partout où il apparaissait.

Nos premiers assauts tournèrent mal. Nous récupérons encore de ces derniers. Nous envoyâmes le grand esprit Dévoreuse Noire contre lui mais Gbaji mit fin à son existence, puis maudit les ventres de toutes nos mères. Après cela, neuf naissances sur dix ne produisirent que des portées d'enlôs au lieu d'Uz.

Un héros légendaire apparut parmi nous pour mener la croisade : Arkat Kortagi. Il trompa les elfes, le peuple des tempêtes et enfin les sorciers humains en leur faisant croire qu'il était l'un d'eux. Il s'empara de leurs pouvoirs, les combina avec la magie des Uz et tua Gbaji. Arkat fonda l'Empire Stygien dans le Ralios. Là les Uz furent honorés et purent manger des nourritures merveilleuses. Au centre du continent, Ezkankekko régnait depuis son Château de Plomb.

En l'an 500, Arkat effectua une quête dans le Pays Merveilleux. Son départ indiqua la fin du Premier Âge.

À l'Est, les Uz demeurèrent dans le Royaume de l'Ignorance. Là nous combattîmes les humains mais les stupides nains qui étaient nos alliés nous laissèrent tomber. Nous fûmes vaincus et dûmes fuir dans les montagnes, où la nourriture n'était pas aussi abondante. Cela se produisit en 550.

À l'Ouest, l'Empire Stygien s'affaiblissait. Nous combattîmes en son nom, à l'intérieur aussi bien qu'à l'extérieur, même si les descendants d'Arkat étaient plus humains qu'Uz.

Au centre, les adorateurs du soleil et le peuple du vent se révoltèrent contre la domination d'Ezkankeko. Des enlos traîtres leur vinrent en aide, parce que des guérisseuses humaines les traitaient avec respect. Les humains se libérèrent de notre joug et se convertirent peu après à la vénération des Dragonewts. Ils créèrent l'Empire des Amis des Wyrms et nous invitèrent à les rejoindre mais les Uz ne voulurent pas y participer. Les dragons étaient synonymes de problèmes.

Le territoire d'Ezkankeko se réduisit au Plateau des Ombres, situé dans le Kéthacila. Ils affirmèrent que le plateau leur appartenait mais nous les Uz dûmes qu'il était nôtre et qu'il n'y avait pas à en discuter.

En 732, Rocaraigne, une troll de la Race Maîtresse vivant dans la Passe du Dragon, tenta une grande expérience. Elle accomplit une quête héroïque pour mettre fin à la malédiction des Matrices lancée par Gbaji. Au lieu de cela, elle n'apprit qu'à créer des Grands Trolls, des trolls plus grands mais stupides. Ils sont en tout cas meilleurs que des enlos.

En 742, nous fûmes les derniers maillons de la chaîne à nous battre pour sauver les vestiges de l'Empire Stygien des envahisseurs Apprentis Divins. Leur sorcellerie bizarre interféra avec notre magie ancienne, comme s'ils avaient dérobé les pouvoirs de Zorak Zoran et des autres. Nous fûmes vaincus une fois de plus et dûmes fuir dans des cavernes.

En 768, le peuple dragon du Kraloréla fut forcé de se retirer de ses pasgodes confortables par les Apprentis Divins et leurs amis trompeurs. Ils envahirent le Royaume de l'Ignorance, le pays dans lequel ils nous avaient repoussés. Les Uz se dispersèrent encore plus et se rendirent jusque dans les plus hautes et les plus froides montagnes.

En 842, les Apprentis Divins nous attaquèrent dans le Pays des Ombres. LEAW envoya des humains et des dragonewts pour nous aider à les repousser. Ce fut une grande guerre mais pour une fois, nous ne fûmes pas vaincus. Ezkankeko y exerce encore une influence. Récemment, on lui attribua le nom de Seul Ancien, un nom qui indique qu'il date d'avant la soi-disant Aurore.

Ma Magie

Les Apprentis Divins nous demandent : "Vos dieux sont en quelque sorte des dieux et en quelque sorte des esprits. Dites nous, s'il vous plaît, ce qu'ils sont". Nous savons qu'ils nous

La Vie des Uz

Les femelles gouvernent les mâles. Les mâles s'efforcent d'être de bons fils et de bons maris. Ils se battent mais les femelles commandent. Ils font du commerce dans le monde entier mais ce sont les femelles qui possèdent les marchandises.

Bien qu'un seul nouveau troll sur dix soit un véritable troll, nous représentons un quart de la communauté ; la raison est que les enlos ne durent jamais longtemps.

Nous maltraitons ces derniers car ils le méritent. Nous en faisons nos esclaves. Ils s'écroulent sous le surmenage, mais il y en a plein d'autres pour les remplacer. Quand nous avons vraiment très faim, nous les mangeons. Parfois ces vers nous trahissent auprès de nos ennemis. Peut-être que nous devrions les traiter encore plus mal.

Les cavernes et les tunnels constituent de bonnes demeures. Nous savons creuser mais nous ne pouvons pas miner à travers la roche à la manière des nains. Il est bon de s'emparer de la demeure d'un nain et d'y vivre. Vous pouvez vous tailler des huttes dans les forêts de champignons profondes et lorsque vous êtes affamés, vous pouvez manger votre maison. Quand il n'y a plus de maison, vous en cherchez une autre.

posent la question parce qu'ils désirent nous voler notre magie, alors nous leur répondons : "En automne et en hiver, ce sont des esprits. Le reste du temps, ils sont des dieux". Et les Apprentis Divins prennent la plume pour écrire ceci d'un air sérieux ; et nous rions et nous les imaginons pendus à un crochet de boucher dans un fumoir.

La réponse est en fait que certains dieux nous donnent une Magie Divine et que d'autres nous confient une Magie Spirituelle. Et d'autres encore nous donnent les deux.

Raisons pour Partir à l'Aventure

Le monde est plein de bonnes choses à manger. Il est aussi rempli d'or. Ne mangez pas l'or car vous pouvez l'échanger contre de la nourriture. En fait, vous pouvez aussi le manger si vous le voulez vraiment.

Quelque part dans le monde se trouve le secret qui mettra fin à la malédiction des Matrices. Si vous le découvrez, tout le monde se souviendra de vous, tel Arkat.

À ce sujet, Arkat peut revenir à tout moment pour nous ramener dans le Pays Merveilleux. Peut-être que les Uz devraient partir à sa recherche pour accélérer son retour. Peut-être qu'il est pris au piège et qu'il a besoin de notre aide.

AVENTURIERS GLORANTHIENS

Les règles de création d'un aventurier présentées dans le *Livre de Règles de RuneQuest II* donnent les bases nécessaires à la création d'un aventurier Gloranthien : les cultures d'origine et les professions indiquées dans le chapitre Création d'un Aventurier sont utilisées pour Glorantha. Ce chapitre fournit également les règles supplémentaires et des informations nécessaires à la création de personnages Gloranthiens vraiment uniques, ainsi qu'une liste de nouvelles professions, de cultures d'origine et autres options de communauté.

AVANT DE COMMENCER...

Glorantha est un monde unique et les informations qui suivent sont destinées à aider les joueurs, en particulier les nouveaux venus, à profiter au mieux de leur expérience.

Choisir un Camp –

Dieux, Gouvernements et Gloire

Il y a un point dont les joueurs doivent prendre connaissance avant tout. Si les joueurs n'ont pas d'autre utilité pour ce chapitre, ils doivent toutefois prendre en compte que Glorantha est un décor de campagne gouverné par des sectes divisées. Que ce soient les enseignements des Apprentis Divins ou de l'Empire des Amis des Wyrms, la croyance du Culte de la Tribu des Tempêtes ou encore la croyance totémique des Hsunchen, cela n'est pas très important.

Ici, la religion est un peu différente de celle du monde réel. Dans Glorantha, les disciples d'une divinité tirent leur pouvoir directement de cette dernière. Il n'est pas question de chercher à savoir si un dieu existe ou pas, car il y a suffisamment de preuves physiques pour démontrer qu'il existe. Les nombreux cultes des différentes croyances, les enseignements des empires en guerre et les traditions culturelles transmises d'une génération à l'autre comptent tous parmi les sources de la religion et du pouvoir dans le monde. Posséder une sorte de structure religieuse ou une croyance est non seulement très utile dans Glorantha, mais c'est aussi une *nécessité*.

Les personnages qui n'ont aucune affiliation religieuse vont bien vite découvrir qu'ils seront ignorés ou remis en cause par le reste du monde qui se montrera automatiquement méfiant, voir même antipathique, envers les personnes qui n'adhèrent pas à un dieu. Après tout, si une personne ne se montre pas fière de son culte, de son ordre ou de sa divinité... c'est peut-être parce qu'elle sert l'ennemi !

Lorsqu'il crée son aventurier, le joueur devrait, en premier lieu, jeter un coup d'œil sur les cultes, les sectes et les factions auxquelles son personnage pourrait adhérer – ou qu'il pourrait tout du moins soutenir. La section Cultes de chaque description régionale devrait vous aider avec ceci car elle procure un résumé des principaux cultes Gloranthiens pour toutes les régions décrites dans ce livre. Ceci devrait lui donner des options qu'il pourra incorporer dans la vie et la carrière de son personnage et empêcher les gens de croire qu'il est un serviteur du Chaos parce qu'il ne peut pas dire quelle religion a sa faveur. Il est utile d'avoir des amis, en particulier dans Glorantha.

Bien entendu, cela signifie aussi que le personnage va se faire des ennemis. Comme ces croyances diverses et zélées possèdent toutes une opinion religieuse forte – elles ne peuvent pas s'empêcher de critiquer les enseignements des autres fois. Parfois, cela ne provoque pas plus qu'une remarque du genre "dommage que vous ayez tort", suivie d'un haussement d'épaules... ou bien un bain de sang éclate à la première occasion. Chaque faction possède ses ennemis et lorsque le personnage adhère ou soutient celle-ci, ces ennemis deviennent instantanément les ennemis du personnage. Toutefois, se faire quelques ennemis n'est rien comparé au fait de se mettre tout le monde sur le dos en ne choisissant aucun camp.

La Magie est Partout –

Une Précieuse Ressource

Glorantha est un monde rempli de magie, chaque habitant pouvant manipuler consciemment la magie. Le type le plus commun de la magie est, comme son nom l'indique, la Magie Commune, utilisable par tous. Mais la Magie Commune n'est pas seule, il y a aussi la Magie Draconique, la Sorcellerie, les Sorts Divins et les traditions spirituelles chamaniques qui manipulent l'essence magique du monde pour le compte des peuples. Une chose aussi facile que l'étude d'un texte approprié pendant une longue période de temps ou le fait de consacrer sa vie à un temple suffit à ouvrir les mystères de la magie, si la personne possède le temps, la patience et (dans certains cas) l'argent. Certains sorts se transmettent de maîtres à élèves ou de pères en fils ; d'autres sont traités comme des commodités précieuses qui doivent être gardées et chéries.

Du fait que la magie est présente partout, certains joueurs pourraient penser que ses effets sont diminués dans le monde ou qu'elle n'a qu'un impact moindre dans le jeu. Ce n'est pas le cas. Même si la magie est une chose courante et peut être manipulée par le commun des mortels, elle nécessite un grand

nombre de quêtes et une grande pratique avant qu'on puisse devenir compétent dans son utilisation. Un puissant magicien peut vous faire croire que les miracles sont faciles à réaliser et vous donner ainsi un aperçu de ce que c'est que de faire un avec la magie de Glorantha.

Au cours de leur campagne, les personnages peuvent s'attendre à voir ou à participer à de grandes utilisations de magie. Les joueurs ne devraient pas être surpris par un paysan jetant un sort ou par ce qui semble être une utilisation frivole de sorts ou de pouvoirs magiques. Si ce genre de magie facilite la vie d'un Gloranthien, celle-ci vaudra la peine d'être explorée – Magie, science ou autre.

Fabriquer une Personnalité – Oublier les Stéréotypes de Classe

À son entrée dans le monde de Glorantha, un joueur doit reconnaître que l'apparence d'un personnage ne définit pas sa carrière. Un jeune homme aux cheveux longs, aux épaules musclées et portant une épée peut très bien s'avérer être le meilleur magicien du pays et cette petite femme portant une seule dague rouillée n'est pas nécessairement le pire ennemi du personnage. Glorantha produit des personnages qui diffèrent des stéréotypes auxquels sont habitués les joueurs.

Avec le système de progression de *RuneQuest*, qui n'est ni basé sur la classe, ni sur le niveau, chaque personnage se développe dans la direction qu'il ou que le destin désire – et ne suit donc pas un chemin linéaire défini par une table de progression. Cela signifie que les personnages diffèrent les uns des autres de façon drastique. Après une rencontre avec deux Aldryami possédant de grandes compétences au Tir à l'Arc et au pistage mais peu de compétences au Combat au Corps à Corps, cela ne signifie pas que le joueur devrait relâcher sa garde quand il en aperçoit un troisième avec une épée. Assumer qu'il ne sera pas non plus compétent au corps à corps pourrait s'avérer une erreur fatale.

Ce n'est pas pour dire qu'il n'existe pas de stéréotypes dans le monde de Glorantha mais qu'on les retrouve dans les liens avec le culte ou les affiliations politiques plutôt que dans la profession ou dans la classe. La plupart des Orlanthis auront des positions similaires, tout comme les tribus des Hsunchen auront des points de vue qu'il faudra prendre en compte si on veut traiter avec eux. En dehors de leur philosophie, ils sont tous aussi indépendants et uniques que le Maître de Jeu désire les rendre.

Nous encourageons l'idée que les stéréotypes Gloranthiens devraient être aussi partiels que les personnes qui les créent. Demandez à un Apprentis Divin ce qu'il pense au sujet des dragons et il vous répondra qu'ils devraient être détruits mais posez la même question à un Orlanthis Draconique et il se lancera dans une tirade sur leur rôle dans le grand univers.

Les Uz pensent qu'ils sont une espèce culturelle comprenant de nombreuses variétés mais beaucoup de tribus Hsunchen mettent tous les trolls dans la même catégorie – la catégorie ennemie. Ce n'est pas parce qu'un personnage apprend à penser d'une certaine manière au sujet d'un certain type de personne que c'est forcément vrai comparé à ce qu'une autre culture croit. Il est peu probable que les stéréotypes donnés soient entièrement vrais ou entièrement faux car comme leur nom l'indique, ce ne sont que des stéréotypes.

Le but de cette remarque est de préparer les joueurs aux types de rencontres auxquelles ils vont prendre part dans le monde chaotique de Glorantha. Des barbares canards aux spiritualistes minotaures, c'est un monde qui élimine vraiment la capacité de juger un livre selon sa couverture.

Il Vaut Mieux Bien Vivre que d'Être Bien Habillé

Le système de règles de *RuneQuest* est un système dangereux et le décor de Glorantha ne contribue pas à en diminuer la réelle sauvagerie. D'autres systèmes et d'autres décors permettent de charger contre une horde de combattants de moindre envergure pour les tailler en pièces mais dans Glorantha, une telle action ne peut aboutir qu'à des blessures sérieuses. Les combats sanglants peuvent se terminer par des cicatrices, des doigts coupés ou des membres tranchés – tout ce qui devrait dissuader un groupe d'aventuriers de s'y engager à la légère.

Un voyageur Gloranthien réalise rapidement que sa santé est bien plus importante que son apparence. Au contraire des chevaliers en armure des contes de fées, Glorantha engendre un type de héros différent. Les aventuriers ont tendance à être fatigués après des années de dures épreuves et d'aventure, ils doivent alors se ressaisir et parfois changer leurs équipements. Si une pièce d'armure est trop abîmée pour être utilisée, ils doivent la remplacer avec ce qu'ils peuvent trouver de mieux. Certains aventuriers peuvent décider de porter l'arme de leur pays ou de leur culture mais si, après une parade solide, l'arme se brise tandis qu'ils se trouvent dans les marais de Dangk, ils vont devoir improviser une arme pour survivre. Les armures rapiécées et les armes émoussées sont choses courantes dans Glorantha, aussi les joueurs ne devraient pas faire la fine bouche devant un objet qui va leur permettre de survivre tout simplement parce qu'il n'a pas une belle apparence.

Le monde est un endroit dangereux qui laisse sa marque sur les corps des aventuriers tout au long de leurs aventures. Les compétences médicales ne sont pas infaillibles et les vrais chirurgiens choisissent de vous couper un membre plutôt que d'essayer de le sauver. L'infection et la maladie sont tout aussi mortelles que la lame d'une épée et les docteurs savent que, parfois, il est nécessaire de retirer une blessure avant qu'elle ne fasse mourir le corps. Les joueurs ne devraient pas être

choqués si leurs personnages perdent un membre ou reçoivent des cicatrices à la suite de leurs blessures, ni surpris quand ils rencontrent d'autres personnages ayant subi le même sort.

Dans un monde engendrant des personnalités pures et dures, les joueurs ne devraient pas sous-estimer ceux qui ont souffert de tant d'épreuves. Bien qu'un homme d'épée ait perdu une main, voire un bras, il peut encore être capable de tuer une douzaine d'adversaire avant de tomber. Un archer borgne peut rester le meilleur tireur de tout le pays. Glorantha ne brise pas les corps des gens pour qu'ils deviennent le repas des corbeaux mais leur donne au contraire l'impulsion de surmonter les épreuves et leurs blessures.

Même si pour un héros l'image personnelle et la réputation sont importantes, rester en vie suffisamment longtemps pour devenir une légende signifie qu'ils doivent oublier ces frivolités et tout simplement s'efforcer de survivre. Les joueurs doivent se décider rapidement sur ce qui est important : une image de beauté et de grandeur ou un récit éternel d'aventures. Il est rare pour une personne qui se considère comme un aventurier quêteur d'obtenir les deux à la fois.

Aspirer à Devenir une Légende – Création d'un Mythe

Les joueurs doivent être conscients qu'ils se trouvent dans un monde qui tourne autour des mythes, du merveilleux et des légendes et que leurs personnages sont destinés à en faire partie. Le pouvoir des mythes et des héros qui les créent est vaste ; quand ils se décident à quêter, les aventuriers devraient faire en sorte de viser haut. Ce n'est pas peu de choses que d'être forger de légende et donc chaque joueur devrait s'efforcer de l'être.

Même s'il n'a qu'un rôle secondaire dans les récits qui englobent des empires et des nations, chaque personnage doit jouer son rôle. Les personnages qui prennent en main les rênes de l'histoire et deviennent des héros par leurs propres moyens sont les vraies personnalités du monde de Glorantha. Les nations se dressent et s'écroulent au gré des exploits des plus grands ; et les personnages devraient aspirer à devenir une part vivante de cette histoire.

Glorantha n'est pas un monde destiné aux faibles et n'est pas non plus un décor de campagne qui va récompenser les personnes qui se contentent d'attendre que les choses se passent. Les meilleurs aventuriers, les meilleures quêtes – tout ce qui fait partie des mythes et des légendes – sont le résultat des actions des personnages. Les joueurs qui désirent rester dans les coulisses devraient regarder le décor dans lequel ils sont et se demander "qu'est-ce que j'apporte au récit ?". Bien qu'il existe toujours des rôles secondaires dans le mythe, ceux-ci devraient être réservés aux gens et aux paysans ordinaires qui font pâles figures comparés aux plus médiocres des personnages.

Le joueur doit pousser les limites de ce que son personnage est capable d'accomplir, tout en s'assurant que ses décisions et ses aventures aient en quelque sorte un impact sur le monde. Glorantha est un monde brutal, en conflit constant et possédant une quantité infinie d'objectifs auxquels aspirer. D'autres décors de campagne peuvent récompenser les personnages pour leurs idées et leurs efforts mais Glorantha en tire profit.

Bien sûr, cela ne signifie pas que les joueurs devraient être suicidaires quand leurs personnages sont à la recherche d'une réputation et quand ils désirent en faire des légendes. Il existe un certain niveau de risques lorsque vous jouez dans Glorantha et le fait d'aller de l'avant à l'aveuglette est un bon moyen de prendre trop de risques. C'est au joueur de décider quand le risque pour son personnage devient bien trop grand et ne vaut plus la récompense.

C'est toutefois une chose spectaculaire que de voir un personnage mourir d'une manière glorieuse ou légendaire...

Accepter ou Offrir une Capitulation Honorable

Glorantha est un monde civilisé rempli de nations et de cultes protecteurs envers leurs membres et avec lesquels un personnage peut être affilié. En dehors de rares exceptions, c'est le rôle du culte que de soutenir le personnage afin de s'assurer que ses exploits et ses quêtes continuent à faire avancer ses objectifs. Après maintes générations consacrées au progrès de la civilisation, l'émergence de nouvelles règles a ajouté un nouveau rebondissement dans la dynamique des cultes de Glorantha : la capitulation honorable.

À moins qu'ils ne combattent de redoutables prédateurs, des créatures du Chaos ou leur pire ennemi, nous suggérons aux Maîtres de Jeu et aux joueurs d'offrir ou d'accepter des capitulations honorables. Les cultes tiennent leur pouvoir non seulement de leurs membres mais également du prestige des victoires obtenues sur les autres ; si on leur en donne l'opportunité, ils pourront ramener des captifs et les échanger contre rançon auprès de leur culte (de préférence en public) afin d'obtenir des ressources et une certaine réputation. À moins qu'il ne soit particulièrement zélé, ou tout simplement malchanceux dans le fait que ses ennemis sont toujours tués, le membre loyal d'un culte ou d'une nation devrait donner à un ennemi la chance de se rendre ; cela peut avoir une signification importante, à plusieurs niveaux, pour le culte.

Pour certains joueurs, en particulier ceux qui considèrent le jeu de rôle médiéval-fantastique comme un moyen de trucider de nombreux ennemis sans se soucier de leur propre vie, le fait d'offrir une capitulation peut passer pour une action couarde. Au lieu de partager cette vue fataliste, Glorantha offre la chance de baisser les armes et de se rendre. Dans les

confins d'une prison ennemie, le personnage a la possibilité d'en apprendre beaucoup sur l'ennemi, voire même de se faire des alliés auxquels il pourra faire appel après avoir été échangé contre rançon. La fierté, ainsi que la réputation, peuvent en avoir pris un coup mais tout le monde connaît le dicton "vivre pour se battre un autre jour".

L'idée de demander ou d'offrir une capitulation honorable peut tout d'abord paraître maladroite au milieu d'un combat mais comme le combat du système *RuneQuest* est conçu pour être réflexif et cinématographique, il est toujours possible de lancer un rapide "rendez-vous !". Seul un fou ou un dément choisirait la mort plutôt que la chance de survivre pour continuer le travail de son culte ; certains combats peuvent d'ailleurs se terminer après l'échange de quelques coups seulement. Ceci augmente aussi les chances pour qu'un personnage puisse interagir avec le groupe auquel il s'est rendu ou ses supérieurs quand il est temps de récolter la rançon. Sans oublier que, si le personnage rançonné devient leur pire ennemi et que les rôles se renversent, les personnages pourraient bien recevoir le même degré de courtoisie dont ils ont fait preuve à leur prochaine rencontre.

Glorantha est un monde dangereux mais ces règles de conduite civilisées peuvent ajouter à l'intrigue et au danger sans nécessairement les rendre mortels. Les joueurs devraient se méfier des capitulations trop faciles ou lâches, quand elles ne sont pas nécessaires. Certains cultes ou certaines cultures perfides peuvent avoir dans l'idée d'utiliser cette tactique pour infiltrer un assassin en territoire ennemi. Même si c'est le cas, c'est un risque à prendre s'il peut faire gonfler les coffres et leur réputation.

Une chose à garder en mémoire : le fait de lâcher son arme ne constitue pas à lui seul une capitulation. Celle-ci doit être vocalisée afin d'être acceptée. Une capitulation non explicite pourrait se terminer mal pour les personnages désarmés !

Glorantha est Inconstante

Le monde de Glorantha est dirigé par la magie et les mythes, est alimenté par les aventures et les quêtes et a de fortes chances d'être le témoin de changements importants au fur et à mesure que le Deuxième Âge évolue au travers de suppléments. Plus que tout, Glorantha est une histoire à qui on a donné une forme. Cette histoire peut changer, tout comme les personnages qui en font partie. Les récits qui ont lieu sont un peu comme l'argile ou l'eau, c'est à dire qu'ils prennent la forme que vous désirez – tout en gardant certaines de leurs propriétés, quelle que soit la manière dont vous essayez de les changer. Au fur et à mesure que le Deuxième Âge s'écoule, Glorantha se remodelera et prendra des facettes multiples.

Les fans des versions précédentes de Glorantha y retrouveront les racines des mythes et des récits auxquelles ils sont habitués

et qu'ils aiment tant mais découvriront également de nouvelles vues et des changements inattendus qui pourront leur sembler bizarres au premier abord. Les joueurs vétérans et les nouveaux venus doivent être conscients que Glorantha n'est pas un monde stagnant ni rigide, au contraire d'un livre d'histoire bourratif. Les actions de leurs personnages et les récits peuvent modifier les grands mythes.

Tout comme l'Échange des Déeses permit aux Apprentis Divins d'imposer un changement puissant et significatif dans le monde, les héros de cet Âge changent et façonnent les événements d'un grand mythe. Nous espérons que les joueurs et les Maîtres de Jeu joueront un rôle dans tout ceci, qu'ils quèteront et partiront à l'aventure au nom de leur culte ou de leur faction afin de donner au monde la forme qu'ils désirent. Peut-être que leur prochaine quête changera le monde pour toujours.

S'Attendre à l'Inattendu

Glorantha n'est pas n'importe quel monde médiéval-fantastique. C'est un lieu où les civilisations sont aussi différentes que la nuit et le jour, où les races étranges redéfinissent les frontières du médiéval-fantastique normal ; un lieu enveloppé de magie et de merveilles défiant la réalité que nous appelons "normale".

Au moment où les joueurs pensent qu'ils ont enfin compris la réalité dans laquelle se trouvent leurs personnages, les choses changent et modifient l'essence de leur quête. Leur culte peut faire une découverte incroyable et apporter de nouveaux mythes au sein de croyances vieilles de plusieurs siècles. Un personnage peut voir un verre à moitié vide puis le suivant à moitié plein. Bien qu'il existe plusieurs constantes données sous forme de faits dans le passé et le présent, Glorantha a tendance à surprendre bizarrement tout le monde.

On conseille aux joueurs qui entrent dans Glorantha à la recherche d'un genre médiéval-fantastique commun de s'accrocher à leur perche de trois mètres et à leur corde de chanvre de 15 mètres – ils sont sur le point de recevoir le choc médiéval-fantastique de leur vie. Ils ne peuvent pas se préparer à Glorantha, seulement garder l'esprit suffisamment ouvert pour apprécier l'imagerie kaléidoscopique et les civilisations que le monde amène sur la table. L'aventure, l'héroïsme et la tragédie les attendent dans une mesure égale. Pour ceux qui savent en tirer profit, les joueurs ne pourront jamais rien trouver de comparable.

LES SOUCHES DE GLORANTHA

Ce livre se concentre sur les aventuriers humains. Les livres sur les *Races de Glorantha* donnent des informations complètes sur les autres races, notamment les trolls, les elfes, les nains, les canards et les dragonwets.

Les Souches Types

Le monde de Glorantha possède quatre souches principales :

- * **Agimori** – humains aux cheveux noirs et à la peau sombre, natifs du Pamaltéla.
- * **Kralori** – d'apparence orientale, les Kralori sont natifs du Kraloréla.
- * **Veldang** – peuple à la peau grise, natif du Pamaltéla et spécifique aux régions de Fonrit et de Zamokil.
- * **Warérienne** – peuples caucasiens habitant le Génertéla, le continent situé au nord.

Il existe deux exceptions à ces souches : les Waertagi, une race à la peau verte, dominée et persécutée par les Apprentis Divins ; et les mystérieux habitants de Télés qui ont six couleurs de peau différentes : rouge, jaune, rose, verte, orange ou bleu.

Les variations au sein des différentes souches sont fréquentes mais aucun de ces types n'a l'avantage sur les autres. Les variations reflètent l'influence des dieux vénérés et/ou des conditions environnantes. Par exemple, les Orlanhi de la Passe du Dragon et du Pays d'Hendreiki ont les cheveux noirs, la peau basanée et les yeux bleus (similaires aux Afghans de notre bonne vieille Terre). Les adorateurs solaires Dara Happiens de la Pélorie ont les cheveux blonds, la peau dorée et des manières et des visages hautains, mais ils sont de souche Warérienne.

Quand ils créent leurs aventuriers, les joueurs sont libres de choisir la souche type de leur personnage, bien que celle-ci soit naturellement déterminée par la région d'origine. Par exemple, la grande majorité des aventuriers du Génertéla de l'Ouest seront des Warériens ; et la grande majorité des Pamaltéliens seront des Agimori.

NIVEAUX DE CIVILISATION

Au temps du Deuxième Âge, le niveau de civilisation de Glorantha subit une poussée directement due à l'influence et à l'expansion de l'Empire des Apprentis Divins et à l'Empire des Amis des Wyrms. Avant l'établissement de ces deux empires, les Gloranthiens avaient atteint, au mieux, un niveau de développement technologique équivalent à celui de l'Âge de Bronze – et, dans certaines régions, ce niveau de développement prédomine encore parmi les sociétés primitives.

Toutefois, les Apprentis Divins et les Amis des Wyrms accélèrent leurs apprentissages et leurs accomplissements pour obtenir un degré de sophistication qui place leurs civilisations, au moins, à un niveau médiéval et dans de rares cas, au-delà. La science-sorcellerie des Apprentis Divins introduit une technologie fabuleuse, de nature magique, dans les endroits tels que Zistorwal, la Cité Cliquetante ; et le Mysticisme Draconique des Amis des Wyrms crée des sociétés qui essaient

d'imiter les structures sociales énigmatiques des dragonewts. D'un côté comme de l'autre, les niveaux technologiques et culturels des deux empires sont plus avancés que ceux qui dominent l'Âge de Bronze – bien que la prétention démesurée des deux empires provoque le retour à des niveaux de développement plus simples.

De ce fait, le monde du Deuxième Âge offre de grandes promesses pour une sophistication technologique et culturelle mais reste non industrialisé. Les centres urbains, tels que Nochet, Raibanth et les cités-états Justéli, présentent des niveaux de progrès différents mais sont, chacune à leur manière, des cités sophistiquées affichant un grand développement culturel.

LANGAGE

Les langages Gloranthiens peuvent être regroupés sous plusieurs familles. Les accents et les dialectes sont aussi divers que dans n'importe quel autre monde, certains dialectes étant même difficiles à comprendre par ceux qui parlent une même langue. La codification des langages Gloranthiens est un concept issu des Apprentis Divins mais leurs études et leurs conclusions ont été acceptées partout dans le monde.

Arbennien

Une famille de quatre langages similaires au niveau de la linguistique (Doraddick, Kresh, Arbennien et Tarint) ; elles représentent les langues natales Pamaltéliennes des Agimori. Celui qui parle un des langages Arbenniens peut comprendre et se faire comprendre, aux trois quarts, avec d'autres personnes parlant une autre langue Arbennienne : par exemple, un aventurier possédant la compétence Langage (Doraddick) à 60% peut également communiquer en Kresh, en Arbennien et en Tarint à 45%.

Doraddick : parlé par le peuple Doraddi de Kothar et de Zamakil.

Kresh : parlé par le peuple Kresh.

Arbennien : parlé par le peuple du Jolar.

Tarint : parlé par les primitifs de Tarien.

Auld Wyrnish

C'est le langage des dragonewts et de l'Empire des Amis des Wyrms. Les humains qui le parlent doivent couper leur langue en deux d'une manière mystique afin d'être capables de reproduire les sons curieux émis par les langues fourchues des Dragonewts. C'est une langue compliquée, riche sur le plan mystique et intégrante de la poésie, une chanson et un chant rituel. Il ne ressemble à aucun autre langage et est extrêmement difficile à maîtriser. Les cultures draconiques emploient à la fois l'Auld Wyrnish et la langue de leur culture et/ou de la région : L'Auld Wyrnish est rarement utilisé tout seul.

Fonritien

La péninsule du Fonrit, située dans le Pamaltéla, possède quatre langages : Afadjanni, Banambam, Kareeshtien et Mondorien. Une personne parlant un des langages fonritiens peut comprendre et se faire comprendre dans un autre langage aux trois quarts de sa langue natale fonritienne.

Afadjanni : parlé par le peuple de l'Afadjann.

Banambam : parlé par les populations côtières de Banamba.

Kareeshtien : parlé par les Kareeshu.

Mondorien : parlé par les habitants des terres intérieures fonritiennes. Le Mondorien est considéré comme un langage primitif.

Hsunchen

Il existe autant de langages Hsunchen qu'il y a d'adorateurs bêtes. Typiquement primitifs et gutturaux, les langages Hsunchen combinent les sons humains avec les sons naturels de la bête vénérée par une tribu Hsunchen : les Hsunchen Ours combinent des grognements, des renâlements et des rugissements avec des sons plus doux.

Les langages Hsunchen ont tendance à être mutuellement exclusifs. Ce n'est pas parce qu'on peut parler couramment une langue Hsunchen qu'on peut forcément en parler couramment une autre, excepté quand deux tribus séparées coexistent ; au mieux, on peut s'attendre à parler un tiers du second langage.

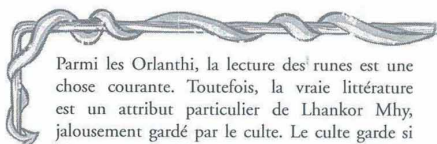
Pélorien

La famille des langages Péloriens descend de la "Langue de la Perfection Décuplée", le langage parlé par les dieux du panthéon solaire Dara Happien. Les langages prédominants sont le Bas Pélorien et le Pélorien Solaire, parlés à travers le Bassin Pélorien mais comprenant des dialectes dérivés dans les terres de Rinliddi, de Pélandie et de Kostadd. Les Orlanthi de Talastar parlent un langage Theyalien et le peuple de Carmanie parle un mélange de Pélorien et d'Occidental des Apprentis Divins.

Les gens qui parlent une langue Pélorienne comprennent les autres aux trois quarts de leur langue natale.

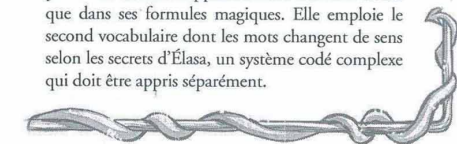
Pélorien Solaire : le langage des nobles et des citoyens. Il est employé pour les documents officiels, les grands discours, les conférences et tous les échanges formels. C'est une langue rapide et fluide qui comprend une écriture cunéiforme inventée par la Cour Céleste pour décrire l'harmonie du Cosmos. Les Dara Happeiens de petite naissance comprennent généralement le Pélorien Solaire mais ne sont pas autorisés à l'employer.

Bas Pélorien : la langue de tous les jours dérivée du Pélorien solaire. C'est une version brusque et raccourcie du Pélorien Solaire et, bien qu'il soit considéré comme le langage des roturiers, il est utilisé par toutes les classes sociales dans la vie quotidienne.



Parmi les Orlanthi, la lecture des runes est une chose courante. Toutefois, la vraie littérature est un attribut particulier de Lhankor Mhy, jalousement gardé par le culte. Le culte garde si bien ce secret qu'il traite souvent avec dédain les souches Orlanthi qui savent lire, en affirmant que celles-ci leur ont volé leurs secrets.

Lhankor Mhy inventa trois écritures : deux vocabulaires et un système codé. La plupart des documents sont écrits en Murnulvretien ("grattage de chat" utilisé par les Orlanthi Kéthadliens) ou en Kanvulvretien ("grattage de chien" utilisé par les Orlanthi du Talastar et du Ralios, ainsi que les peuples environnants). Les deux écritures emploient le même vocabulaire qui reproduit plus ou moins les sons Theyaliens. La troisième écriture, "grattage de pierre" est difficile à apprendre et le culte ne l'utilise que dans ses formules magiques. Elle emploie le second vocabulaire dont les mots changent de sens selon les secrets d'Élasa, un système codé complexe qui doit être appris séparément.



Commun de la Cité : un mélange de Bas Pélorien et de plusieurs langages Theyaliens. Il est essentiellement utilisé en tant que langage commercial pour traiter avec les personnes qui ne parlent pas bien les langages de la région.

Pentien

Langage unique parlé par les nomades de Pent, comprenant de nombreux dialectes au sein des tribus et des clans. Bien que chaque tribu ait sa propre version de la langue originelle, celles-ci sont facilement comprises : une personne parlant un dialecte appartenant au langage Pentien peut comprendre et être comprise à sa propre compétence –15%.

Praxien

Similaire au Pentien : les tribus Praxiennes ont leurs propres dialectes mais peuvent se comprendre entre elles avec une pénalité de –15% dans leur langue natale.

Teshnien

Le Teshnien regroupe trois langages : le Haut Teshnien, le Mélibic et le Trowjangl. Les personnes parlant une langue sont capables de comprendre les autres aux deux tiers de leur langue natale.

Haut Teshnien : parlé dans le royaume du Teshnos – une version plus raffinée des deux autres langages.

Mélibic : parlé sur l'île de Mélib, parfois appelé Bas Teshmien.

Troujangl : parlé dans les jungles de Troujang.

Theyalien

C'est la langue des Orlanthi. Elle comprend de nombreux dialectes reflétant la diversité géographique des tribus Orlanthi. Les Apprentis Divins ont réparti ces dialectes en cinq régions principales : Fronéla, Pélorie, Ralios, Umathéla et Manirie. Les personnes qui parlent un dialecte peuvent comprendre et se faire comprendre dans un autre dialecte aux deux tiers de leur langue natale. Les personnes qui parlent le Theyalien peuvent aussi comprendre les langages non-humains des Monteurs de Sangliers et la Langue des Tempêtes au tiers de leur theyalien de base. La Langue possède également des similarités avec les langues Péloriennes et la langue Occidentale des Apprentis Divins : ceux qui parlent le Theyalien peuvent comprendre la langue Occidentale à la moitié de leur langue Theyalien.

Langage Commercial

Langage Commercial : langage du culte d'Issaries, le langage commercial est devenu la Lingua Franca de Glorantha, s'étendant bien au-delà des limites du culte. Comme c'est un langage divin, il est facile à apprendre et incorpore les idiomes de plusieurs autres langues. Tous les aventuriers Gloranthiens parlent le langage commercial avec un score égal à INT x5%. Ce score peut être augmenté comme n'importe quelle autre compétence Langue.

Vithélien

Cette famille de langues orientales comprend quatre langues : Impérial, Kralori, Stultien et Tanyen. Les personnes qui parlent une langue peuvent comprendre et se faire comprendre aux deux tiers de leur langue natale.

Impérial : parlé par les peuples de Vormain.

Kralori : le langage du Kraloréla. Ce langage plein d'élégance comprend 15 langues et dialectes différents.

Stultien : parlé en Churn Durel, le Royaume de l'Ignorance. Considéré comme une forme grossière et basique du Kralori, le Stultien utilise certains idiomes trolls. Les personnes qui parlent le Stultien peuvent comprendre le langage des Uz et se faire comprendre au cinquième de leur Stultien.

Tanyen : parlé dans les îles orientales, il est aussi le langage commercial de la plupart des régions de l'Est.

Occidental

Une famille comprenant six langages dérivés du langage originel des Brithini. L'Occidental est le langage des Malkioni et donc de l'Empire des Apprentis Divins. Toutes les versions

du langage Occidental partagent la même forme écrite – une écriture fluide, écrite de la droite vers la gauche ; une sorte d'œuvre d'art si elle est exécutée par des mains expertes. Parler un des langages occidentaux s'effectue aux deux tiers de la langue natale ; lire et écrire un des langages occidentaux s'effectue sans malus.

Brithini : le langage humain le plus ancien et le moins changé. C'est une langue complète qui décrit des émotions et des concepts qui n'existent pas dans l'univers du Deuxième Âge.

Carmanien : une nouvelle version de Loskalmi, de Ralien, de Seshnégi, de Pélorien et de Theyalien. C'est un langage grossier d'après les standards des Apprentis Divins mais il possède une certaine élégance et une certaine simplicité.

Loskalmi : parlé dans tous les royaumes Fronéliens de Loskalm et de la Vallée du Janube. Il est dérivé des langues Seshnégi et Brithini originelles. Le Loskalmi est parfois décrit comme la Langue du Prophète, qui fait référence non à Malkion, le Prophète des Malkioni, mais à Hrestol, le plus grand prophète et martyr de Loskalm.

Ralien : parlé à travers le Ralios et influencé par le Theyalien.

Seshnégi : le langage du Seshnéla ; cette langue est très proche du Brithini mais est adapté pour remplir les critères des Apprentis Divins plutôt que les critères ésotériques des Brithini. C'est le langage des Apprentis Divins le plus couramment employé.

Vadéli : parlé par les insulaires Vadéli qui furent vaincus par les Brithini ; c'est un ancien langage très similaire aux Brithini et le Seshnégi, mais considéré comme un dialecte tabou employé par l'opposition Vadéli opposée aux Brithini et aux Apprentis Divins.

RÉGIONS, CULTURES D'ORIGINE ET PROFESSIONS

Un aventurier Gloranthien est issu d'une région et chaque région possède ses propres cultures d'origine, ses professions et ses éléments communautaires. Cette section présente les Cultures d'Origine, les Professions, les options de communauté et autres informations région par région.

Dans certains cas, une région possède une ou plusieurs Culture d'Origine et/ou Professions ; celles-ci sont en plus de la Culture d'Origine standard et des profils professionnels présentés dans le Livre de Règles de RuneQuest II.

Une sous-région est parfois rattachée à une région ; par exemple, Pélorie – Dara Happa. Ceci représente une division culturelle au sein de la zone géographique. La structure suit l'ordre des régions telles qu'elles sont présentées dans le Chapitre Tour

du Monde dans le *Volume 1* de *Glorantha*, le *Deuxième Âge*, chaque région étant décrite de la manière suivante:

Souche

Une ou plusieurs Souches Types décrites précédemment.

Langages

Les langages parlés dans la région ; les aventuriers ont la possibilité de les apprendre s'ils ne les connaissent pas déjà.

Cultures d'Origine

Laquelle des quatre Cultures d'Origine s'applique à la région, plus toutes nouvelles cultures qui y sont spécifiques.

Professions

Les différentes Professions (*RuneQuest*) disponibles dans la région, plus toutes nouvelles professions qui y sont spécifiques.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Les armes courantes de la région et toutes informations au sujet des Styles de Combat particulier.

Magie

La magie en vigueur dans la région.



Cultes

Un bref résumé des cultes appropriés qui opèrent dans la région. La magie disponible au sein de ces cultes est aussi indiquée et fait référence au chapitre de magie approprié du *Livre de Règles de RuneQuest II*. Les cultes eux-mêmes ne sont pas décrits ici ; des informations plus détaillées seront présentées prochainement dans le livre *Cultes de Glorantha*.

JRUSTÉLA - ÎLE PRINCIPALE

Demeure spirituelle de l'Empire de la Mer du Milieu, l'île de Jrustéla est un conglomérat sophistiqué de cités-états peuplées par les descendants des émigrés Seshnégi qui y accostèrent il y a de cela deux siècles et demi. Douze cités principales forment le noyau de Jrustéla – chacune ayant des objectifs, des politiques et des intrigues qui lui sont propres. Comme résultat, et du fait de son statut de siège impérial, Jrustéla est un territoire qui se caractérise par ses factions rivales, ses objectifs politiques divers et ses études magiques tout en restant cependant attaché au Dieu Invisible.

Souche

Warérienne.

Langages

Seshnégi Occidental – Dialecte Jrustélien.

Cultures d'Origine

Civilisée, indiquée dans le *Livre de Règles de RuneQuest*

Ducale

Religieuse

Tous les Jrustéli sont Civilisés mais, en plus de la culture Civilisée, ils peuvent aussi choisir la culture Ducale ou Religieuse au lieu de celle-ci.

Ducale

Le personnage a été élevé au sein d'une grande famille ducale de l'Empire des Apprentis Divins et doit s'efforcer de servir les plans du patriarche de la famille. Il obtient par la ruse et par la seule force de l'ambition ce qu'il ne peut atteindre par l'argent et l'influence. Le personnage a probablement accès à un des programmes d'acquisitions des Quêteurs de Connaissance de l'Empire ou a peut-être reçu un entraînement pour en diriger un.

Religieuse

Le personnage fut élevé sous l'une des Doctrines de la Foi, loin du sens général de la société Jrustéli. Qu'il soit un Missionnaire, un Ajourneur, un Inhérent ou un Retardateur, le personnage a une bonne compréhension de la façon dont le Royaume Divin affecte le reste du monde et aura tendance à suivre les traces de son mentor pour continuer son travail. Cette culture est très appropriée pour les chefs des Quêteurs de Connaissance, car

Culture d'Origine Jrustéli

Culture d'Origine Noble Ducale	Bonus des Compétences de Base Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Jrustéli) +30%, Influence +10%, Persévérance +10%	Compétences Avancées Connaissance (Malkioni), Langage (Seshnégi Occidental) +50%	Argent de Départ 4D10x100 pièces d'argent
	Choisir Deux à +5% Canotage, Danse, Équitation, Évasion, Évaluer, Perception, Perspicacité Choisir Deux à +15% Arc, Bouclier, Dague, Épée	Choisir Deux Art (au choix), Artisanat, Connaissance, Courtoisie, Jouer d'un Instrument, Langage, Manipulation, Séduction, Sorcellerie (Grimoire d'une Famille Noble)	
Religieuse	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Jrustéli) +30%, Influence +10%, Persévérance +10%	Connaissance (Malkioni), Langage (Seshnégi Occidental) +50%	4D8x100 pièces d'argent
	Choisir Deux à +10% Danse, Évasion, Évaluer, Perspicacité, Perception, Premiers Soins Choisir Deux à +10% Arc, Bâton, Bouclier, Dague, Épée	Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Connaissance de la Rue, Langage, Mécanismes, Médecine	

ils seront sans nul doute capables de percer les secrets des autres religions grâce à la force de leur propre foi.

La classe sociale d'un aventurier peut déterminer son implication dans les divers objectifs de l'Empire de la Mer du Milieu.

De nombreuses familles nobles enseignent plusieurs disciplines à leur fils. Le fils aîné devient un chevalier ou un chef de guerre et recherche la gloire militaire, le second fils étudie pour devenir un sorcier. Les autres fils sont confiés au clergé ; là ils peuvent aussi apprendre la sorcellerie mais se voient épargner une vie d'aventure et d'exploration par des devoirs administratifs.

Les fils et les filles des classes moyennes deviennent marchands, sorciers, mercenaires et moines. Après des accomplissements extraordinaires, ils peuvent recevoir des postes haut placés dans la prêtrise ou l'armée, même si les nobles ont toujours l'avantage.

Les pauvres restent en général pauvres mais à l'occasion, certains individus réussissent à obtenir des postes plus élevés. Dans certaines cités Jrustéli, telle Hredmorinos, réside un certain esprit égalitaire et pionnier et un aventurier modeste peut obtenir une position haut placée plus rapidement que dans le Seshnéla. Les nouvelles colonies sont également des endroits pleins d'opportunités pour les ambitieux et les humbles.

Après consultation auprès du Maître de Jeu, les joueurs peuvent choisir d'être issus de n'importe quelle classe au sein de la

culture d'origine. Même les personnages haut-placés ont un modeste commencement. Les familles nobles ont bien souvent des soucis d'argent et sont lourdement taxées. Les enfants des commerçants doivent aller chercher eux-mêmes fortune.

Professions

Toutes les Professions Civilisées, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, plus les suivantes :

Garde Ducal : le personnage s'est engagé comme membre ou a hérité d'une position au sein des soldats/gardiens de l'une des puissantes Maisons Ducales. Il en va de sa responsabilité et de son honneur de servir son Duc, quels que soient ses ordres. Il garde en général les lieux ou les membres importants de la famille mais reçoit parfois des ordres plus détaillés.

Marchand Impérial : le personnage fait partie d'une association marchande, de l'équipage d'un navire commercial ou est un marchand possédant une devanture. Le personnage est chargé d'acheter et de vendre des secrets et des objets appartenant aux fois des autres cultures afin d'étendre secrètement l'Empire.

Missionnaires de la Foi : le personnage est un érudit aventurier appartenant à une des Doctrines de la Foi. Conditionné pour parcourir le monde et répandre le message des Apprentis Divins auprès des adhérents aux croyances inférieures, le personnage connaît déjà quelques secrets au sujet de la magie et du Royaume Divin. Il doit aussi se méfier des alliés de l'Empire des Amis des Wyrms car ceux-ci vont désormais chercher à lui nuire.

Interpréter un Apprenti Divin

- * Conduisez-vous comme si vous connaissiez toutes les réponses.
- * Faites semblant de respecter les traditions des autres cultures quand en fait vous les considérez comme des trésors à piller.
- * Considérez la capacité de vous interposer dans les affaires des autres comme un droit du fait que vous suivez la seule vraie religion, le Malkionisme. Les dieux étrangers sont des faux dieux donc il n'y a aucun mal à changer leurs mythes ou à dérober leurs pouvoirs.
- * Pensez que toute expérience menant à la connaissance est une bonne chose.
- * Faites fi des conséquences funestes des expériences magiques. Ne prêtez pas oreille à ceux qui prophétisent le jugement dernier !

Quêteur de Connaissance : le personnage fait partie d'un groupe d'aventuriers payés pour parcourir le monde et acquérir les secrets des cultures et des religions extérieures. C'est un travail dangereux et le personnage est chargé de faire un rapport à ses supérieurs aussi souvent qu'il le peut afin de préserver les connaissances qu'il a acquise s'il venait à être tué.

Révélateur : élite de chercheurs consacrés à l'étude d'un sujet particulier – un endroit, une culture, un objet, un sort, une religion ou un mythe – dans l'espoir de mettre à nu ses secrets. Les révélateurs sont des collectionneurs, académiques et scrupuleux, de connaissances. Attachés aux Groupes Révélateurs, qui opèrent au sein de facultés, ils sont au premier plan de la recherche légitime de l'Empire de la Mer du Milieu, alimentant celui-ci avec l'intelligence nécessaire pour étendre sa domination sur terre, sur mer, sur la population et sur les mythes.

Sorcier : le personnage est un membre de la société des magiciens Apprentis Divins, étudiant les effets de la magie sur les religions païennes de Glorantha et recherchant les zones où résident ces poches d'énergie. Il peut ou non être conscient du plus grand objectif de l'Empire mais il est au courant de nombreux secrets étrangers inconnus des autres Apprentis Divins.

Armes et Styles de Combat de la Culture

En tant que société Civilisée, les Justéli préfèrent utiliser l'épée sous toutes ses formes, en particulier la rapière, considérée comme l'arme de la noblesse ducale éduquée. Tout style de combat impliquant une épée est acceptable.

Magie

Comme la plupart des Gloranthiens, les Justéli pratiquent la Magie Commune. Les aventuriers Justéli démarrent le jeu avec 6 Ampleurs dans des sorts de Magie Commune.

Professions Justéli

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Garde Ducal	Civilisée Ducal	Tout Style d'Épée +10%, Athlétisme +10%, Conduite +5%, Évasion +5%, Influence +10%, Perception +10%	
Marchand Impérial	Civilisée Ducal	Connaissance (Régionale) +5%, Évaluer +10%, Influence +5%, Perspicacité +5%	Négoce +5% OU Navigation +5%, Langage
Missionnaire de la Foi	Religieuse	Connaissance (Régionale) +10%, Évaluer +5%, Influence +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +5%	Manipulation, Sorcellerie (Grimoire Justéli),
Quêteur de Connaissance	Civilisée Ducal Religieuse	Conduite +5%, Endurance +5%, Équitation +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +10%, Premiers Soins +5%	Survie +5%
Révélateur	Civilisée Ducal	Connaissance (Régionale) +5%, Endurance +5%, Évaluer +5%, Langage (Occidental) +5%, Persévérance +5%, Perspicacité +10%	Connaissance (au choix) +5%
Sorcier	Civilisée Ducal Religieuse	Endurance +5%, Évaluer +5%	Connaissance (au choix) +10%, Manipulation, Sorcellerie (Grimoire Justéli)

Cependant, la Sorcellerie est le style de magie principal des Apprentis Divins, aussi elle est enseignée aux professions Missionnaire et Sorcier.

Les missionnaires tirent leur savoir du Grimoire Justéli qui contient les sorts suivants :

Boomerang, Dominer (Humain) – habituellement utilisé contre ceux qui n'appartiennent pas à la foi Malkioni – Intuition, Résistance aux Dommages, Vision Mystique

Les sorciers appartiennent à une école ou à un ordre sorcier et tirent leur savoir du Grimoire de l'ordre ou de l'école. Certains exemples sont présentés ci-dessous.

Cultes

Tous les Justéli croient en un Dieu Invisible et en Malkion, son Seul et Vrai Prophète. De ce fait, il n'y a pas de Cultes Divins à proprement parler, car toute la magie du Dieu Invisible est contenue dans le *Livre Irréfutable* et est disponible au sein des divers ordres et écoles de sorcellerie. Un personnage Justéli peut se joindre à un ordre sorcier (et beaucoup le font) mais un grand nombre n'appartient à aucun ordre et préfère suivre le Dieu Invisible sans prendre part à l'étude magique ni au travail de l'Empire des Apprentis Divins.

Les Ordres Sorciers de Justéla sont présentés plus en détails dans les Cultes de Glorantha mais quelques exemples sont donnés comme référence ci-dessous :

Les Chevaliers de Saint Volanc – un ordre militaire qui fait du prosélytisme en faveur de la croisade et de la suprématie militaire sur les païens et les hérétiques.

Livre de Bardan – des magiciens de Guerre de l'Empire et des mercenaires qui traitent la sorcellerie et la guerre comme des disciplines à part égale.

Vraie Église Malkioni – un des plus proéminents ordres Justéli ; la Vraie Église Malkioni vénère le Dieu Invisible à travers Malkion et ses membres sont les gardiens du *Livre Irréfutable*.

Saints Ordres – les Apprentis Divins vénèrent une multitude de saints, chacun ayant une parenté, bien souvent ténue, avec Malkion ou le Dieu Invisible. Certains saints sont révéérés,

Chevaliers de St Volanc

Augmenter (FOR)
Renforcer les Dommages
Résistance aux Dommages
Résistance aux Sorts
Résistance Spirituelle
Traiter les Blessures

Livre de Bardan

Augmenter (DEX)
Boomerang
Projection (Sens)
Renforcer les Dommages
Résistance aux Dommages
Résistance aux Sorts
Traiter les Blessures

Vraie Église Malkioni

Boomerang
Neutralisation de la Magie
Résistance aux Dommages
Résistance aux Sorts
Résistance Spirituelle
Vision Mystique

Quelle est Votre Faction ?

Quand vous interprétez un personnage de l'Empire de la Mer du Milieu, décidez de l'objectif auquel adhère votre aventurier. Vous pouvez en choisir plus d'un mais plus vous faites de choix, plus votre personnage se verra tirailé dans plusieurs directions. Êtes-vous plus intéressé par :

- * **L'exploration magique ?**
- * **Le prosélytisme religieux ?**
- * **Le commerce ?**
- * **La domination militaire ?**

Décidez aussi de vos loyautés dans le conflit entre les sorciers et les missionnaires. Les Écoles de pensées à ce sujet sont les suivantes :

- * **Missionnaires** : les païens doivent être immédiatement convertis.
- * **Ajournés** : les païens doivent être convertis – mais pas maintenant.
- * **Réalistes** : une conversion de masse ne marchera jamais et cela ne vaut pas la peine qu'on essaie.
- * **Inhérents** : Dieu désire que les païens restent dans l'ignorance.
- * **Retardateurs** : le Dieu Invisible désire résoudre cette controverse au moment et à la manière de son choix. En attendant, ne soyons pas trop pressés de juger.

Même si vous ne croyez en aucune doctrine en dehors de votre intérêt immédiat, vous prétendez sympathiser envers une ou plusieurs écoles de pensées, juste pour tromper les apparences. Comme tout grand pouvoir, l'Empire de la Mer du Milieu est rempli de cyniques mais ceux-ci doivent avoir au moins un semblant de pitié. Dans le doute, la Doctrine de l'Attente Inhérente est toujours un choix sûr.

d'autres sont considérés comme hérétiques. Beaucoup sont des saint mineurs, spécifiques à une cité ou à un lieu, tandis que d'autres sont reconnus dans tout l'empire.

JRUSTÉLA - ZISTORWAL (LA CITÉ CLIQUETANTE)

Les habitants de Zistorwal, grossièrement intitulée la Cité Cliquetante, sont des Jrustéli tantôt fervents, tantôt indépendants. Ils pensent que Jrustéla représente le cœur de l'Empire mais que son cerveau et son âme résident dans Zistorwal, où les sorciers des Rouages de Zistor s'efforcent de créer le Dieu Machine – un testament au pouvoir des Apprentis Divins, inégalé par aucun des accomplissements Jrustéli obtenus par des moyens conventionnels.

Zistorwal est un centre urbain immense et donc civilisé. La plupart de ses citoyens sont impliqués dans la recherche et le développement et l'île comprend des milliers de programmes d'étude séparés. Mais elle reste une cité et soutient toutes les professions que l'on peut trouver dans toutes les autres cités.

La Cité Cliquetante est également assiégée par les forces alliées de l'EAW, des Traditionalistes et des Mostali qui cherchent à mettre fin aux études et à la construction de Zistorwal. Cela signifie qu'un bon nombre d'habitants de la cité sont forcés de se battre à un moment ou à un autre et qu'ils doivent vaquer à

leurs affaires tout en restant sur le pied de guerre, comme c'est bien souvent le cas pendant un siège.

Souche
Warérienne.

Langages
Seshnégi Occidental – dialecte Zistorwal.

Cultures d'Origine
Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*.

Professions
Toutes Civilisées, comme indiqué dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*, plus :

Révéléateur (voir Jrustéla – Île Principale)
Quêteur de Connaissance (voir Jrustéla – Île Principale)

Ingénieur Sorcier : le personnage est engagé pour la recherche et la fabrication d'artefacts magiques – objets magiques, armes et composants du Dieu Machine, Zistor. Avec la connaissance de la Sorcellerie et de l'Ingénierie, les ingénieurs-sorciers travaillent sans relâche pour faire avancer l'agenda créatif de Zistorwal. Ceux-ci ne sont pas confinés à leur projet ; un bon nombre d'entre eux reçoivent l'ordre de parcourir le monde à la recherche de nouvelles technologies et techniques, en particulier là où les Mostali sont actifs, et de dérober les secrets des ingénieurs maîtres eux-mêmes. Les ingénieurs sorciers appartiennent automatiquement aux Rouages de Zistor.



Andrew Dabell

Profession	Culture d'Origine	Compétences de Base	Compétences Avancées
Sorcier	Civilisée	—	Ingénierie +5%, Mécanismes +5%, Manipulation, Sorcellerie (Grimoire des Rouages de Zistor)

Armes et Styles de Combat de la Culture

Une cité assiégée ne perd pas son temps à apprendre un seul Style de Combat. Tous les Styles de Combat sont disponibles aux Jrustéli de Zistorwal, toutefois, les arbalètes sont préférées à toute autre arme à projectiles.

Magie

Comme les Gloranthiens, les Jrustéli de Zistorwal pratiquent la Magie Commune. Les aventuriers Jrustéli démarrent le jeu avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Cependant, la sorcellerie étant le principal style magique des

Apprentis Divins, celle-ci est employée de manière intensive à Zistorwal. Les rouages de Zistor est le culte dominant de l'île ; les sorciers et les ingénieurs-sorciers tirent leur savoir du Grimoire de Zistor :

Animer (Métal)
Brillance
Former (Métal)
Fusion
Renforcer les Dommages

Cultes

Les Rouages de Zistor gouvernent Zistorwal et sont farouchement indépendants de la Vraie Église Malkioni. Le but de l'Ordre est la réalisation du Dieu Machine, Zistor, un exercice qui s'efforce de concevoir une divinité grâce à des moyens magiques créés par l'homme.

SESHNELA

Cœur de l'Empire de la Mer du Milieu dans le territoire Génértélien. Les Seshnéliens sont réputés pour leur ténacité, leur force face à l'adversité et pour se considérer comme les véritables enfants du Dieu Invisible. Prophète Loskalmi et martyr, Hrestol naquit dans le Seshnéla, là où d'autres héros de Malkion apparemment dans l'Aronalit, le pays de Jori et Pasos. C'est une région civilisée, consacrée à Malkion et qui pratique le féodalisme comme une conséquence naturelle de l'histoire et comme une doctrine du *Livre Irréfutable*.

Souche
Warérienne.

Langages

Seshnégi Occidental – une variété de dialectes dans chacun de ses duchés : Seshnéla, Aronalit, pays de Rind, pays de Jori, pays de Kani, Pasos, Tanisor et Pithdaros.

Cultures d'Origine

Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, plus les options disponibles pour les habitants de la section Justéla – Île Principale.

Professions

Professions Civilisées, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, plus les options disponibles pour les habitants de la section Justéla – Île Principale.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme Justéla, les Seshnéliens préfèrent l'art de l'épée, aussi les styles de l'épée et celui de l'épée et du boudier sont les styles en faveur. On y enseigne également le maniement à deux mains de l'arme d'hast et de la lance de cavalerie – un

signe évident de la capacité du Seshnéla à mener la guerre et son désir d'équiper la population avec les moyens pour le faire. Les chevaliers Seshnéliens préfèrent la lance de cavalerie.

Magie

En tant que nation Malkioni, le Seshnéla favorise la Sorcellerie et soutient les ordres sorciers du Justéla : utilisez les règles indiquées dans la section Justéla – Île principale. Les autres saints vénérés dans le Seshnéla y sont soulignés, ainsi que leur grimoire.

Les Seshnéliens gagnent également 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune.

Cultes

Comme pour la section Justéla – Île Principale. De plus, certains Seshnéliens du duché du pays de Kani suivent l'Ordre des Bons Hrestoli – une variante de l'ordre Hrestoli du Loskalmi plaçant Hrestol comme un serviteur direct de Malkion. Sainte Xéméla, la mère de Hrestol, est vénérée à travers tout le Seshnéla et bien que son culte ne soit pas exclusivement féminin, ses membres ont tendance à être des femmes. Dans la Cité de Damolsten, situé dans un duché du Seshnéla, l'Ordre de Damolsten, un héros du Premier Âge, est très populaire.

Les grimoires des saints sont :

Ordre de la Droiture de Hrestol

Bannir,
Brillance,
Cercle Protecteur,
Renoncer
(Nourriture),
(Sommeil),
Résistance aux
Dommages,
Vision Mystique

Sainte Xéméla

Intuition,
Neutralisation
de la Magie,
Régénération,
Résistance aux
Sorts,
Télépathie,
Traiter les
Blessures

Ordre de Damolsten

Augmenter
(CON),
Dominer
(Mostali),
Renforcer les
Dommages,
Résistance aux
Dommages,
Résistance
Spirituelle,
Sentir (Ennemi)

BRITHOS

L'île des sorciers est un endroit étrange et rare où un système de caste strict garde les personnes à leur place et où la forme somnolente de Zzabur, au centre de l'île, continue de relier les Brithini au passé mythique de Glorantha, bien au-delà même du Premier Âge. De nature insulaire, les Brithini n'aiment pas voyager mais lorsqu'ils y sont poussés, ils engagent des mercenaires comme gardes du corps et hommes à tout faire auprès des Apprentis Divins en qui ils ont confiance ; ceci afin d'éviter de se mélanger avec la populace humaine corrompue.

Les Brithini affirment être immortels et cela pourrait bien s'avérer être vrai. Rares sont les enfants qui naissent sur l'île et les habitants évitent la reproduction entre les deux sexes comme la peste, même si les hommes et les femmes continuent de former des cellules familiales. Les Brithini craignent le vieil âge et la mortalité et semblent vieillir plus lentement que les autres humains. Ils expliquent ceci comme le résultat de leur héritage de sorcier bien que la vérité soit bien plus complexe et liée aux origines de Zzabur le Sorcier et de Mostal le Créateur. En tant qu'espèce humaine, les Brithini présentent des tendances étrangement similaires à celles des nains.

Souche

Warérienne (supposément).

Langages

Brithini.

Cultures d'Origine

Les Brithini suivent un système de caste strict qui diffère grandement des Cultures d'Origine standards de *RuneQuest*. Celles-ci sont présentées dans le Tableau des Castes d'Origine Brithini :

Dronars : artisans et ouvriers, les dronars fabriquent et font pousser tout ce dont les Brithini ont besoin et s'assurent qu'aucun habitant de l'île n'ait jamais à dépendre d'autrui pour une chose ou une autre. L'ingéniosité et l'artisanat des dronars sont légendaires – seconds derrière les Mostali aux yeux de beaucoup. Les Apprentis Divins ont étudié les méthodes des dronars d'une manière exhaustive afin de répliquer leur efficacité. Les dronars sont les plus nombreux au sein de la race Brithini.

Horals : les guerriers des Brithini. Soldats fanatiques interdits de monter à cheval, les horals apprennent les styles de combat qui caractérisent leur unité et qui dénotent leur position sur le champ de bataille : il existe donc des horals piquiers, des horals frondeurs, des horals épéistes et ainsi de suite. Les horals sont commandés par les Talars et obéissent aux ordres sans poser de question.

Talars : commandants des Brithini, ils dirigent non seulement les armées mais aussi le reste de la société, y compris les zzaburs. Organisateurs experts, administrateurs et tacticiens, ils consacrent leur intelligence à former des plans, à planifier les imprévus et les mitigations et sont entraînés à un jeune âge à servir les intérêts des Brithini. Les talars n'ont pas le droit de porter des armes mais cela ne veut pas dire qu'ils ne peuvent pas se battre. En même temps qu'ils développent leur capacité pour le combat à mains nues, les talars adaptent d'autres pièces d'équipement à l'usage martial. Leurs Couronnes de Guerre, à la fois couvre-chef et symbole de statut, sont utilisées comme projectiles ; ils utilisent également le bâton dont ils sont pour la plupart équipés.

Zzaburs : faisant office de sorciers, les zzaburs affirment avoir inventé la sorcellerie et utilisent ce type de magie à l'exception de tout autre. Les zzaburs ont développé plusieurs sorts qui ne sont pas disponibles aux autres sorciers et qui ne pourraient pas être employés même s'ils parvenaient à les apprendre. Le Sort Interdit d'Urostio représente un exemple de cette ingéniosité avec la Sorcellerie : lorsqu'il est jeté, un champ entier de fermiers et de labourers est transformé en une armée enragée de guerriers berserkers pouvant être lancée sur l'ennemi. L'effet secondaire du sort condamne tous ceux qui ont pris part au sort – jeteur de sort, cibles et personnes dirigeant l'armée – à mourir inévitablement de vieillesse.

Professions

Comme pour le Tableau des Castes d'Origine Brithini.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Au choix. Les holarls pratiquent tout un tas de styles de combat.

Magie

Les dronars, les holarls et les talars utilisent la Magie Commune avec parcimonie et jamais en présence d'un zzabur. Les zzaburs n'emploient que la Sorcellerie et leurs grimoires leur sont propres. Un zzabur connaît six sorts de Sorcellerie indiqués dans *RuneQuest*.



Tableau des Castes d'Origine Brithini

Caste	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Professions Disponibles	Argent de Départ
Dronars	Athlétisme +20%, Connaissance (Régionale) +40%, Culture (Brithini) +30%, Force Brute +20%	Artisanat (au choix), Langage (Brithini) +50	Tous les artisans ou les artistes	4D6 x25 pièces d'argent
Holars	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +40%, Culture (Brithini) +30%, Endurance +10%	Choisir Trois Art (au choix), Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Connaissance de la Rue, Ingénierie, Jouer d'un Instrument, Mécanismes, Pister, Survie	Champion/ Chevalier Mercenaire Soldat/Guerrier	4D6 x50 pièces d'argent
Talars	Choisir Deux à +10% Arc, Arme d'Hast, Bouclier, Épée, Fronde, Hache, Hache & Bouclier, Lance, Masse d'Arme	Langage (Brithini) +50%	Toutes les professions Civilisées, à l'exception des professions disponibles aux Dronars et aux Holars.	4D10 x100 pièces d'argent
Zzaburs	Bagarre +5%, Bâton +5%, Connaissance (Régionale) +40%, Culture (Brithini) +30%, Influence +20%, Persévérance +20%	Choisir Quatre Connaissance (au choix), Connaissance de la Rue, Courtoisie, Culture (autre), Éloquence, Langage (au choix), Médecine, Navigation, Négocier, Survie	Sorcier	4D10 x200 pièces d'argent
	Connaissance (Régionale) +40%, Culture (Brithini) +30%	Langage (Brithini) +50%, Manipulation +30%, Sorcellerie (Grimoires Brithini) +30%		

Cultes

Les Brithini ne vénèrent aucun dieu et rejettent Malkion et le Dieu Invisible. Ils révèrent le sorcier Zzabur qui sommeille, emmuré, au centre de Brithos, en attendant le moment où il sera rappelé dans Gloranthia pour des raisons inconnues. Seule la caste des zzaburs vénère Zzabur ouvertement ; le culte de Zzabur possède une hiérarchie distincte : les zzaburs doivent passer par plusieurs niveaux d'accomplissement, chacun étant caractérisé par un Grimoire.

FRONÉLA - LOSKALM ET JUNORA

Les peuples du Loskalm furent autrefois conquis par les Apprentis Divins qui essayèrent de faire disparaître la vénération de Saint Hrestol à force d'intimidation, de violence et de propagande. Ils échouèrent et les Loskalmi rejetèrent la domination des

Apprentis Divins en les expulsant de leurs terres et en retournant aux doctrines du Hrestolisme – qui affirment que Hrestol est un prophète aussi légitime que Malkion.

Les Loskalmi sont donc des Malkioni qui rejettent la doctrine des Apprentis Divins. Des hérésies supplémentaires sont nées dans le Loskalm à la suite de ce schisme : par exemple, la vénération de Saint Galastar dans la Vallée du Janube et la naissance de la Carmanie en Pélorie. Le Loskalm est la preuve que la Voie Juste des Apprentis Divins peut être contrée – et avec succès.

Souche
Warérienne.

Langages
Occidental, dialecte Loskalmi.

Cultures d'Origine Civilisée.

Le Loskalm est une société féodale égalitaire reconnaissant quatre castes sociales : la caste des Seigneurs, représentant les nobles possédant des terres et un titre ; la caste de la Prêtrise, représentant la classe religieuse ; la caste de la Chevalerie, la caste guerrière du Loskalm ; et la Paysannerie, qui englobe le reste de la population. S'élever d'une caste à l'autre est non seulement une possibilité mais c'est aussi une réalité. Grâce à la Véritable Voie de Hrestol, celui-ci enseigne que tout homme devait s'efforcer d'atteindre la Consolation en progressant à travers les quatre castes. Cela étant dit, les codes sociaux du Loskalm assurent que toute personne, sans distinction de naissance ou de statut, peut entrer et prospérer au sein d'une autre caste. Par exemple, les personnes nées au sein de la caste des Seigneurs s'astreignent à passer une partie de leur jeunesse à travailler aux côtés de la Paysannerie, en vivant la même vie que les membres de cette caste. Une fois que la vie au sein de la caste Paysanne a été expérimentée, la personne peut progresser dans la caste des Chevaliers et ainsi de suite.

Les personnes qui naissent aussi au sein de la classe Paysanne obtiennent le droit, si elles le désirent, d'entrer dans la caste de la Chevalerie en tant que guerriers et travaillent ardemment pour atteindre la position de Chevalier, gagnant ainsi le titre de "Sire". Cet honneur n'est pas garanti mais il ne signifie pas non plus un échec si la personne n'atteint pas ce rang : la caste des Chevaliers comprend toutes les personnes qui prennent les armes au nom du Loskalm et du roi. Servir au sein de cette caste est le seul moyen d'espérer entrer dans la caste religieuse.

La caste de la Prêtrise enseigne la vénération de Hrestol, de Malkion et du Dieu Invisible. Ses membres peuvent devenir évêques, archevêques ou encore ecclésiastiques ; mais seules les personnes qui servent au sein de cette caste possèdent le droit d'accéder à la caste des Seigneurs, où la progression diligente et fervente est récompensée par des terres, des privilèges et la reconnaissance du roi.

Pour la création d'un personnage, choisissez la Culture d'Origine et une caste qui lui correspond. Aucune caste ne gagne de bénéfices de compétence supplémentaires mais il est important de connaître la place sociale dans laquelle débute le personnage.

Professions

Caste de la Paysannerie – toute profession artisanale et fermière, plus Soldat/Guerrier.

Caste de la Chevalerie – uniquement Champion/Chevalier et Mercenaire.

Caste de la Prêtrise – uniquement Prêtre ou Sorcier.

Caste des Seigneurs – uniquement Noble.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Caste de la Paysannerie – Arc, Arme d'Hast, Fronde, Lance, Lance & Bouclier.

Caste de la Chevalerie – Arc, Arme d'Hast, Épée, Épée & Bouclier, Lance de Cavalerie.

Caste de la Prêtrise – Bâton, Épée, Épée & Bouclier, Fronde, Lance.

Caste des Seigneurs – Comme pour la Chevalerie.

Magie

Comme les Loskalmi sont des Malkioni vénérant des saints, la Sorcellerie est la principale forme de magie, bien qu'ils aient tous 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Dans certains cas, les saints peuvent accomplir des miracles ayant les propriétés de la Magie Divine, mais ceux-ci ne sont pas monnaie courante. Les miracles seront présentés plus en détails dans le livre "*Cultes de Glorantha*".

Cultes

Beaucoup de saints sont vénérés mais Hrestol est le saint patron. L'Église Hrestoli est très répandue dans le Loskalm, où la vénération de Hrestol semble omniprésente. Les autres saints, tels Xéméla et Galastar, sont également vénérés. Les Grimoires types sont les suivants :

Ordre de la Droiture de Hrestol

Bannir,
Brillance,
Cercle
Protecteur,
Renoncer
(Nourriture),
(Sommeil),
Résistance aux
Dommages,
Vision
Mystique

Sainte Xéméla

Intuition,
Neutralisation
de la Magie,
Régénération,
Résistance aux
Sorts,
Télépathie,
Traiter les
Blessures

Saint Inférieur Type

Augmenter
(Caractéristique),
Bannir,
Boomerang,
Hâte,
Résistance aux
Sorts,
Vision Mystique

FRONÉLA – VALLÉE DU JANUBE

Par le passé, la Vallée du Janube fut tour à tour conquise par les Loskalmi, les Apprentis Divins et les Amis des Wyrms. La retraite des Apprentis Divins a laissé un vide au pouvoir qui a permis à de nombreuses factions rivales de s'emparer et de dominer chacune des cités-états, sans avoir pu autant le contrôle absolu. Au-delà de la Vallée du Janube, on trouve maintenant des Malkioni fervents, des Galastari hérétiques et des cultes compteurs des Amis des Wyrms.

En tant que conduit stratégiquement important entre l'Ouest et l'Est du Génertéla, la Vallée du Janube demeure

un territoire constamment contesté : la question est de savoir laquelle des factions sera victorieuse ; ou leurs actions vont-elle plonger une fois de plus le Janube dans un état de guerre et de destruction ?

Les aventuriers de la Vallée du Janube doivent choisir une cité-état à laquelle appartenir. Les candidates sont :

Galastar : occupée par des Apprentis Divins dévoués, derniers vestiges de l'occupation Loskalmi, cette cité est divisée entre les Malkioni dévots de l'Empire de la Mer du Milieu et ceux qui vénèrent Saint Galastar le Martyre – un renégat Malkioni qui prêcha la tolérance et le rassemblement. La cité dont il est le fondateur accueille toutes les croyances mais sous la domination des Apprentis Divins, le Galastarisme est mis hors-la-loi ; les autres crédos sont considérés avec dédain.

Pointe de l'Orient : une autre enclave occupée par des Apprentis Divins dévoués et gouvernée par la Reine Junoura, Pointe de l'Orient est une cité décadente qui maintient un semblant de dévotion grâce à la présence de la puissante Église de Saint Talor. La Reine Junoura a pour intention de dominer la Vallée du Janube entière et ses citoyens soutiennent ses efforts de grandeur. Organisées par le comte Wulz, un manipulateur de génie, des croisades contre la cité de Mahan dirigée par les Amis des Wyrms se préparent.

Mahan : entièrement sous l'influence des Amis des Wyrms, les habitants de Mahan révèrent le Seigneur Grand Burin et Isgangdrang, les héros du Cercle du Dragon Éternel. Les non-draconiques sont expulsés de force hors de la cité ou endoctrinés dans la voie de l'EAW par de redoutables prosélytes. Pour ceux qui possèdent des connaissances draconiques, c'est un lieu d'illumination et de mysticisme entièrement dévoué à l'idéal draconique et au Projet du Grand Dragon.

Perfe : mélangeant les influences Loskalmi et Juniориennes, la cité de Perfe, aussi appelée la Cité des Arts, est paisible et cultivée. Ses citoyens sont des poètes, des bardes, des peintres et des sculpteurs. À travers la poursuite des arts, filtrée par la doctrine du Hrestolisme et du Malkionisme, les vérités fondamentales sont exposées.

Souche
Warérienne.

Langages
Typiquement Loskalmi Occidental mais chaque cité possède ses propres dialectes :

Galastar – Seshnégi Occidental, dialecte Loskalmi.
Pointe de l'Orient – Seshnégi Occidental, dialecte Seshnélien.

Mahan – Auld Wyrmish.
Perfe – Occidental, dialecte Loskalmi.

Cultures d'Origine

Civilisées, comme indiqué dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*.

Professions

Professions Civilisées, comme indiqué dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*. Cependant, tous les Janubiens gagnent la compétence Canotage comme Compétence de Base, étant donné la proximité et l'importance de la rivière.

Armes et Styles de Combat de la Culture

La plupart des Styles de Combat sont utilisés.

Magie

Tous les Janubiens possèdent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. La Sorcellerie est pratiquée dans Galastar, Pointe de l'Orient et Perfe. Le mysticisme draconique est pratiqué dans Mahan.

Cultes

Galastar : Sainte Xéméla est la principale sainte de la cité, bien qu'un mouvement clandestin vénère Saint Galastar. En plus de Xéméla, les cultes de l'Armée Juste englobent le Livre de Bardan et Saint Talor.

Grimoires :

Sainte Xéméla	Galastar	Livre de Bardan	Saint Talor
Intuition,	Augmenter	Augmenter	Augmenter
Neutralisation de la Magie,	(CHA),	(DEX),	(INT),
Régénération,	Entrave,	Boomerang,	Dominer
Résistance aux	Hâte,	Projection	(Espèce),
Sorts,	Projection	(Sens),	Neutralisation
Télépathie,	(Vision),	Renforcer les	de la Magie,
Traiter les	Renoncer	Dommmages,	Renforcer les
Blessures	(Sommeil),	Résistance aux	Dommmages,
	Résistance	Dommmages,	Résistance
	aux	Résistance aux	aux
	Dommmages	Sorts,	Dommmages,
		Traiter les	Résistance
		Blessures	Spirituelle

Pointe de l'Orient : Saint Talor et la Vraie Église Malkioni dominant. Le Grimoire de Saint Talor est indiqué dans le tableau précédent.

Vraie Église Malkioni

Boomerang
Résistance aux Dommages
Vision Mystique
Neutralisation de la Magie
Résistance aux Sorts
Résistance Spirituelle

Mahan : les cultes du Seigneur Grand Burin et d'Isgangdrang dominant. Leurs cultes sont décrits dans le livre "Cultes de Gloranth", sinon la magie accordée est celle du Mysticisme Draconique, comme indiqué dans le chapitre Magie Gloranthienne.

Perfe : Sainte Xéméla, Hrestol et une variété de saints, tous des artistes martyrs, sont populaires.

FRONÉLA - RATHORÉLA, TASTOLAR & BOIS D'HIVER

Ces territoires sont les terres des hommes-bêtes - les Hsunchen, des tribus totémiques et primitives alliées avec une bête particulière native de la région. Bien qu'il se concentre sur les Hsunchen de Fronéla, le modèle donné ici peut être employé pour les autres Hsunchen de Gloranthia.

Les Hsunchen dédaignent la technologie excepté les outils les plus simples. Ils ne travaillent pas la terre et n'élèvent pas d'animaux ; ils ne construisent que de simples structures comme abris et sont essentiellement des nomades saisonniers (certains même hibernent). Les vêtements sont découpés dans le cuir ou dans des peaux de l'animal ancestral et comprennent des fourrures et autres variétés d'ornements, os, dents, cornes, griffes et ainsi de suite, qu'ils utilisent pour concentrer leur magie.

Tous les Hsunchen ont une structure matrilinéaire ; les liens familiaux sont déterminés par les femmes du clan plutôt que par les hommes. Quand un Hsunchen se marie - toujours en dehors du clan - l'homme rejoint le clan de sa femme. Certaines tâches sont divisées entre les hommes et les femmes ; par exemple, les hommes chassent et les femmes fourragent, mais en temps de guerre, les deux sexes se battent sur un pied d'égalité ; les détachements sont souvent menés par des femmes ou contiennent un grand nombre de femmes. Tous les hommes doivent apprendre à coudre et à s'occuper du foyer et les femmes doivent apprendre à reconnaître les sentiers de chasse et la localisation des collets et des pièges.

L'unité sociale de base est la famille. Les familles sont petites : parents et deux ou trois enfants. Les familles se réunissent en clans qui se déplacent dans un territoire vaguement défini au sein du plus grand territoire de la tribu à laquelle ils appartiennent. La tribu est une congrégation d'alliés

partageant une lignée matrilinéaire commune qui peut être retracée jusqu'à l'animal ancestral et au monde spirituel. Un animal ancestral peut donc avoir une ou plusieurs tribus, selon les anciennes actions qui établirent les communautés Hsunchen dans le monde.

La position de chef est donnée à celui qui effectue le meilleur travail et qui a le plus de partisans. Les individus forts, décisifs, et charismatiques y excellent mais le chef n'est pas nécessairement le meilleur combattant, même si la guerre est un fait constant de la vie des tribus Hsunchen.

Les tribus Hsunchen de la région sont les suivantes :

Akkari (Le Peuple de la Mouffette)

Chasseurs et cueilleurs primitifs, les Akkari ne représentent pas une menace sérieuse et préfèrent vivre loin du monde civilisé et des autres Hsunchen. Les récits parlent de créatures horribles et nauséabondes mais elles contredisent la vérité. Les Akkari ont une grande beauté physique - aussi bien les hommes que les femmes - et une sensualité extrêmement développée qui se manifeste sous forme d'affections profondes et de rituels romantiques élaborés. Certains d'entre eux sont capables de sécréter et de projeter un musc malodorant à la manière de leur animal totem mais ce talent est plutôt rare. Ceux qui le possèdent sont respectés au sein de leur propre communauté, car ils ont su forger un lien avec l'esprit ancestral et ont été récompensé par un vrai présent.

Flari (Le Peuple de la Chouette Noire)

Les Flari sont une petite tribu de sauvages Fronéliens vénérant la Chouette Noire. En grande partie nocturnes et possédant une excellente vision dans le noir, ils effectuent des raids nocturnes contre les Rathori et les Sabadari. Les héros des Flari peuvent se transformer en différentes espèces de chouettes, les plus grands héros assumant la forme du grand-duc. Comme leur animal ancestral, les Flari se nourrissent de rongeurs et de petits mammifères mais ils ne sont pas contre le fait de s'approprier tout ce qui passe à leur portée.

Hogari (Le Peuple du Mammouth)

Les imposants Hogari, ou Peuple du Mammouth, vivent dans les recoins les plus reculés et les plus isolés du Rathoréla. Comptant parmi les plus anciens, et les plus reclus, des peuples Hsunchen, les Hogari sont dispersés parmi les forêts perpétuellement glacées et les plaines enneigées et s'aventurent rarement dans des climats plus chauds. Durant l'Âge de l'Aurore, ils se dispersèrent aussi loin que le Glacier de Valind mais furent repoussés par les féroces Uz et forcés d'émigrer à l'Est et au Sud, vers les zones qu'ils occupent maintenant.

Les Hogari sont des humains imposants mesurant plus de deux mètres et demi de haut. Leurs dents du bas sont recourbées au dessus de leur lèvre, à la manière de défenses ; ils ont un nez

large et d'épais sourcils saillants. Possédants des mouvements lents et mesurés, ils sont doués d'une grande longévité : un homme robuste peut vivre facilement jusqu'à deux cent ans. Ils évitent les contacts avec les habitants de la forêt situés plus au sud mais font volontiers des échanges avec les Uncolings lorsqu'ils se rencontrent durant leur migration.

Les aventuriers Hogari doivent augmenter leur TAI de 3 points et réduire leur DEUX de trois points.

Kloisari (le Peuple du Blaureau)

Immédiatement reconnaissables aux deux mèches de cheveux blancs qui décorent leurs cheveux noirs et à l'odeur nauséabonde de musc et d'urine (rituellement versée sur leur corps et leurs vêtements), les Kloisari ont la réputation d'être grincheux et associaux, même envers les autres Hsunchen. Les Kloisari habitent la région sud du Rathoréla, proche du Janube, pour éviter d'errer en territoire Rathori. Les deux peuples ne se sont jamais fait la guerre mais les Kloisari entretiennent un besoin ancestral de rester à l'écart du peuple de l'Ours.

En dépit de leur nature recluse, les Kloisari s'engagent parfois comme mercenaires le long de la Rivière du Janube. Des détachements Kloisari se rendent régulièrement à Galastar pour offrir leurs services mais n'entrent jamais dans la cité elle-même, préférant rester à l'extérieur des portes de la ville.

Lotari (le Peuple du Raton Laveur Fronélien)

Les Lotari habitent les forêts situées à l'Ouest du Rathoréla et restent dans l'ombre des Rathori. Ils n'ont guère de respect

pour leurs voisins le peuple de l'Ours mais évitent un conflit ouvert, préférant le vol occasionnel sous le couvert de la nuit et les mauvais tours envers les familles isolées qui peuvent parfois tourner en tourments sadiques.

Les Lotari sont passés maîtres dans l'art du déguisement et sont réputés pour leur sounoisserie. Les étrangers disent que Lotara, le grand esprit raton laveur était autrefois la maîtresse du Trompeur, ce qui pourrait expliquer cette propension d'enfants.

Rathori (Peuple de l'Ours)

Les Rathori constituent le plus large des groupes Hsunchen du Génertéla et peut-être même de Gloranthia. Ils vénèrent Rathor, le Grand Ours Blanc, parfois aussi appelé Grand-Père Ours, Grand-Père Blanc ou tout simplement Grand-Père. Toutefois, tous les ours font l'objet de vénération aussi il existe plusieurs tribus apparentées révéant à la fois le Grand Ours Blanc et une autre espèce d'ours sacrée. La majorité sont des Irgari, qui ont comme totem le grizzly. Au sein des Irgari se trouvent la minorité des Irdagi, apparentés aux ours noirs. Les Orenrar sont les enfants de l'Ours Bleu et sont des reclus, même parmi les Rathori ; on sait peu de choses à leur sujet. Les tribus Rathori vivent en paix et partagent une seule culture.

Les Rathori se sont établis dans des petits villages situés au milieu des forêts de pins du Rathoréla, qui bordent Charg, la Vallée du Janube et le Tástolar. Leurs communautés sont simples, leurs demeures basiques et bien souvent creusées dans

Professions Hsunchen

Profession	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Élu	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +10%, Influence +5% Choisir Une à +10% Arc, Bagarre, Endurance, Hache, Lance, Lancer, Marteau, Perception	Survie +5%
Gardien Totem	Connaissance (Régionale) +15%, Influence +5% Choisir Deux à +5% Arc, Athlétisme, Bagarre, Discrétion, Endurance, Évasion, Hache, Lance, Marteau, Perception, Persévérance	Pister, Survie
Homme de Tribu	Arc +5%, Athlétisme +5% OU Danse +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Hache +5%, Lance +5%, Perception +10%, Premiers Soins +5%	Choisir Une Artisanat, Jouer d'un Instrument, Médecine, Pister, Survie
Sauvage	Athlétisme +5%, Bagarre +5%, Évasion +5% Choisir Une à +10% Hache, Lance, Marteau, Masse d'Arme Choisir Une à +5% Arc, Dague, Discrétion, Endurance, Lancer, Perception	Pister, Survie

Cultures d'Origine Hsunchen

Cultures d'Origine	Cultures d'Origine Hsunchen		Argent de Départ
	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	
Akkari	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Perception +15%	Connaissance (Moufette), Langage (Akkari) +50%	4D6x25 pièces d'argent
Flari	Choisir Deux à +10% Chant, Danse, Discrétion, Évasion, Influence, Premiers Soins	Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister, Survie	4D6x25 pièces d'argent
	Choisir Une à +15% Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Connaissance (Chouette), Langage (Flari) +50%	
	Choisir Deux à +10% Athlétisme, Chant, Danse, Discrétion, Évasion, Influence, Premiers Soins	Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister, Survie	
	Choisir Une à +10% Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Connaissance (Mammouth), Langage (Hogari) +50%	
Hogari	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Endurance +15%, Force Brute +10%	Connaissance (Blaireau), Langage (Kloisari) +50%	4D6x25 pièces d'argent
Kloisari	Choisir Deux à +10% Chant, Danse, Discrétion, Évasion, Influence, Persévérance, Premiers Soins	Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister, Survie	4D6x25 pièces d'argent
	Choisir Une à +15% Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Connaissance (Blairéau), Langage (Kloisari) +50%	
	Choisir Deux à +10% Chant, Danse, Discrétion, Évasion, Force Brute, Influence, Premiers Soins	Choisir Deux Acrobatie, Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister, Survie	
	Choisir Une à +10% Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Connaissance (Raton Laveur), Langage (Lokari) +50%	
Lokari	Athlétisme +15%, Culture (d'Origine) +30%, Connaissance (Régionale) +30%, Perception +15%, Discrétion +10%,	Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister, Survie	4D6x25 pièces d'argent
	Choisir Deux à +10% Athlétisme, Chant, Danse, Évasion, Influence, Premiers Soins		
	Choisir Une à +10% Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau		

Cultures d'Origine

Rathori

Bonus de Compétences de Base

Arc +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Endurance +10%, Force Brute +10%

Choisir Une à +10%

Athlétisme, Chant, Danse, Influence, Perception, Persévérance, Premiers Soins

Choisir Une à +10%

Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau

Rinkoni

Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Évasion +10%, Perception +15%

Choisir Deux à +10%

Athlétisme, Chant, Connaissance (Animal), Connaissance (Plante), Danse, Discrétion, Influence, Premiers Soins

Choisir Une à +15%

Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau

Sabadari

Athlétisme +15%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Perception +15%

Choisir Deux à +10%

Chant, Danse, Discrétion, Évasion, Force Brute, Influence, Premiers Soins

Choisir Une à +10%

Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau

Uncolings

Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Perception +10%

Choisir Deux à +10%

Chant, Danse, Discrétion, Endurance, Évasion, Influence, Persévérance, Premiers Soins

Choisir Deux à +10%

Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau

Zonati

Athlétisme +15%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Perception +15%

Choisir Deux à +10%

Chant, Danse, Discrétion, Évasion, Influence, Premiers Soins

Choisir Une à +10%

Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau

Compétences Avancées

Connaissance (Ours),
Langage (Rathori) +50%,
Survie +10%

Choisir Une

Artisanat, Connaissance,
Jouer d'un Instrument,
Pister, Survie

Connaissance (Lynx),
Langage (Rinkoni) +50%

Choisir Une

Artisanat, Connaissance,
Jouer d'un Instrument,
Pister, Survie

Connaissance (Carcajou),
Langage (Sabadari) +50%

Choisir Deux

Artisanat, Connaissance,
Jouer d'un Instrument,
Pister, Survie

Connaissance (Renne),
Langage (Uncoling) +50%,
Pister

Choisir Une

Artisanat, Connaissance,
Danse, Jouer d'un
Instrument, Survie

Connaissance (Porc-épic),
Langage (Zonati) +50%

Choisir Deux

Artisanat, Connaissance,
Jouer d'un Instrument,
Pister, Survie

Argent de Départ

4D6x25 pièces
d'argent

4D6x25 pièces
d'argent

4D6x25 pièces
d'argent

4D6x25 pièces
d'argent

4D6x25 pièces
d'argent

le sol avant d'être recouvertes de fougères, de branches et de mousse. Les Rathori partagent leurs forêts avec une petite communauté d'Aldryami-Pins qui leur a enseigné l'utilisation de l'arc long : ils sont ainsi les seuls utilisateurs non-elfes d'arc long dans tout Glorantha.

Rinkoni (le Peuple du Lynx)

Les Rinkoni habitent à la frontière sud du Fronéla, le long des Bois d'Éron et au bas des Montagnes Nidan. Aussi féroces que les Sabadari, ils se déplacent en petits groupes et arrachent un tribut auprès des colonies les moins défendues de la région ; ils visent en particulier les communautés pionnières Loskalmi et certains clans isolés situés dans les basses terres de Golaros. En dépit de leur férocité, leur penchant pour la brutalité est généralement exagéré. Ils connaissent extrêmement bien les montagnes et le terrain et, si on les paye bien, peuvent servir de guides pour traverser les passes de Nidan.

Sabadari (la Peuple du Carcajou)

Considérés comme une plaie par les Janubiens, les Sabadari sont des guerriers sans peur qui pillent les communautés situées au nord du Janube et les caravanes terrestres qui s'approchent trop près de la bordure des forêts Rathori et Tastolari. Ils se battent pour le plaisir et sèment la destruction (mais ne volent pas) partout où ils passent. Les scalps sont très prisés et sont cousus sur leurs propres vêtements de cuir et leurs fourrures, comme symbole de leur courage et de leur cruauté. Les femmes enlevées par les Sabadari sont utilisées de manière obscène avant d'être pendues aux branches des grands arbres ; on raconte même que les femmes Sabadari poussent leurs hommes à effectuer ces actes durant les pillages.

Ils sont craints de la plupart des peuples Hsunchen. Les Rathori sont fréquemment en guerre contre eux et les Sabadari prennent un malin plaisir à expulser les autres Hsunchen hors de leurs terres ancestrales et loin des sentiers de chasse. Beaucoup de guerres lancées contre les Sabadari sont des attaques vengeresses contre leurs actes de violence impardonnables. Les Sabadari sont impénitents : ils sont ce qu'ils sont et leur comportement est dicté par leurs esprits ancestraux. Ils ne font qu'agir selon leur nature.

Uncolings (le Peuple du Renne)

Les Uncolings sont des nomades qui se déplacent dans la région de toundra du Tastolar, à l'ombre du Glacier de Valind. Les troupeaux de rennes sont considérés comme précieux par les Uncolings car ils leur procurent du lait, de la viande et des bois pour des outils.

En dépit d'un bas niveau de sophistication technologique, les Uncolings sont socialement avancés au sein de la culture Hsunchen. Chaque printemps, les clans et les tribus du

Tastolar se réunissent pour former le Troupeau Sacré ; là ils effectuent de complexes cérémonies religieuses et magiques nécessitant des participants par milliers pour qu'elles soient efficaces. C'est le temps de leurs Quêtes Héroïques qui, étant donné le soutien de la grande communauté, s'avère habituellement productif et apporte la prospérité chez les Uncolings. Le Troupeau Sacré sélectionne de nouveaux chefs et règle les disputes ; les festivités se terminent par une grande célébration, incluant des combats amicaux entre des guerriers cerfs équipés de bois et une reconstitution de la migration du troupeau spirituel durant le Temps Divin.

Zonati - (le Peuple du Porc-Épic aux Piquants Jaunes)

Les Zonati sont des chasseurs et des cueilleurs ; ils révèrent les porcs-épics semi-arboricoles des régions nord de Fronéla et habitent dans les profondeurs de la forêt. Dans le Rathoréla, ils ont des liens serrés avec les Rathori mais dans le Tastolar et dans Bois d'Hiver, ils sont plus solitaires. Ils se montrent en général amicaux envers leurs voisins et semblent paisibles comparés aux autres Hsunchen. À l'occasion, les Zonati sont même prêts à faire des échanges avec les marchands étrangers, en particulier dans le nord du Loskalm, autour des provinces d'Agria et d'Easeval. Les humains civilisés de Fronéla pensent que les hommes Zonari sont prodigieusement planteurs comparés aux autres humains.

Souche

Hsunchen.

Langages

Hsunchen – nombreux dialectes.



Cultures d'Origine

Primitive, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest* ou comme indiqué dans le tableau en page 81,

Professions

Professions Primitives, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest* ou comme indiqué dans le tableau en page 80.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme pour les Styles de Combat de la Culture d'Origine.

Magie

Les Hsunchen détestent la Sorcellerie et la Magie Commune. Leur magie est la Magie Spirituelle des esprits ancestraux, chacun d'entre eux étant un animal engendré par Hykim et Mikyh. Les chamans Hsunchen sont chargés de s'assurer que les liens partagés avec les esprits ancestraux ne soient jamais brisés ni oubliés.

Cultes

Le totem représente le culte. Chaque Hsunchen vénère le Grand Esprit de l'animal totemique. Les esprits inférieurs du même animal figurent dans les mythes du culte et la vénération de l'ancêtre (héros Hsunchen du culte, en particulier celui qui peut se transformer en l'animal lui-même) est une chose commune à tous les cultes Hsunchen.

FRONÉLA - ORLANTHI

Les tribus Orlanthi dominent les contrées sauvages des pays de l'est du Fronéla, en particulier le Charg et les Terres Basses de Golaros. Ces Orlanthi sont les descendants des émigrés en provenance du Kéthaela du temps de l'Âge de l'Aurore. Séparés de leurs frères de l'Est, ces colons se développèrent en deux tribus : les montagnards des hautes terres de Charg et ceux des basses terres de Golaros. Les divisions tribales apparurent progressivement, car ils n'avaient que peu de contacts les uns avec les autres ; les deux tribus formèrent donc leurs propres tribus séparées – bien que les populations des hautes terres et des terres basses soient restées plus ou moins stables tout au long de leur histoire.

Les Orlanthi de Fronéla ne furent jamais conquis par les Apprentis Divins mais furent convertis aux croyances des Amis des Wyrms grâce au prosélytisme des missionnaires chantants. De nos jours, les Orlanthi sont divisés en deux camps : ceux qui embrassent les croyances draconiques et ceux qui les ont rejetées pour retourner aux croyances traditionnelles. Les relations entre les deux camps sont tendues. Comme indiqué dans le tableau Tribus et Clans, les clans d'une même tribu ne partagent pas toujours les mêmes croyances, ce qui signifie que les relations intertribales sont tout aussi tendues que celles existant entre les tribus.

Tribus et Clans de Charg

Clan	Tribu	Allégeance
Chul-Khail	Karnisi	Traditionnalistes
Garumos	Karnisi	Draconiques
Harnéthi	Karnisi	Draconiques
Kandari	Karnisi	Draconiques
Muhandiri	Karnisi	Draconiques
Orumi	Karnisi	Traditionnalistes
Rivière Pierre	Karnisi	Draconiques
Sarandar	Karnisi	Draconiques
Saughro	Karnisi	Draconiques
Voleur de Neige	Karnisi	Traditionnalistes
Tùther	Karnisi	Draconiques
Venrassi	Karnisi	Draconiques
Vale Blanc	Karnisi	Traditionnalistes
Aanan	Kersen	Traditionnalistes
Cènesh	Kersen	Traditionnalistes
Galard	Kersen	Traditionnalistes
Kersen	Kersen	Traditionnalistes
Khuul	Kersen	Traditionnalistes
Suulii	Kersen	Traditionnalistes
Jharst	Spral	Draconiques
Jonulus	Spral	Draconiques
Nechktra	Spral	Draconiques
Oonos	Spral	Draconiques
Sérenj	Spral	Draconiques
Uyst	Spral	Draconiques
Arranite	Vosi	Traditionnalistes
Beldrayn	Vosi	Traditionnalistes
Chul-Vrai	Vosi	Traditionnalistes
Val Gris	Vosi	Traditionnalistes
Hérensi	Vosi	Traditionnalistes
Léandii	Vosi	Traditionnalistes
Proches Collines	Vosi	Traditionnalistes
Rengassi	Vosi	Traditionnalistes
Sapel	Vosi	Traditionnalistes
Sarandéal	Vosi	Traditionnalistes
Yeux Irrités	Vosi	Traditionnalistes
Sussairii	Vosi	Traditionnalistes
Vendari	Vosi	Traditionnalistes
Vorhath	Vosi	Traditionnalistes

Souche

Warérienne.

Langages

Theyalien, dialecte Fronélien.

Cultures d'Origine

Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Professions Barbares, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Armes et Styles de Combat Barbares, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Magie

Tous les Orlanthi emploient la Magie Commune et démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune.

Les Orlanthi Traditionnalistes appartiennent aux cultes divins de la Tribu des Tempêtes et tirent donc leur magie d'une vue traditionnelle des dieux.

Les Orlanthi Draconiques ne tirent pas leur magie des dieux mais plutôt du Mysticisme Draconique, comme indiqué dans le chapitre Magie Gloranthienne.

Cultes

Traditionnalistes : Cultes Divins de la Tribu des Tempêtes ; Orlanth et ainsi de suite.

Orlanthi Draconiques : Orlanth l'Écaille, Ernalda le Serpent, Humakt le Venin – déformations draconiques des cultes traditionnels incluant des rites et des pratiques permettant le Mysticisme Draconique plutôt que la Magie Divine.

SLONTOS

Grande région sous la domination des Apprentis Divins et qui s'étend à l'Est le long des côtes partant de la Baie de Choralinthor, Slontos est fortement peuplée et se divise en trois principaux duchés : Wénélie, Ramalie et Manirie. Au nord de la région volcanique représentée par le pays de Caladra, la région de Kotor est un territoire frontalier sans lui abritant les renégats et les bandits qui s'opposent à l'Empire de la Mer du Milieu ou qui désirent tout simplement échapper au châtiement pour les crimes qu'ils ont commis. Dispersés dans le Kotor, des Hsunchen primitifs, en particulier des Mratoli, ou Peuple du Sanglier, vivent en petits groupes tribaux.

La région de Slontos est extrêmement loyale au siège impérial du Justéla, même si ces populations sont réputées pour être farouchement indépendantes.

Souche

Warérienne.

Langages

Seshnégi Occidental, dialecte de Slontos.

Cultures d'origine

Wénélie, Ramalie et Manirie – Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Région de Kotor – Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, et Primitive (hsunchen).

Professions

Comme pour la Culture d'Origine.

Toutefois, la région de Kotor a attiré des mercenaires, des guerriers dépossédés et des sorciers grincheux qui cherchent à échapper à l'influence impériale. Ici, les professions sont plutôt basées sur la capacité à survivre et à manier les armes. Parmi ces peuples se trouvent des petites communautés barbares faisant semblant de suivre les Apprentis Divins mais qui en fait vénèrent une variété d'esprits totémiques et les héros ancêtres du Premier Âge.

Atmes et Style de Combat de la Culture

Comme pour la Culture d'Origine.

Magie

Wénélie, Ramalie et Manirie sont tous trois des duchés vénérant les saints, en particulier la Vraie Église Malkioni et l'Église d'Ashara.

Grimoires

Vraie Église Malkioni

Boomerang
Neutralisation de la Magie
Résistance aux Dommages
Résistance aux Sorts
Résistance Spirituelle
Vision Mystique

Église d'Ashara

Augmenter (CHA)
Cercle Protecteur
Hâte
Intuition
Télépathie
Vol

Les Barbares de la région de Kotor possèdent une magie en rapport avec leur culture d'origine et les Hsunchen, les esprits et les ancêtres en relation avec leur totem animal.

Cultes

Vraie Église Malkioni, Église d'Ashara. L'Église d'Ashara révere le prophète Ashara qui affina le *Livre Irréfutable* et qui, de ce fait, est considéré comme un hérétique par certains. Toutefois, le Livre d'Ashara n'est pas aussi hérétique que les puristes le disent et favorise les échanges et le commerce. Aussi, même si Ashara n'est pas vraiment le bienvenu, il est néanmoins toléré.

Les Barbares de la région de Kotor sont un mélange de Malkioni dépossédés et de traditionnalistes appartenant à des cultes reflétant leur ancienne culture d'origine. Cependant, certains ont commencé à vénérer le Grand Ours comme faisant partie de la tradition Mratoli et pratiquent une magie spirituelle tout en restant membres des cultes de leur pays natal.

PÉLORIE - CARMANIE

Descendants de renégats Malkioni ayant fuit Fronëla, les Carmaniens ont rapidement forgé leur propre société selon les principes des Apprentis Divins mais l'ont adapté aux héros qui émergent durant la naissance de la Carmanie et les guerres contre les Spolites du Royaume de l'Obscurité. En conséquence, le Malkionisme est devenu la base d'un système de croyances typiquement Carmanien ; dans sa véritable forme, ce n'est plus qu'un parent lointain de la Foi des Apprentis Divins.

La Carmanie fit la guerre contre le Dara Happa et l'EAW : celle-ci façonna sa société en une société valorisant l'esprit, le courage et l'héroïsme au combat et abhorrant le Mysticisme Draconique. Et pourtant, certains éléments du panthéon solaire ont réussi à imprégner la croyance et la culture Carmanienne, faisant des Carmaniens un mélange varié d'éléments anciens et nouveaux en provenance de l'Ouest et du bassin de la Pélorie avec un distinctif penchant pour la croisade et le combat.

Souche

Warérienne.

Langages

Pélorien Carmanien, Occidental - dialecte Carmanien.

Cultures d'Origine

Civilisée.

Professions

Professions Civilisées, mais avec une emphase sur les guerriers et les mercenaires.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Arbalète, Arc, Arme d'Hast, Épée (préférence donnée au cimeterre), Épée & Bouclier, Lance, Lance & Bouclier.

Magie

Les Carmaniens utilisent la Magie Commune au combat et les aventuriers démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune.

Grimoires:

Livre Noir d'Asacar

Attirer (Projectiles),
Augmenter (FOR),
Fragmenter,
Neutralisation de la
Magie,
Renforcer les Dommages,
Résistance aux Dommages

Livre Blanc

de Carshandar
Augmenter (INT),
Bannir,
Boomerang,
Cercle Protecteur,
Renforcer les Dommages,
Résistance aux Dommages

Magie Divine - Carmanos, Chemin de la Mère

Amplifier
Canaliser la Force
Désarmer
Guérir Blessure
Guérison du Corps
Guérison de l'Esprit

Grimoire des Prophètes/ Cultes du Héros

Attirer (Magie),
Brillance,
Cercle Protecteur,
Hâte,
Résistance aux Dommages,
Sentir (Dragon)

Carmanos - le Chemin du Père

Augmenter (FOR),
Intuition,
Renforcer les Dommages,
Résistance aux
Dommages,
Résistance aux Sorts,
Vision Mystique

La Sorcellerie est également employée, les sorts étant tirés des Grimoires tels que le Livre Noir d'Asacar et le Livre Blanc de Carshandar.

Cultes

Les Carmaniens rejettent les enseignements draconiques avec vigueur et ont abandonné en grande partie la forme Malkioni des Apprentis Divins, même s'ils continuent de vénérer le Dieu Invisible. Les cultes Carmaniens sont centrés autour des Prophètes et des Héros. Les prophètes sont les versions carmaniennes des Malkioni martyrs, tels Hrestol et Galastar, mais leur nom a été altéré au fil des ans ; il est maintenant courant pour un Carmanien de vénérer un ou plusieurs Prophètes et dans un certain sens, ceux-ci incluent les prophètes du Dieu Invisible.

Les cultes du héros sont basés sur ceux qui fondèrent la Carmanie : Syranthir le Voyageur et Surandar le Chef de Guerre.

En plus de ces cultes traditionnels, on trouve le culte de Carmanos, un culte qui combine les éléments du culte du Héros, du culte divin et du culte mystique. Les objets de vénération sont le héros, Carmanos, le fils de Syranthir et de la déesse Charmain, et la déesse elle-même. Les adhérents au culte de Carmanos choisissent le Chemin du Père et apprennent la Sorcellerie à partir du Grimoire de Carmanos, ou bien apprennent le Chemin de la Mère et forment un Pacte avec la Mère afin d'obtenir une Magie Divine. Quel que soit le Chemin choisi, un certain degré d'illumination mystique doit être obtenu au cours de Quêtes Héroïques effectuées dans le Château Bleu, la demeure mystique de Charmain dans laquelle naquit Surandar.

PÉLORIE - DARAHAPPA

Les Dara Hapiens sont un peuple complexe. Leur longue histoire peut être retracée bien avant l'Âge de l'Aurore ; ils comptent parmi les peuples gloranthiens ayant des liens les plus serrés, bien que moins personnels, avec leurs dieux.

La plupart des Dara Hapiens sont profondément urbains. Les nobles vivent à l'intérieur des murs des grandes cités du Dara Happa ; les plus influentes et les plus prestigieuses familles résident dans Raibanth, la capitale, et dans la seconde plus importante cité, Yuthuppa. La paysannerie vit en dehors des murs mais reste toute proche. Elle est méprisée et considérée avec dédain par tous les citadins, bien que le fait qu'elle soit indispensable à la société ne soit pas remis en question.

Le Dara Happa est un pays strictement patriarcal. Toutes les lignées peuvent être retracées jusqu'au dieu Yelm ; l'importance des hommes dans la société est donc le résultat d'un édit divin. On préfère les fils aux filles ; les frères aux sœurs. Les femmes sont traitées comme des commodités : elles lient deux maisons ou deux familles ensemble, produisent des enfants (de préférence mâles), s'occupent de la demeure et du foyer et obéissent à leur père, leurs frères et leur mari avec loyauté et diligence. Les occupations et les positions sociales les plus prestigieuses sont donc réservées aux mâles. Seul un homme (à condition qu'il soit noble) a le droit de posséder des terres. Seuls les hommes ont le droit de vénérer les principaux dieux du

panthéon solaire – les femmes ont des dieux propres reflétant leur place dans la société Dara Hapienne. Les femmes Dara Hapiennes ont l'amour de leurs hommes mais leur position sociale est fixée par la loi divine de Yelm et cette loi ne peut être transgressée. Les hommes et les femmes comprennent et acceptent cette limitation socio-sexuelle et dédaignent naturellement les cultures Orlanthi et celle de l'EAW qui accordent de plus grands droits aux femmes.

Souche

Warérienne.

Langages

Pélorien Solaire, Bas Pélorien, Commun de la Cité.

Cultures d'Origine

Civilisée. Les compétences sont celles indiquées pour la culture Civilisée présentée dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*. Les roturiers reçoivent une somme d'argent de départ égale à celle indiquée pour la culture Civilisée présentée dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*. Les nobles sont traités différemment.

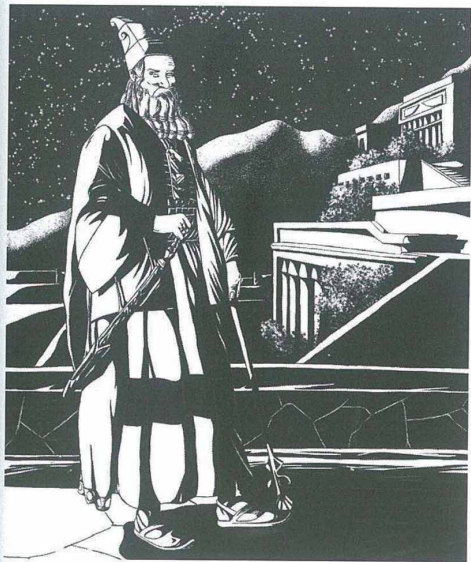
Les Dara Hapiens sont soit des nobles soit des roturiers. Les nobles peuvent retracer leur lignée jusqu'à Murharzam, le Premier Empereur, alors que les roturiers n'ont jamais eu la chance d'apprécier de telles histoires illustres et pleines d'exaltation. Les nobles gouvernent et les roturiers travaillent – mais tout un chacun connaît sa place et l'accepte. C'est l'harmonie divine de Yelm.

Afin de découvrir si un aventurier Dara Hapien est un Noble ou un Roturier, lancez 1D100. Un résultat inférieur ou égal à 25% indique un noble – tout autre résultat donne un roturier.

Les Nobles lancent ensuite les dés sur la Table du Statut Noble afin de déterminer leur place au sein de la hiérarchie Dara Hapienne :

Table du Statut Noble Dara Hapien

1D10	Statut	Argent de Départ
1	Noblesse de Haut Rang de la Lignée Dénésiód	6D6 x 200 Ducats d'or
2	Noblesse de Rang Moyen de la Lignée Dénésiód	4D6 x 100 Ducats d'or
3	Noblesse de Rang Inférieur de la Lignée Dénésiód	2D6 x 50 Ducats d'or
4	Noblesse de Haut Rang de la Lignée Erzanestyu	6D6 x 200 Ducats d'or



1D10	Statut	Argent de Départ
5	Noblesse de Rang Moyen de la Lignée Erzanestyu	4D6 x 100 Ducats d'or
6	Noblesse de Rang Inférieur de la Lignée Erzanestyu	2D6 x 50 Ducats d'or
7	Noblesse de Haut Rang de la Lignée Khordavu	6D6 x 200 Ducats d'or
8	Noblesse de Rang Moyen de la Lignée Khordavu	4D6 x 100 Ducats d'or
9	Noblesse de Rang Inférieur de la Lignée Khordavu	2D6 x 50 Ducats d'or
10	Famille Noble de Rang Inférieur sans Lignée Définie	2D6 x 25 Ducats d'or

Dénésiód, Erzanestyu et Khordavu furent tous des empereurs fondateurs des grandes dynasties Dara Happiennes.

Khordavu est la dynastie la plus ancienne et la plus prometteuse, vieille de 479 ans et comprenant au total 23 empereurs. La dynastie Erzanestyu gouverna pendant 193 ans et eut 12 empereurs. Dénésiód est une jeune dynastie par comparaison et comprend parmi ses 10 empereurs, l'Empereur Dismanthuyar, qui gouverna pendant 188 ans.

Bien qu'il n'y ait techniquement pas de différences sociales entre les mêmes rangs des diverses lignées, ce n'est pas le cas dans la pratique. Les Khordaviens se considèrent comme supérieurs aux Dénésiódiens. Ainsi, un noble Khordavien de rang inférieur se considérera toujours supérieur, sinon égal, à un Dénésiódien de haut rang.

Professions

Nobles : toute Profession Civilisée, à l'exception des professions artisanales.

Roturiers : toute Profession, à l'exception des Professions Noble, Champion/Chevalier et Prêtre.

Aucun Dara Happien ne peut être Sorcier.

Armes et Styles de Combat de la Culture

La noblesse préfère l'Épée et l'Épée & le Bouclier ; la Lance et la Lance & le Bouclier sont réservés aux Roturiers. Les deux castes emploient également l'Arc. Les archers Dara Hapiens, bénis par le dieu des archers Sagittus, sont réputés pour leur talent dans cette compétence.

Magie

Les Dara Hapiens pratiquent la Magie Commune et gagnent au départ 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Du fait que les Dara Hapiens sont profondément théistes et possèdent une grande variété de dieux et de déesses, les membres du culte ont accès à la Magie Divine. La Sorcellerie est dédaignée. Les Dara Hapiens qui ont embrassé le Dragon Solaire peut rejoindre les versions draconiques des cultes du Panthéon Solaire Traditionnel et apprennent le Mysticisme Draconique, mais ce faisant, ne peuvent plus utiliser la Magie Divine.

Cultes

Avec 100 dieux appartenant au Panthéon Solaire, nous ne possédons pas la place suffisante pour effectuer une exploration complète des myriades de cultes disponibles aux Dara Hapiens. Les plus populaires sont :

Yelm (Nobles de Haut Rang uniquement) – Empereur Solaire.
Sorts Divins : Amplifier, Bouclier, Dégager les Cieux, Dispersion de la Magie, Lance Solaire, Lueur.

Yelmalo (Nobles de tout rang) – fils de Yelm et seigneur de la guerre.
Sorts Divins : Bénédiction, Bouclier, Dégager les Cieux, Lien Mental, Lueur.

Shargash – Dieu de la Guerre du Panthéon Solaire et Gardien de l'Enfer.
Sorts Divins : Amplifier, (Arme) de Vérité, Canaliser la Force, Dispersion de la Magie, Lance Solaire.

Lodril – dieu terrestre des artisans, des fermiers et des ouvriers.
Ouvert à toutes les castes mais plutôt préféré par les roturiers.
Sorts Divins : Bénédiction, Bénéir les Récoltes, Canaliser la Force, Dégager les Cieux, Rire.

Osira – La Déesse Rivière, préférée par les marchands et les marins.
Sorts Divins : Bénédiction, Entrave, Guérison de l'Esprit, Hâte, Pluie.

PÉLORIE – DARJIIN

Le Darjiin reste à jamais dans l'ombre du Dara Happa et partage beaucoup de ses traditions solaires ; il diffère cependant de deux façons. Premièrement, il n'est pas sous la domination draconique : l'EAW a permis au Darjiin de garder son autonomie à condition qu'il n'aille pas à l'encontre de l'objectif du Dragon Doré ni de ses agents et qu'il ne se dresse pas contre le Dara Happa. Deuxièmement, la structure sociale Darjiini est beaucoup plus détendue et plus clémentine – un fait que les hautains Dara Hapiens haïssent.

Tous les Darjiini appartiennent à un clan – une famille étendue constituée de plusieurs frères, sœurs, tantes, oncles, cousins, neveux et nièces. Le clan est un concept important dans la culture Darjiini ; les clans travaillent et se distraient ensemble. Autant que possible, les mariages prennent part au sein du clan (l'inceste n'étant pas une occurrence rare) afin d'entretenir les lignées, mais les mariages interraciaux ne sont pas rares et sont purement politiques. Les nobles et les roturiers forment des clans et les noms des plus illustres et les plus brillants sont presque légendaires : le clan des Manimati gouverne le Darjiin, tout en faisant semblant d'adhérer aux Dara Happiens mais ses rivaux, les Ménochtî et les Khoravisi, possèdent une notoriété égale.

Seuls les clans nobles peuvent porter un nom. Les clans inférieurs sont nommés d'après la spécialité du clan ; par exemple, les Déshebeurs représente un clan vivant sur des péniches et qui contrôle les rizières de la Vallée de l'oslir, tandis que les Poings Levés sont chargés des zones fermières et de l'agriculture. Les clans nobles et roturiers sont connus pour se mélanger à l'occasion, quand les bonnes conditions sont réunies ; dans ce cas, le nom du clan inférieur est effacé de l'histoire et le nom du clan noble prend l'ascendance.

Souche

Warérienne.

Langages

Pélorien Solaire, Bas Pélorien – deux dialectes Darjiini.

Cultures d'Origine

Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour Civilisée. Les clans roturiers n'ont pas accès à la Profession Noble. Les clans nobles n'ont pas accès aux professions en relation avec la ferme et le labeur manuel, excepté l'artisanat : certains clans nobles ont forgé leur réputation sur leurs arts.

Les deux professions suivantes sont disponibles aux roturiers :

Homme de Maison : le personnage est le serviteur d'une famille ou d'une maison et sert au sein d'une équipe quand il s'agit d'un grand domaine. Il est homme de ménage, jardinier, majordome ou domestique ; en échange de son travail et de ses tâches, il est placé sous la protection d'une grande famille.

Intendant : le personnage est le représentant du domaine d'un clan noble. Il représente la famille le mieux possible : introductions et annonces des visiteurs, polissage des sceaux héraldiques et des chevalières. Son rôle est de s'assurer que son clan soit aussi respecté et influent que possible.

Bonus de Compétences de Base

Profession

Homme de Maison

Intendant

Évaluer +10%,
Influence +10%,
Perception +10%
Influence +10%,
Connaissance (Régionale) +10%,
Perception +10%,
Persévérance +10%

Compétences Avancées

Artisanat (domestique au choix), Connaissance de la Rue

Artisanat (domestique au choix)

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme pour la culture Civilisée.

Magie

Les Darjiini pratiquent la Magie Commune et gagnent ainsi 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. En tant qu'adhérents au Panthéon Solaire, ils obtiennent leur Magie Divine de la même manière que les cultes Dara Hapiens. La Sorcellerie est dédaignée et le Mysticisme Draconique n'est pas pratiqué.

Cultes

Panthéon Solaire – toutefois, la principale déesse des Darjiini est SurEnslib, la déesse héron, la seconde plus importante déesse derrière Yelm, selon les Darjiini. Les cultes de la fertilité sont aussi populaires, y compris celui de Lodril, vénéré sous son aspect du Grand Outil.

SurEnslib – Déesse Héron.

Sorts Divins : Attraction, Bénédiction, Bénir les Récoltes,, Flux et Reflux Forme Bestiale (Héron).

PÉLORIE – RINLIDDI

Ancienne province du Dara Happa et maintenant nation à part entière, le Rinliddi peine encore dans l'ombre des grandes cités Dara Hapiennes d'Elz Ast et de Yuthuppa et déteste les intrusions des Amis des Wyrms qui cherchent à ébranler la supériorité des divinités Rinliddi aviaires.

Les Rinliddi sont politiquement indépendants et renfrognés. Tous les Dara Hapiens sont des rivaux, voire même des ennemis, et les Rinliddi rejettent les hiérarchies sociales astreignantes du Dara Happa et du Darjiin.

Souche

Warérienne.

Langages

Pélorien Solaire, Bas Pélorien – tous deux dialectes Rinliddi.

Cultures d'Origine

Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour la Culture Civilisée. En plus, les Rinliddi sont passés maîtres dans l'art de domestiquer les espèces aviaires qui abondent dans la région et ont donc les options professionnelles suivantes :

Cavalerie Aviaire : l'aventurier est un cavalier capable de chevaucher les grands oiseaux terrestres de la Pélorie et peuvent combattre sur la selle de l'un d'entre eux avec une grande aisance. Ces animaux représentent l'âme du peuple Rinliddi et le personnage doit s'assurer que l'animal revienne, si possible, vivant du combat. Il est reconnaissant des ressources que son animal sacré lui apporte et sait que sans lui, sa société serait bien vide.

Fauconnier : passé maître dans l'art de chasser avec des oiseaux de proie, les fauconniers vivent en harmonie avec leurs oiseaux et peuvent vivre à la dure. Beaucoup de fauconniers adoptent le maniérisme de leurs oiseaux favoris.

Profession	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Cavalerie	Équitation +15%,	Connaissance
Aviaire	Lance +10%,	(Grand Oiseau),
	Perception +5%	Survie
Fauconnier	Tout Style de	Connaissance
	Combat +5%,	(Fauconnerie),
	Athlétisme +5%,	Pister, Survie
	Perception +10%,	

Armes et Styles de Combat de la Culture

Lances, frondes et arcs sont les armes préférées des Rinliddi.

Les fauconniers entraînent généralement un ou deux oiseaux à attaquer, à piquer et à frapper les yeux, les mains et les armes de l'ennemi avec le bec et les serres.

Magie

Les Rinliddi pratiquent la Magie Commune et débutent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Leurs dieux leur offrent une Magie Divine mais le Mysticisme Draconique et la Sorcellerie sont tous deux dédaignés.

Cultes

Panthéon Solaire mais principalement Vrimak, le Père des Oiseaux.

Vrimak : toute forme de vie aviaire, du grand aigle céleste au plus petit oiseau mouche, est une représentation du grand Vrimak, l'enfant du ciel.

Sorts Divins : Bénédiction, Dégager les Cieus, Dévier la Cible, Forme Bestiale (Oiseau), Lien Mental (utilisé pour communiquer avec les aviaires en tout genre).

PÉLORIE - TALASTAR

Le Talastar fait partie du nouvel Empire Carmanien, les carmaniens ayant débarrassé les tribus des collines des croyances des Amis des Wyrms quelques 20 ans auparavant. Les pragmatiques Talastarings ont accepté l'occupation Carmanienne à un certain degré car ces derniers, contents du fait qu'ils reçoivent un tribut, laissent les Talastarings tranquilles, excepté dans les rares occasions où le Chaos dresse un tentacule depuis le Dorastor voisin.

Les Talastarings sont un peuple robuste et solide aux cheveux bruns ou rouges et à la peau couleur olive. Les hommes et les femmes laissent pousser leurs cheveux et les hommes portent la barbe. Les hommes riches et importants portent de longues barbes huilées, fréquemment frisées avec des pinces pour créer des boucles pendantes. Les deux sexes sont tatoués avec les marques du clan, de l'initiation au culte ou pour toute autre raison religieuse ou magique. Les hommes revêtent une jupe de laine et un manteau affichant des couleurs vives et des motifs. Les hommes riches portent des tuniques richement ornées par-dessus leur jupe de laine et se parent de bijoux. Certains nobles portent même une resplendissante toge de laine.

Les Talastarings sont divisés en sept tribus : Arkailing, Biling, Linsting, Skanthing, Tenling, Ulreding et Vodsaling. En termes de population et de liens avec les Carmaniens, les Biling constituent le groupe le plus large et le plus fort. Certains ont même adopté le mode de vie des Carmaniens et ont rejoint leurs cultes. Ils dominent l'ancienne et puissante forteresse connue tout simplement sous le nom de 'Fort'.

Les Talastarings se considèrent comme un peuple robuste, fier et indépendant qui ne dépend que de lui-même et de ses dieux et qui ne se plie à la volonté d'aucun empire et d'aucune horreur en provenance du Dorastor. Les étrangers – Dara Happiens et Darjiini en particulier – considèrent les Talastarings comme des bandits rebelles et des ennemis dont la vie ne consiste qu'à garder des troupeaux de moutons ou à les voler.

Souche

Warérienne.

Langages

Theyliien, dialecte Talastar ; Bas Pélorien.

Cultures d'Origine

Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour la Culture Barbare.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme pour la Culture Barbare ; les Styles de Combat de la Lance, de l'Épée et de la Hache sont répandus.

Magie

Les Talastarings Orlanthi démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Comme ils vénèrent les dieux traditionnels, ils gagnent la Magie Divine des dieux de la Tribu des Tempêtes. Il existe cependant des clans qui restent fidèles aux aspects draconiques des cultes Orlanthi ; ceux-là possèdent le Mysticisme Draconique mais ils essaient de le garder secret par peur de représailles de la part des Carmaniens ; entre eux, ils n'ont par contre pas peur de faire état de leurs anciennes allégeances.

Cultes

Cultes de la Tribu des Tempêtes et sorts issus de leur Magie Divine. Certains clans restent fidèles aux enseignements draconiques et se joignent aux cultes draconiques, tels que celui d'Orlanth l'Écaille ou d'Ernalda le Serpent. De telles pratiques réussissent à coexister aux côtés de la vénération traditionnelle – excepté quand les Chevaliers Carmaniens décident de monter des expéditions pour débarrasser les habitants de l'influence draconique, tels qu'ils continuent de le faire contre les Orlanthi de Charg et du Golaros.

PÉLORIE – PAYS DE VOTANKI

Longée par les Montagnes RochePierre au sud et par la Mer Elfique au nord, le Pays de Votanki est un pays sauvage ingouvernable appartenant aux trolls, qui dominent les plaines centrales, aux elfes, qui vivent proches de la Mer Elfique, et aux nains de Grandchemin, habitants les Bois de Pierre, qui se retrouvent bien souvent au milieu des conflits entre races anciennes malgré leur désir d'isolement.

Récemment, les humains sont apparus dans la région que les anciennes races appellent les contrées sauvages, afin de s'y établir et prospérer. Ces humains, les Votanki, ont réussi à s'installer, malgré leur rivalité avec les trolls. Les affrontements entre les Votanki et les trolls sont occasionnels mais sanglants et la paix qui existe entre les deux camps est bien instable.

Les Votanki sont un peuple primitif manquant de raffinement. Ils élèvent des cochons et des chèvres car ils les trouvent bien plus faciles à élever et à protéger que le bétail. Récemment, l'EAW a envoyé des détachements de dragonews et de missionnaires chantants dans le pays de Votanki afin d'exploiter la soi-disant naïveté de la population humaine. Les trolls détestent ces incursions et ne manquent pas d'attaquer les intrus chaque fois qu'ils le peuvent. D'un autre côté, les Votanki considèrent

ceci comme un moyen de récupérer à la fois magie et pouvoir ; certains clans disséminés ont embrassé le Mysticisme Draconique et se sont attirés l'inimitié des trolls. Deux siècles auparavant, Hargaard Poing d'Argent, un vieux roi Votanki, établit une vague alliance avec l'EAW ; celle-ci servit d'excuse aux incursions des missionnaires chantants, sous prétexte que les Votanki sont un peuple suffisamment malléable pour être incorporé dans le Projet du Grand Dragon.

Souche

Warérienne.

Langages

Un mélange de Bas Pélorien et de Theyalien, formant une version bâtarde et grossière des deux langages.

Auld Wyrmith parmi les clans Votanki convertis.

Cultures d'Origine

Primitive, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour la Culture Primitive indiquée dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Principalement Lance, Fronde et Arc.

Magie

Les Votanki emploient presque exclusivement la Magie Commune et débutent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Ils ne possèdent pas encore de vues sophistiquées en ce qui concerne les dieux et font semblant d'adhérer au panthéon solaire et à celui des tempêtes qui sont répandus dans la région, tout en adoptant la vénération des ancêtres et des esprits. En termes de magie supérieure, les Votanki ont un penchant pour la Magie Spirituelle et ne possèdent pas de sorts divins. Lorsqu'un clan est converti par l'EAW, celui-ci apprend les bases du Mysticisme Draconique mais guère plus.

Cultes

Cultes des ancêtres spécifiques au clan ; esprits de la nature et occasionnellement un esprit animal. Grand-Père Sanglier est l'esprit du Grand Cochon que tous les clans Votanki révèrent.

RALIOS – EST SAUVAGE

Les terres de Saug, de Déléla et de Kéanos sont dominées par les Orlanthi traditionalistes qui y mènent une existence difficile, tout en s'opposant au terrain inhospitalier et aux incursions des monstres du Chaos en provenance du Dorastor – malgré la vigilance des robustes guerriers Uroxi.

La colonie prend la forme dominante du tula ; les clans et les tribus éparpillées (Déliennes, car les Saugites dédaignent le tribalisme) font ce qu'elles peuvent pour survivre au jour le jour. Le terrain hostile donne à une population déjà sévère et pragmatique, une vue fataliste de son existence et un désintérêt total envers les vues plus larges des Apprentis Divins et des Amis des Wyrms.

Souche

Warérienne.

Langages

Theyalien, dialecte du Ralios.

Cultures d'Origine

Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour la Culture Barbare. Dans les terres de Kéanos, les hommes sont des chasseurs plutôt que des guerriers. Dans les zones fermières, les professions basées sur la chasse et l'artisanat prennent le pas sur les plus "aisées".

Armes et Styles de Combat de la Culture

Lance, Épée, Fronde et Arc.

Magie

Tous les orlanthi de l'Est Sauvage possèdent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. La magie supérieure dépend des cultes mais la Sorcellerie est dédaignée.

Cultes

Saug : les dieux de la Tribus des Tempêtes sont vénérés et Urox, le Taureau des Tempêtes est prédominant.

Sorts Divins du Taureau des Tempêtes : Berserk, Guérison du Corps, Renforcer les Dommages, Résistance aux Dommages, Sentir (Chaos), Traiter les Blessures.

Déléla : les Déléliens sont séparés entre les Traditionnalistes et les nouveaux enseignements que leur ont apporté l'Empire des Amis des Wyrms. Selon l'allégeance du clan ou de la tribu, les Déléliens vénèrent le Taureau des Tempêtes ou une version draconique, tel Orlanth l'Écaille et Ernalda le Serpent, gagnant ainsi le Mysticisme Draconique.

Kéanos : les chasseurs de Kéanos vénèrent tous les Dieux des Tempêtes mais Odayla le dieu de la Chasse est prédominant.

Magie Divine d'Odayla : Bénédiction (habituellement Pister et Perception), Excommunier, Guérison du Corps, Sanctifier, Vision de l'Âme.

RALIOS - LANKST

Les clans Orlanthi du Lankst ont supporté la domination sous une forme ou une autre pendant des siècles. tout d'abord, l'Empire Stygien imposa de nombreuses restrictions sur la culture Orlanthi puis plus tard, les Apprentis Divins interférèrent dans leurs affaires ; mais, jusqu'à présent, ces derniers se sont retenus de trop s'imposer aux différents clans.

Les Lanksti forment des clans mais pas des tribus – un vestige de la repression Stygienne ; les Lanksti considèrent également que le tribalisme mène aux convictions des Amis des Wyrms. Les clans se réunissent autour de la Rivière du Haut Tanier et les rivalités entre eux éclatent fréquemment. Au fur et à mesure que les voyageurs en provenance du Génertéla sont arrivés dans le Ralios, les Lanksti se sont mis à côtoyer des Péloriens, des Kéthaeliens, des Justéli et, inévitablement, des Amis des Wyrms mais, en dépit de la diversité, ils sont restés accrochés aux anciennes traditions.

Souche

Warérienne.

Langages

Theyalien, dialecte du Lankst.

Cultures d'Origine

Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour la culture Barbare.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme pour la culture Barbare.

Magie

Les Lanksti démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune et tirent une Magie Divine de la vénération des dieux de la Tribu des Tempêtes. La Sorcellerie et le Mysticisme Draconique sont rejetés.

Cultes

Tribu des Tempêtes.

RALIOS - ORMSLANDE

L'Ormslande est un petit pays situé dans le nord du Ralios et dominé par les dragonewts et leur Roi inhumain. Cela dit, les humains occupent aussi une petite parcelle de terrain ; des émigrés Orlanthi en provenance du Lankst et de l'Est Sauvage occupent des tulas éparpillés en bordure du territoire des Dragonewts.

Les Orlanthi de l'Ormslande subissent les interférences des missionnaires chantants enthousiastes à l'idée de convertir les barbares, qui ont choisi de demeurer si près du territoire dragonewt, à l'idéal draconique. Ils échouent, car les Orlanthi de l'Ormslande sont fiers et résolus et résistent à la transformation de leurs dieux en version draconique et à leur incorporation dans le Projet du Grand Dragon. Les Ormslandiens gardent leur distance vis à vis des dragonewts et ces derniers font de même ; seuls les mystiques draconiques humains tentent de convertir futilement les Orlanthi aux voies dans lesquelles ils n'ont aucun intérêt.

Souche
Warérienne.

Langages
Theyalien, dialecte de l'Ormslande.

Cultures d'Origine
Barbare, comme indiqué dans les *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions
Comme pour la culture Barbare.

Armes et Styles de Combat de la Culture
Épée, Lance, Bouclier, Fronde et Arc.

Magie
Les Orlanthi de l'Ormslande débutent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie ; ils tirent une Magie Divine de la vénération des dieux de la Tribu des Tempêtes. La Sorcellerie et le Mysticisme Draconique sont rejetés.

Cultes
Tribu des Tempêtes.

RALIOS - SAFELSTER

Les Apprentis Divins contrôlent des centres du Safelster le long du Lac Felster, là où 20 cités-états développent une fusion de diverses cultures et opinions. Oublieuses des changements qui se déroulent tout autour d'elles, les communautés placées sous la direction de l'administration des Apprentis Divins suivent toujours les voies qui furent tracées bien avant que l'Empire de la Mer du Milieu ne prenne le contrôle de la région. Certaines communautés ont accepté la loi des Apprentis Divins sans questions tandis que d'autres se contentent de l'ignorer, tout en poursuivant leur bonhomme de chemin.

Les Safelstriens ne se considèrent pas en tant que tels. Ils sont avant tout Kustriens, Tortuniens, Méreiniens et ainsi de suite. L'accent est placé sur l'avancement personnel au sein de la

cité-état d'origine ou celle où on a élu domicile ; rarement en dehors. En tant que région, le Safelster n'incite pas à la loyauté : seule compte la cité-état.

De l'autre côté du Safelster, les Apprentis Divins, les Amis des Wyrms et les Orlanthi s'opposent et coopèrent à l'occasion. Les Apprentis Divins recherchent la domination absolue mais la nature disparate des cités-états rend la tâche impossible, les croyances profondes et les allégeances personnelles étant placées bien au devant de celles de n'importe quel empire. Les Apprentis Divins envoyés par l'Empire sont frustrés par le manque de philosophie ou de centralisation et s'étonnent qu'une telle diversité de cultures puisse prospérer ainsi en toute impunité.

Souche
Warérienne.

Langages
Seshnégi Occidental, dialecte du Safelster – et la langue dominante de la région.
Theyalien, dialectes variés.

Cultures d'Origine
Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions
Comme pour la culture Civilisée.

Armes et Styles de Combat de la Culture
Une myriade, reflétant la culture et la préférence personnelle.

Magie
La Magie Commune domine dans tout le Safelster. Les aventuriers ont ainsi 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune.

Cependant, la Sorcellerie est commune en raison de la présence des Apprentis Divins et est enseignée au sein de nombreux ordres principalement centrés autour de saints mineurs et de la Vraie Église Malkioni.

Cultes
Toutes les cités-états Safelstriennes ont au moins un ordre soutenu par un saint. Les Grimoires varient mais un saint ordre type d'une cité-état Safelstrienne suit l'exemple ci-dessous :

Boomerang
Former (Substances Variées)
Hâte
Intuition
Neutralisation de la Magie
Renoncer (Eau, Nourriture ou Sommeil)

Mythes de Teltmor

Au temps de l'Âge de l'Aurore, tout le monde pouvait changer de forme. La plupart perdit ce talent durant l'Âge Doré, à l'exception des Tribus Animaux. Au lieu de cela, celles-ci retinrent une certaine fluidité entre la forme de l'homme et celle de l'animal.

Il existait plusieurs genres de peuples animaux mais les Teltmori étaient les plus robustes, car ils se déplaçaient en meutes et possédaient une hiérarchie naturelle qui séparait les faibles des plus forts. Ils étaient aussi plus affamés que les autres, ce qui les rendait féroces. Teltmor, leur dieu, était le chef de cette meute affamée. Il chassait ouvertement les autres peuples, en particulier le peuple du chien de Balazar.

Il fit une erreur quand il avala le soleil, car la neige et les nuages apparurent et obscurcirent les cieux. Cette fois-ci, c'était une grosse erreur car la nourriture devint rare. Les monstres apparurent ensuite ; ils pouvaient changer de forme mais jamais en bien ou jamais en entier. Vous saviez qu'ils étaient mauvais parce qu'ils ne cessaient d'attaquer même après qu'on se soit rendu.

Finalement, Teltmor réalisa que quelque chose dans son estomac le brûlait et qu'il allait devoir le recracher. Le soleil sortit de son gosier et ralluma le ciel. Teltmor se retira dans une tanière dont il sortirait pas, laissant derrière lui des esprits pour pouvoir communiquer avec nous.

Nous vécûmes, mourûmes et fûmes réincarnés plusieurs fois après le retour du soleil. Un nouveau dieu qui n'était pas loup vint nous voir et nous promit de nous délivrer de notre faim pour que nous puissions communiquer à nouveau avec Teltmor tant que nous étions encore en vie. Nombre d'entre nous prirent son parti, en particulier ceux qui étaient les plus proches de son repaire du Dorastor. Quand les ennemis se dressaient contre lui, nous les harcelions. Un de leur plus cruel guerrier, Talor le Guerrier Hilare, qu'ils appelaient un saint, nous lança une malédiction. Ceux qui furent atteints se transformèrent en loup pendant les jours sauvages.



RALIOS - TELMORIE

Le peuple Hsunchen du Loup de Teltmorie est insulaire, discret et très protecteur envers ses meutes et son mode de vie, préférant rester loin des peuples civilisés qui habitent en bordure de leur territoire. Cela ne les empêche pas d'envoyer des détachements pour piller en vue de l'hiver. Les populations situées au nord du Ralios ont appris à craindre les terribles hurlements des frères des loups qui se préparent à bondir sur le bétail et les cochons.

Les Teltmori sont les plus répandus des peuples Hsunchen, bien qu'ils soient plus concentrés dans le Ralios. Ils sont maintenant divisés en deux groupes, à cause d'une malédiction lancée contre eux par Talor, le Guerrier Hilare, durant le Premier Âge. Les "Purs" ressemblent à tous les autres Hsunchen et vivent principalement dans le Ralios. Les "Maudits" constituent une minorité dans le Ralios. Ces anciens adorateurs de Gbaji se transforment en loup pendant les Jours Sauvages. Cependant, ces deux types de Teltmori partagent une seule culture et une seule religion.

En tant que culture croisée avec leurs frères à quatre pattes, les Hsunchen Teltmori affichent des traits et des manières lupines. Ils se déplacent aussi rapidement à quatre pattes que sur deux jambes. Ils ont des cheveux qu'ils gardent longs et sauvages et des ongles longs et acérés, naturellement renforcés pour servir de griffes. Le Langage des Teltmori est un mélange complexe de grognements, de grondements, de gémissements et de ronronnements. Ils communiquent parfaitement avec les loups en utilisant ce langage mais leur lien est encore bien plus

Cultures d'Origine Telmori

Culture d'Origine Telmori

Bonus de Compétences de Base

Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Perception +10%

Choisir Deux à +10%

Chant, Danse, Discrétion, Endurance, Évasion, Force Brute, Influence, Persévérance, Premiers Soins

Choisir Deux à +10%

Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Lance, Marteau

Compétences Avancées

Connaissance (Loup), Langage (Hsunchen Telmori) +50%, Pister

Choisir Une

Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Survie

Argent de Départ

4D6x25 pièces d'argent

Professions

Comme pour la culture Primitive ou :

Professions Telmori

Profession

Élu

Bonus de Compétences de Base

Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +10%, Influence +5%

Choisir Une à +10%

Arc, Bagarre, Bouclier, Endurance, Hache, Lance, Lancer, Marteau, Perception

Gardien Totem

Connaissance (Régionale) +15%, Influence +5%

Choisir Deux à +10%

Arc, Athlétisme, Bagarre, Bouclier, Discrétion, Endurance, Évasion, Hache, Lance, Marteau, Perception, Persévérance

Homme de Tribu

Athlétisme +5%, Hache +5% OU Arc +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Danse +5%, Lance +5%, Premiers Soins +5%, Perception +10%

Sauvage

Athlétisme +5%, Bagarre +5%, Évasion +5%

Choisir Une à +10%

Bouclier, Hache, Lance, Marteau

Choisir Une à +5%

Arc, Dague, Discrétion, Endurance, Lancer, Perception

Compétences Avancées

Survie +5%

Choisir Une

Pister, survie

Choisir Une

Artisanat, Jouer d'un Instrument, Médecine, Pister, Survie

Pister, Survie

étroit que cela. Il n'existe pas de lien plus serré que celui entre un Telmori et ses frères et sœurs loups.

Souche

Hsunchen

Langages

Hsunchen Telmori

S'il le désire, un personnage Telmori peut lancer 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à 15%, le personnage est un Telmori "Maudit" et se transformera en loup pendant les Jours Sauvages. La transformation se déroule à minuit et dure jusqu'à minuit le jour suivant. C'est un processus court mais

douloureux : les os se brisent, grandissent et se transforment en ceux d'un loup. Retourner dans la forme humaine est tout aussi douloureux. Durant la transformation, qui prend environ cinq minutes, le Telmori est incapable d'agir mais une fois terminée, il est devenu un loup à part entière : ses caractéristiques humaines sont remplacées par celle du loup. Utilisez les statistiques du loup de la page 175 du *Livre de Règles* de *RuneQuest* pour déterminer les caractéristiques et les compétences de la forme du loup. Ne lancez les dés qu'une seule fois pour cette forme ; les mêmes statistiques sont utilisées pour chaque transformation.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Arc, Bagarre, Lance, Marteau.

Magie

Les chamans Telmori sont des magiciens spirituels reliés à l'esprit du Grand Frère Loup, la manifestation de Telmor, le Premier Loup. Ils utilisent de nombreux doubles et de nombreux esprits et font appel aux ancêtres Telmori, humains et loups. Deux exemples d'esprits sont présentés ci-dessous :

Frère Hurler (Intensité 1 : Augmente Rang d'Action, esprit du loup) – INT 5, POU 9, CHA 5. AC 2, RA +5, PV 9, Dommages Spirituels +1D6. Persévérance 36%, Morsure Spectrale 45%. L'Esprit Hurler augmente le Rang d'Action du Chaman de 1D10 à 1D12.

Père de la Meute (Intensité 3 Domine Espèce, esprit du loup) – INT 5, POU 23, CHA 3. AC 3, RA +3, PV 23, Dommages Spirituels +2D6. Persévérance 92%, Griffes Spectrales 112%. Le Père de la Meute permet au chaman de commander trois loups à la fois.

Cultes

Tous les Telmori sont automatiquement des Adhérents au Culte de Telmor. Ce culte spirituel vénère les ancêtres du Grand Frère Loup et Telmor, le Père de tous les loups.

KÉTHAÉLA – PAYS DE CALADRA

Le paysage volcanique du pays de Caladra est la demeure des adorateurs primitifs du dieu volcan, Caladra, et du dieu terrestre, Lodril – bien que leurs rites et leurs pratiques soient extrêmement simplifiés en comparaison avec ceux de la Pélorie

: bien souvent, le sacrifice humain est considéré comme le rite religieux en vigueur.

Une telle naïveté primitive est une bénédiction pour les Apprentis Divins ; ces derniers ont établi des groupes de Révélateurs dans le pays de Caladra afin d'étudier ses populations et interférer dans leurs mythes, avec, par chance, un résultat bénéfique. Aurélien et Caladra, sa sœur jumelle, ont été réunis à la suite de l'intervention des Apprentis Divins, ce qui eut un effet apaisant sur les tribus du pays, au point où elles remettent en question les sacrifices humains qu'elles offrent à leurs dieux.

Souche

Warérienne.

Langages

Bas Pélorien – mais une version extrêmement basique de celui-ci.

Cultures d'Origine

Primitive.

Professions

Comme pour la culture Primitive.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme pour la culture Primitive.

Famille Affranchie

Femme

Alchimiste*
Barde/Ménestrel
Dame de la Cour
Diplomate
Érudit/Scribe
Espionne
Exploratrice
Guerrière
Marchande
Médecin
Mercenaire
Noble
Prêtresse
Sorcière/Rebouteuse*
Voleuse

Homme

Barde/Ménestrel
Érudit/Scribe
Espion
Explorateur
Guerrier
Marchand
Mercenaire
Noble
Sorcier/Magicien*
Voleur

Famille Cliente

Femme

Acrobate
Alchimiste
Artisan
Barde/Ménestrelle
Dresseuse d'Animaux
Érudit/Scribe
Espionne
Exploratrice
Fermière
Forestière/Broussarde
Forgeronne
Guerrière
Mercenaire
Marchande
Mineuse
Médecin
Pêcheuse
Voleuse

Homme

Acrobate
Alchimiste
Artisan
Barde/Ménestrel
Dresseur d'Animaux
Espion
Explorateur
Fermier
Forestier/Broussard
Forgeron
Guerrier
Marchand
Mercenaire
Mineur
Pêcheur
Voleur

*Allégeance à l'Empire de la Mer du Milieu seulement.

Magie

Les Caladriens ont accès à la Magie Commune et obtiennent donc 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Bien que leurs cultes soient des versions non raffinées et primitives des cultes solaires Péloriens, ce sont néanmoins des Théistes Solaires et donc ont accès à une Magie Divine. Les sorts pour Aurélien, Caladra et Lodril sont donnés ici.

Cultes

Aurélien, le Grand Volcan ; Caladra, la Sœur du Feu, et Lodril, le Père du Feu.

Sorts Divins

Aurélien et Caladra : Absorption, Canaliser la Force, Dispersion Élémentaire, Invocation Élémentaire (Salamandre).

Lodril : (Arme) de Vérité, Canalyser la Force, Dispersion Élémentaire, Invocation Élémentaire (Gnome).

KÉTHAÉLA - ESROLIE

L'Esrolie Matriarcale — le pays aux dix mille déesses — est très peuplé et très riche. En dépit de sa sécession des Apprentis Divins et des Amis des Wyrms, l'Esrolie fut le siège de nombreux conflits et affrontements sanglants au cours des 260 années passées. L'Empire de la Mer du Milieu et celui des Amis des Wyrms ont maintenu un certain contrôle sur la région, en particulier dans la cité de Nochet ; en 842, l'Esrolie tomba sous la coupe des Apprentis Divins durant les Guerres Krjalkies. Mené par le héros du Cercle du Dragon Éternel, le Seigneur Grand Burin, l'EAW tenta d'expulser l'Empire de la Mer du Milieu d'Esrolie et de Slontos mais les Apprentis Divins tinrent bon et, en 849, complétèrent leur infame Échange des Déesses résultant en une famine dont tout le monde se souvient encore à ce jour.

Les Grands-Mères d'Esrolie ont maintenant établi une coexistence pacifique avec les Apprentis Divins, bien que l'EAW continue de faire pression pour étendre son contrôle sur cette terre fertile et vibrante. Les Grands-Mères d'Esrolie flirtent avec le Malkionisme et les croyances des amis des Wyrms et favorisent le camp qui comble leurs intérêts du moment ; le peuple les imite. Dans les rues de Nochet, il n'est pas rare pour les partisans des Apprentis Divins et de l'EAW de se côtoyer car leurs allégeances ne sont pas vraiment sérieuses. Quand un camp a été définitivement choisi, les intrigues sont plutôt politiques et émotionnelles car les bains de sang n'amènent jamais rien de bon

Souche

Warérienne.

Langages

Seshnégi Occidental, dialecte Esrolien.

Cultures d'Origine

Civilisée.

L'Esrolie possède un régime matriarcal. Le pouvoir repose entre les mains des Grands-Mères. Une Grand-Mère est à la tête d'une famille, d'un clan ou d'une province. La famille est la plus importante cellule sociale en Esrolie et tout le monde appartient soit à une Famille Affranchie soit à une Famille Cliente. Cette dernière représente un clan mené par une Grand-Mère qui fait également partie du Conseil des Grands-Mères. Il existe une centaine de Familles Affranchies en Esrolie ; celles-ci déterminent la mode, le comportement et la direction de la société Esrolienne. Les Familles affranchies individuelles peuvent prêter leur allégeance librement — l'EAW et l'Empire de la Mer du Milieu sont donc tous deux représentés en Esrolie, en dépit de leur division et de leur inimitié — mais au bout du compte, les Grands-Mères ne sont loyales qu'envers leur Conseil et Imarja, leur déesse et font semblant d'adhérer au Dieu Invisible et au Grand Dragon.

Les Familles Clientes servent et reçoivent leurs ordres des Familles Affranchies, bien qu'elles opèrent avec un certain degré d'indépendance, elles s'efforcent d'imiter et de servir la Famille Affranchie avec laquelle elles sont alliées. Une Famille Cliente réputée pour la qualité et la longévité de ses services peut devenir affranchie et engager ses propres Familles Clientes.

En Esrolie, les femmes détiennent le pouvoir et, dans les situations importantes telles que la religion et la politique, les hommes n'ont qu'une place sommaire. Les hommes et les femmes servent dans la milice Esrolienne, sous le nom de Centaines Irillos, et dans l'armée, sous le nom de Kimantorings. Les Kimantorings furent formés par le héros Uz Ezkankekkko, Le Seul Ancien, durant les Grandes Ténèbres, mais leur commandement passa entre les mains du chef humain Kimantor de Nochet aux alentours de 578. Alors que les Grands-Mères contrôlent la direction générale des Kimantorings, ses chefs militaires sont souvent des mâles. Ces derniers reçoivent une plus grande flexibilité dans la direction des affaires de l'armée.

Bien que les Esroliens soient Civilisés, lancez 1D100 pour déterminer si l'aventurier est issu d'une Famille Affranchie ou Cliente. Si le résultat est inférieur ou égal à 25%, la famille est Affranchie et possède 1D6+1 Familles Clientes sous ses ordres. Si le résultat est supérieur ou égal à 26%, l'aventurier appartient à une Famille Cliente sous les ordres d'une Famille Affranchie.

L'allégeance de la Famille Affranchie est importante : lancez les dés sur la Table Allégeance de la Famille Affranchie pour connaître l'affiliation religieuse de la Famille Affranchie et de ses Clientes.

Allégeance de la Famille Affranchie

1D20

1-6

Allégeance Religieuse en Cours

Traditionnaliste, aucune Allégeance en dehors de celle d'Imarja

7-15

Empire de la Mer du Milieu

16-20

Empire des Amis des Wyrms (EAW)

Toutes les familles restent loyales envers Imarja, quelle que soit leur autre allégeance.

Les familles loyales envers l'Empire de la Mer du Milieu peuvent se joindre aux ordres sorciers Malkioni.

Les familles loyales envers l'EAW peuvent se joindre aux cultes draconiques et aux missionnaires chantants. En général, l'adhésion à un culte draconique est réservé aux Familles Affranchies ; les Familles Clientes rejoignent les missionnaires chantants et reçoivent leurs ordres des membres affranchis du culte.

Professions

Un esrolien accède aux professions en fonction de son sexe et de son statut familial. Sélectionnez la profession dans la liste appropriée au statut familial.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Arc, Dague, Épée & Boudier, Lance & Boudier, Masse d'Arme.

Magie

Tous les Esroliens apprennent et pratiquent la Magie Commune. Les femmes esroliennes démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune ; les hommes avec seulement 3 points.

L'accès à des voies magiques supplémentaires dépend de l'allégeance de la famille. Les familles Traditionnalistes vénèrent le Culte Divin d'Imarja et le Panthéon des Tempêtes (les dieux des cultes des Tempêtes étant traités comme des divinités inférieures, en particulier les cultes mâles, comme celui d'Orlanth).

L'allégeance envers l'Empire de la Mer du Milieu permet aux Esroliens d'apprendre et de pratiquer la Sorcellerie, en plus de la Magie Divine apprise après adhésion aux cultes Traditionnalistes – bien que la majorité des familles favorables aux Apprentis Divins s'en déferent à la Sorcellerie.

L'allégeance envers l'EAW permet aux Esroliens d'apprendre le Mysticisme Draconique en plus de la Magie Divine apprise après adhésion aux cultes Traditionnalistes – bien que la majorité préfère l'Illumination Draconique au lieu de la Magie Divine.

Cultes

L'adhésion à un culte dépend de l'Allégeance de la Famille Affranchie. Les femmes peuvent rejoindre et avancer dans le culte d'Imarja mais les hommes n'ont le droit de se joindre qu'aux cultes du panthéon des Tempêtes.

Sorts Divins d'Imarja : Amplifier, Attraction, Bénédiction, Lien Mental, Observer, Méditation, Sanctifier.

Au sein des ordres Sorciers, les hommes ne peuvent pas progresser au-delà du rang d'adepte, à moins qu'ils ne quittent la région pour de bon. Les femmes peuvent progresser jusqu'au rang de Mage.

Au sein des cultes draconiques, les hommes ne peuvent progresser au-delà du rang de Triomphant de la Main du Dragon. Les femmes peuvent progresser jusqu'au rang de Croc Exultant du Dragon.

KÉTHAÉLA - PAYS D'HENDREIKI

En plein cœur du territoire Orlanthi, les Hendreiki s'accrochent aux anciennes traditions de la Tribu des Tempêtes, en dépit des efforts de l'EAW pour les convertir – efforts reportés car ils se sont maintenant alliés avec les Hendreiki afin de s'opposer au blasphème de la Cité Cliquetaute.

Dans le Pays d'Hendreiki, le foyer Orlanthi représente l'unité sociale de base, les familles appartenant à un clan étendu (vivant au sein d'un tula) qui, à son tour, fait partie d'une tribu. Les principales tribus de la région sont les Esvularings, les Hendrikings et les Volsaxings. Plusieurs autres tribus mineures sont éparpillées à travers tout le pays et paient un tribut plus ou moins grand aux Hendrikings qui gouvernent supérieurement sous la direction du Roi Androfin. Dans le Hendreiki, Le Sen Senrenen est l'ancienne terre natale des Hendrikings et l'endroit où le héros Hendrick le Libre naquit. Tout le pays d'Hendreiki est consacré à Orlanth mais plus particulièrement Sen Senrenen. À Ililbevor, la forteresse sacrée des rois d'Hendreiki, le dieu Vingkot de la Tribu des Tempêtes fut vaincu par le monstre Wocha Rage mais pas avant qu'il ne réussisse à invoquer Orlanth pour détruire la créature. Cet Orlanth parcourut le Sen Senrenen et s'arrêta au sommet d'Ililbevor pour revendiquer sa place en tant que site sacré Orlanthi et trône des futurs rois.

Les Apprentis Divins avaient conduit leurs propres études concernant le pays d'Hendreiki, envoyant Hérémel de Jadnor documenter la zone dans l'œuvre Révélatrice connue sous le nom de Rouleau de Durengard, nommé d'après la ville de Durengard. Hérémel décrit les Hendreiki comme "des paysans et des gardiens de troupeaux sauvages et barbouillés... vains, violents et imprévisibles et leurs femmes... rusées, sans pitié et calculatrices". Aux yeux des Apprentis Divins, ces choses sont sans doute vraies, mais Hérémel ne peut pas s'empêcher de



noter d'autres qualités : "ils attribuent une grande importance à l'amitié et la valeur d'un homme se compte sur le nombre de ses amis. Aucun autre peuple ne se livre à autant de divertissements et ne fait preuve d'une telle hospitalité".

Le Rouleau de Duregard mentionne également que les tribus du pays d'Hendreiiki sont querelleuses et belliqueuses – deux observations exactes – et se font un devoir aussi bien de s'affronter que d'échanger leur amitié. Par exemple, les Esvularings sont soumis aux Hendrikings mais pas aux Volsaxings, qui sont farouchement indépendants et ne se soumettent pas facilement.

Hospitalité Orlanthi - Ou Comment Offenser un Chef

Les Orlanthi sont un peuple naturellement hospitalier, même envers leurs ennemis. Leur générosité est perçue comme une vertu chez eux mais comme une faiblesse par les autres cultures, notamment les Apprentis Divins. Tous les Orlanthi connaissent les Rites de l'Accueil, qui sont utilisés lorsque des Orlanthi qui ne se connaissent pas se rencontrent. Bien des versions de ce salut existent mais celles-ci sont suffisamment similaires pour que tous les Orlanthi les reconnaissent. Le rituel est toujours employé au cours de rencontres formelles entre des Orlanthi qui se connaissent, car il constitue un accord entre l'hôte et son visiteur.

Le Rituel d'Accueil consiste en une série de questions dont les réponses, si elles sont correctes, sont considérées comme un serment. Exemple d'échange Orlanthi d'Hendreiiki :

Ami ou ennemi ?

Réponse type : ami.

Je suis Ghorstain, fils d'Huurstan, chef du clan des Envorlings. Qui êtes-vous ?

Réponse type : je suis – fils de –, un voyageur qui ne fait que passer dans la région.

Je vous offre mon hospitalité. Je vous offre de l'eau.

Action attendue : boire l'eau avec gratitude.

Je vous offre mon hospitalité. Je vous offre du pain.

Action attendue : manger le pain avec gratitude, mais pas goulument.

Ces quatre actions sont les critères requis de l'hospitalité Orlanthi mais certains clans ou tribus vont plus loin :

Je vous offre mon hospitalité. Je vous offre une place près de mon feu.

Action attendue : prendre un siège près du chef et s'asseoir avant qu'il ne le fasse.

Je vous offre mon hospitalité. Je vous offre une couverture pour dormir.

Action attendue : accepter la couverture et aller dormir dans la Grande Salle comme indiqué.

Cependant, les Orlanthi sont prompts à s'offenser et à se mettre en colère. Le rite de l'hospitalité n'est que le commencement. Durant une rencontre avec un Orlanthi, on est certain d'insulter et de mettre son hôte en colère en :

- * Insultant l'hôte, ses dieux, ses ancêtres et son clan.
- * Faisant preuve d'humilité. La fierté est une vertu orlанти. Les personnes qui ne se vantent pas de leurs accomplissements essaient de cacher quelque chose.
- * Refusant la nourriture, la boisson ou les présents de l'hôte. La générosité est une vertu Orlanthi. En repoussant ses largesses, un aventurier peut tout aussi bien lui dire qu'il est pauvre et pathétique.
- * Retournant instantanément la générosité de l'hôte. Le pire des moments pour offrir un présent à un orlанти est tout de suite après en avoir reçu un. Ceci implique aussi qu'il est pauvre et qu'il n'a pas les moyens. Attendez une autre occasion avant de lui donner un présent.
- * Indiquant une allégeance avec un ennemi. Attendez-vous à un refus si votre but est de traverser le tula dans l'intention de traiter avec un clan hostile. Pareillement, la plupart des clans entretiennent leur inimitié ancestrale envers une ou plusieurs cultures étrangères ou inhumaines. Si un clan

déteste les trolls et qu'un aventurier est un Uz, ils n'ont pas d'autre choix que de chasser ou de tuer l'ennemi. Se comporter autrement affaiblirait leur wyter, l'esprit du clan qui assure leur survie.

Afin d'éviter d'insulter un hôte, apprenez en le plus sur un clan que vous pourriez rencontrer. S'ils détestent les étrangers ou vous considèrent comme un ennemi ancestral, vous feriez mieux de trouver un autre chemin.

Souche
Warérienne.

Langages
Theyalien – dialecte Hendreiki.

Cultures d'Origine
Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles* de *RuneQuest*.

Professions
Comme pour la Culture Barbare.

Armes et Styles de Combat de la Culture
Arc, Épée & Bouclier, Fronde, Hache & Bouclier, Lance & Bouclier.

Magie
Les habitants du Pays d'Hendreiki sont d'habiles pratiquants de la Magie Commune et gagnent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. En tant qu'adorateurs de la Tribu des Tempêtes, ils ont accès à la Magie divine du Panthéon des Tempêtes.

Cultes
Tribu des Tempêtes.

KÉTHAÉLA – ÎLES DU DIEU PERDU
Athéistes accueillant tous ceux qui fuient les dieux, les habitants des Îles du Dieu perdu se donnent le nom d'Ingareen. Complotteurs de génie, ce sont des pratiquants adeptes de la sorcellerie et ils l'emploient pour alimenter les jeux de leurs infâmes casinos.

Situés proches de la Cité Cliquetante, les Ingareen trouvent plus facile de s'associer avec les Apprentis Divins même s'ils n'adhèrent pas vraiment au Dieu Invisible et à Malkion, son prophète. Ils ne croient à aucun Dieu mais croient au Profit et à la Motivation. La Sorcellerie et le stratagème leur sont faciles, de même que la duplicité et le risque. Beaucoup de gens détestent les Ingareen mais sont attirés par la cité de Casino et ses promesses de richesse, en pensant qu'ils peuvent en vaincre les habitants.

En réalité, les Ingareen sont une tribu qui ne se présente pas en tant que telle. Une douzaine de familles, chacune ayant des intérêts conflictuels et étant réputée pour son matérialisme, les constituent. Ils considèrent les Apprentis Divins comme des dupes tragiques, sinon puissants, et les Orlanthi comme des primitifs dont le temps est révolu. Ils ne craignent que les Amis des Wyrms parce que l'EAU peut parier des enjeux bien plus élevés que ceux que les Ingareen peuvent offrir.

Souche
Warérienne.

Langages
Theyalien – dialecte des Îles du Dieu Perdu.

Cultures d'Origine
Civilisée.

Professions
Choisir une parmi les suivantes :

Alchimiste, Courtisan, Diplomate, Érudit/Scribe, Espion, Guerrier, Joueur Invétéré (Voir ci-dessous), Marchand, Marin, Médecin, Mercenaire, Noble, Sorcier/Magicien/Rebouteux, Voleur

Joueur Invétéré : joueur professionnel, le joueur Ingareen hante les rues de la cité Casino pour, partout où il le peut, tenter les gens à placer des enjeux élevés, en espérant les déposséder ou laisser la maison pour laquelle il travaille les escroquer.

	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Profession		
Joueur	Discrétion +10%	connaissance
Invétéré	Passe-passe +10%, Perception +5%, Perspicacité +5%,	(Parier)
		Choisir Une
		Courtoisie,
		Éloquence,
		Séduction

Armes et Styles de Combat de la Culture
Dague, Épée & bouclier.

Magie
La Magie Commune est pratiquée à un degré limité. Les Ingareen démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune mais doivent choisir parmi les sorts suivants : *Babil, Boulrier, Compréhension, Confusion, Contre-Magie, Démoraliser, Détecter (Argent), Destin, Langue de Velours, Séduction, Sourire de l'Amuseur, Témoin des Secrets, Voile du Bandit*.

Sinon, les Ingarren sont des sorciers (si cette profession est choisie) et étudient le Tome de Sal'Vages, un Grimoire contenant les sorts suivant : *Augmenter (INT)*, *Diminuer (INT)*, *Intuition*, *Neutralisation de la Magie*, *Renoncer (Nourriture)*, *(Vision) Fantomatique*.

Cultes

Chaque famille Ingareenne forme son propre ordre sorcier mais toutes enseignent le Tome de Sal'Vages.

KÉTHAÉLA - PASSE DU DRAGON

La Passe du Dragon est un lieu plein de références sur les dragons. Ici, les premiers Vrais Dragons effectuèrent les danses qui domptèrent les jeunes dieux et c'est ici aussi que les dragonewts naquirent. À cause de cette relation, la Passe du Dragon est devenue le cœur de l'Empire des Amis des Wyrms, rempli de cités draconiques de conception humaine et pleine de mysticisme dragonewt. La plupart des habitants de la Passe du Dragon sont des adhérents à l'EAW, soit directement soit parce qu'ils font partie de clans et de tribus Orlanthi draconiques. Toutefois, quelques tribus Orlanthi éparses restent loyales aux anciennes traditions en dépit du constant évangélisme des l'EAW et, dans certains cas, d'une oppression ouvertement violente.

Pour des raisons inconnues, la Passe du Dragon subit un hiver de deux ans, qui a laissé le sol gelé et recouvert de neige et un vent qui glace les os. Cet hiver ne semble pas vouloir s'en aller,



en dépit des efforts de l'EAW et des Traditionnalistes pour découvrir sa cause et lever la malédiction.

Souche

Warérienne.

Langages

Auld Wyrmath.

Theyalien, dialecte de la Passe du Dragon.

Cultures d'Origine

Civilisée (Draconique, partisans urbains de l'EAW).

Barbare (Orlanthi Traditionnalistes et Draconiques).

Les aventuriers peuvent choisir l'une de ces deux cultures d'origine, indiquées dans le *Libre de Règles* de *RuneQuest*, ou choisir une culture spécifique de la Passe du Dragon parmi les suivantes :

Orlanthi Draconique : le personnage a été élevé dans une famille Orlanthi qui croit que leurs dieux sont en fait différents aspects du Grand Dragon et qui désire suivre les objectifs de l'EAW. La question est de savoir si le personnage va choisir ou non de continuer dans cette voie une fois qu'il aura vu le monde, car les Orlanthi sont un peuple passionné capable d'accomplir de grandes choses.

Marchand Draconique : le personnage appartient à une famille marchande qui vénère le Dragon. Grâce aux ressources monétaires et matérielles supplémentaires, le personnage est capable de devenir un membre influent au sein de la politique locale et des positions roturières. Certains marchands se spécialisent dans la vente d'objets draconiques en provenance des dragonewts au reste de l'EAW mais ces marchands ont tendance à être très protégés par la soldatesque – car ils sont souvent visés par les Dragonewts Traditionnalistes.

Citoyen Guerrier Draconique : dans l'EAW, les personnes nées sous le signe du dévouement martial sont appelées à prendre les armes contre les ennemis du Grand Dragon. Par tradition, certaines familles ou certaines lignées sont entièrement dévouées à l'art de la guerre et à la soldatesque de l'EAW. Le personnage a été élevé dans une de ces familles et connaît peu de choses du monde extérieur – excepté la manière de trancher, d'écraser ou de déchirer toute opposition envers l'Empire.

Professions

Comme pour la Culture Civilisée ou Barbare, ou choisissez-en une dans la liste suivante :

Dresseur de Dinosaur : le personnage est un expert dans l'élevage, le dressage et la manière de nourrir les troupeaux de dinosaures utilisés comme montures par les cavaliers de l'EAW.

Cultures d'Origine de l'EAW

Culture d'Origine	Compétences Avancées		Argent de Départ
	Bonus des Compétences de Base	Compétences Avancées	
Citoyen Guerrier Draconique	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Endurance +5%, Influence +10%, Persévérance +5%	Connaissance (EAW), Langage (Auld Wyrnish) +50%, Langage (Theyalien)	4D8x25 pièces d'argent
Marchand Draconique	Choisir Deux à +5% Conduite, Danse, Équitation, Évaluer, Évasion, Perception, Premiers Soins	Choisir Deux Artisanat, Arts Martiaux, Connaissance, Ingénierie, Langage, Mécanismes, Médecine, Survie	4D8x50 pièces d'argent
	Choisir Deux à +10% Arc, Arme d'Hast, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Marteau		
	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Passe du Dragon) +30%, Évaluer +10%, Influence +10%	Connaissance (EAW), Langage (Auld Wyrnish) +50%, Négocio	
Orlanthi Draconique	Choisir Deux à +5% Conduite, Danse, Endurance, Équitation, Persévérance	Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Connaissance de la Rue, Jouer d'un Instrument, Langage, Survie	4D6x10 pièces d'argent
	Choisir Deux à +10% Arc, Arbalète, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance, Marteau		
	Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Passe du Dragon) +30%, Endurance +5%, Perception +5%, Persévérance +5%	Connaissance (EAW), Langage (Auld Wyrnish) +10%, Langage (Theyalien) +50%	
	Choisir Deux à +5% Danse, Équitation, Évasion, Perspicacité	Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister, Survie	
	Choisir Deux à +10% Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Fronde, Hache, Lance, Lancer, Marteau		

Professions de la Passe du Dragon

Profession	Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Dictateur	Citoyen Guerrier Draconique	Un Style de Combat +5%, Conduite +10%, Influence +10% OU Perspicacité +10%, Connaissance (race esclave au choix) +5%, Persévérance +5%	Pister +5%
Dresseur de Dinosaures	Citoyen Guerrier Draconique Orlanthi Draconique	Athlétisme +10%, Conduite +10%, Connaissance (Dinosaure) +10%, Équitation +10%	Pister
Gardien de la Loi	Citoyen Guerrier Draconique Orlanthi Draconique	Un Style de Combat +10%, Conduite +5%, Endurance +5%, Persévérance +5%, Premiers Soins +5%	Connaissance (EAW) +10%, Pister
Représentant de la Foi	Citoyen Guerrier Ami des Wyrms Marchand Draconique Orlanthi Draconique	Évaluer +5%, Influence +5%, Perspicacité +10% OU Persévérance +10%	Illumination Draconique, Langage (Auld Wyrnish) +10%
Voix du Dragon	Citoyen Guerrier Ami des Wyrms Marchand Draconique Orlanthi Draconique	Influence +10%, Persévérance +10%, Perspicacité +5%	Connaissance (EAW) +5%, Langage (Auld Wyrnish) +20%

Qu'il soit un simple civil, un esclave ou encore un propriétaire, le personnage doit domestiquer les lézards géants pour qu'ils puissent être employés comme animaux d'attaques ou comme montures de guerre Uz.

Gardien de la Loi : le personnage est un agent de l'EAW, entraîné à détecter les blasphèmes et les infidèles parmi la population et à les supprimer ou les dénoncer auprès des autorités. Il doit connaître par cœur les lois des Amis des Wyrms car toute erreur peut coûter la vie à une personne au cas où il aurait tort.

Représentant de la Foi Wyrms : le personnage est un membre de base sachant parler la langue draconique, ayant déjà probablement reçu la tâche de recruter de nouveaux membres afin de pouvoir monter au rang supérieur. Le personnage est dévoué et loyal et utilise des moyens de pressions et un langage puissant pour convertir des nouveaux membres. Il doit faire en sorte de gagner son prochain rang et a dans l'espoir d'avoir un jour des représentants de la foi sous ses ordres pour créer les fondements de sa propre pyramide.

Voix du Dragon : le personnage est un fervent croyant dans le projet du Grand Dragon et a décidé de répandre le message de son ascension aux populations non draconiques. Bien qu'il ne parle pas vraiment la langue draconique, le personnage connaît les habitudes de l'EAW et les enseignements des Douze Originaux.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Les habitants de la Passe du Dragon utilisent une variété de Styles de Combat. Parmi les Orlanthi, draconiques ou non, les Styles de l'Épée et de la Lance prédominent. Parmi les populations dévouées aux Amis des Wyrms, les Styles d'Épée symbolisent plus un rapprochement vers l'illumination bien que rien n'empêche l'utilisation d'un autre style.

Magie

Tous les habitants de la Passe du Dragon pratiquent la Magie Commune et possèdent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune.

Cultures d'Origine Pentiennes

Culture	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Argent de Départ
Clan du Cheval	Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Cavaliers Nomades) +30%, Endurance +10%, Équitation +15%	Connaissance (Kargant), Langage (Pentien) +50%, Survie	4D6x50 pièces d'argent
Pentien			
	Choisir Deux à +5% Conduite, Évasion, Force Brute, Influence, Passe-passe, Persévérance	Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister	
	Choisir Deux à +10% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Fronde, Hache, Lance, Marteau		

Les Orlanthi Traditionnalistes et draconiques ont accès à la Magie Divine grâce aux dieux de la Tribu des Tempêtes. Toutefois, certains Orlanthi draconiques abandonnent la Magie Divine pour adopter la véritable voie draconique. Tout comme les adhérents de l'EAW, ils choisissent le Mysticisme Draconique comme voie magique – même si le chemin de la véritable illumination repose sur le fait d'utiliser le moins possible la magie. La Magie Commune et le Mysticisme Draconique sont donc employés d'une manière judicieuse et rarement, pour éviter de se détourner du chemin de l'illumination.

Cultes

EAW – cultes draconiques.

Orlanthi draconiques, cultes draconiques de la Tribu des Tempêtes.

Traditionnalistes – Tribu des Tempêtes.

PENT

Les steppes de Pent sont la demeure des redoutables tribus nomades vénérant le Dieu Solaire Kargant. L'EAW a eu quelques succès dans ses efforts pour incorporer le symbolisme draconique au sein des croyances des nomades mais ils se sont avérés limités. La tradition et la fierté sont très importants chez les pentiens et ils ne changent pas leurs croyances si facilement.

Les Pentiens croient en une vie ardue, payée avec la sueur et le sang. Les rites de passage à l'âge adulte sont des affaires féroces et compétitives dans lesquelles les jeunes doivent accomplir des quêtes et des mythes ou affronter des dangers funestes. Ces rites séparent les faibles des plus forts. La culture des Pentiens est une culture guerrière basée sur la force de la famille et son illustre ascendance – plus l'histoire est épouvantable et évocatrice, plus elle est glorieuse.

De nombreuses tribus du cheval fréquentent Pent et suivent les sentiers de chasse et ceux du gibier mais évitent les pistes laissées par leurs rivaux et leurs ennemis – à moins qu'ils n'y soient forcés. Les principales tribus comprennent les

Otniza semi-draconiques, les traditionnels mais conflictuels Burilgis, les Qutus – archers experts ; les Ubes qui sont constamment en conflit avec le Teshnos et qui y envoient souvent des détachements de guerre ; les Gruparthos, qui sont d'un sang mêlé et qui combattent quiconque essaie de nier leur place dans les steppes ; et les Bokesths, qui gardent la fissure de l'enfer et protègent Pent des déprédations des monstres qui en sortent. Ils sont réputés pour être de grands tueurs de monstres.

Souche

Warérienne.

Langages

Pentien, dialectes tribaux.

Cultures d'Origine

Nomade Pentien.

Professions

Comme pour la culture Nomade, indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Les guerriers Pentiens préfèrent les Styles de Combat à l'Épée et à la Lance et sont d'habiles archers à cheval. Ils utilisent des haches au besoin, mais l'épée et la lance ont leur préférence.

Magie

Les Pentiens pratiquent la Magie Commune et démarrent avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Dans sa forme draconique ou sa véritable forme, Kargzant offre une Magie Divine présentée dans la section sur les cultes ci-dessous.

Cultes

Kargzant – le Dieu Solaire des tribus Pentiennes.

Sorts Divins : Bénédiction, Berserk, Dévier la Cible, Peur, Pluie, Trait Mortel.

Cultures d'Origine des Peuples Animaux

Cultures d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Argent de Départ
Nomade	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Tribu) +30%, Équitation +10%, Persévérance +5%	Langage (Natal) +50%, Connaissance (Waha), Survie +5%	4D6x25 pièces d'argent
Praxien	Choisir Deux à +5% Conduite, Danse, Discrétion, Endurance, Évasion	Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister	
	Choisir Deux à +15% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau		

PRAX – PEUPLES ANIMAUX

Au delà de la Vallée de Zola Fel s'étendent les plaines de Prax, des contrées sauvages inhospitalières situées dans l'ombre des vestiges de la Guerre des Dieux. Ce sont les terres sacrées des monteurs d'animaux et de leurs troupeaux, qui traversent la Désolation pour aller vers l'Est communier avec leurs ancêtres et accomplir leurs rites. Ils s'opposent aux incursions de plus en plus nombreuses des Amis des Wyrms, des colons et des étrangers dans leur Terre Sacrée, mais c'est envers Pavis qu'ils ont une haine profonde. Depuis sa conception, ils ont frappés ses murs, obtenant tantôt la défaite, tantôt une défaite amère.

Les monteurs d'animaux chamaniques sont les héritiers de Waha le Boucher, fils du Taureau des Tempêtes, le Tueur Berserk du Chaos et le mari d'Eiritha la Mère du Troupeau. Waha et ses parents créent les traditions qui permettent de survivre dans la Désolation. Les hommes sont des guerriers, des chasseurs et des bouchers tandis que les femmes sont des gardiennes des troupeaux, des guérisseuses et s'occupent des foyers. Les troupeaux sont très importants pour garantir la survie, car ils procurent de la nourriture, des matériaux et des montures. Tous les nomades sont chargés de défendre les troupeaux contre les ennemis, en particulier le Chaos, le plus dangereux de tous rôdant encore dans la Désolation. Il existe cinq grandes nations : les fiers Bisons, les Impalas pygmées, les Grands Lamas, les fiers Antilopes des Sables et les Morokanths inhumains qui conduisent des troupeaux d'humains au lieu de bêtes. Il existe des tribus plus petites, comme celles des monteurs de Rhinocéros et des monteurs d'Autruche. Les nations se battent entre elles pour les rares bandes de terres fertiles ; les querelles et les conflits intertribaux font partie de la vie quotidienne. Les nomades et leurs bêtes peuvent survivre là où personne d'autre n'en est capable. Ils peuvent parcourir la Désolation pour aller piller les Pentiens et les Teshniens.

Souche

Warérienne. Les Morokanths sont une race inhumaine qui ressemble vaguement à des tapis et qui conduit des troupeaux d'humains dégénérés. Voir l'*Arène des Monstres Volume 1* pour plus de détails sur les Morokanths.

Langages

Praxien.

Cultures d'Origine

Nomades Praxiens – Cultures d'Origines comme celles présentées précédemment.

Professions

Nomades Praxiens, comme ci-dessus.

Cavalier : le personnage fait partie des cavaliers de son clan, une sorte de guerrier et de chasseur composant le cœur du clan Praxien. Il chevauche leurs animaux sacrés pendant plusieurs jours pour aller chercher de la nourriture, des ressources ou des cibles potentielles pour des raids. Passé maître dans l'art de survivre dans les contrées sauvages de Prax, le personnage peut sembler quelque peu barbare et primitif aux yeux du monde extérieur ; mais sous cette apparence extérieure pourrait bien se cacher un individu complexe.

Garde du Khan : le personnage fait partie de la garde d'élite chargée de la protection du Kahn du clan. Durant un raid, il reçoit les meilleurs parts de butin et a le droit de choisir avant le reste de son clan ; sa position est une position confortable comparée à celle d'un cavalier du clan. Cependant, le personnage ne peut en aucune circonstance laisser son Khan (ou son corps) en danger durant un combat... sous peine d'être accusé de sa perte !

Pillard Praxien : le personnage est un membre du clan entraîné au combat, sachant tendre des embuscades et effectuer des attaques contre les ennemis de Waha – en particulier les détestables Amis des Dragons. Il passe de longues nuits à peindre et à décorer sa monture en attendant le moment propice pour effectuer un raid éclair. Le personnage doit exceller dans cette tâche, car tout pillard qui revient les mains

vides après une attaque peut s'attendre à recevoir les tâches les plus basses et les plus fastidieuses jusqu'à ce qu'il prouve à nouveau sa valeur.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Chaque nation animale possède des armes préférées : les lances, les boucliers, les arcs et les lances de cavalerie sont des armes courantes, mais les tribus telles que les petits Impalas préfèrent utiliser des fléchettes, et d'autres, comme les Cavaliers des Lézards Bolo emploient des bolas.

Magie

Les peuples animaux possèdent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune, toutefois, Waha interdit l'utilisation de la magie de guérison et Eiritha empêche ses adorateurs d'employer une magie de combat. Appeau, Dégager le Chemin, Détecter (Animal de Troupeau), Fléau des Esprits, Mobilité et Ralentissement sont tous des sorts qui ont leur préférence. Presque tous les Praxiens sont des pratiquants de Magie Spirituelle et des chamans puissants dirigent leurs rites.

Cultes

Les nomades de Prax vénèrent Waha le Boucher, Eiritha la Mère du Troupeau, le Taureau des Tempêtes, Guerrier du Chaos et Daka Fal, le Juge des Morts. Ces quatre grands esprits montrent comment la vie doit être menée, comment survivre, comment repousser le Chaos et comment séparer les vivants des morts. Waha procure les esprits de la Loi, de la Tribu, des Ancêtres, de la Survie et les esprits gardiens. Vous trouverez des exemples ci-dessous.

Guide de l'Alliance (Intensité 2, Augmente Compétence, Esprit Aîné Tribal) – INT 5, POU 10, CHA 5, AC 2 RA+5 PV 10, Dommages spirituels +1D4, Persévérance 42%, Bâton Spectral 35%. L'esprit permet au magicien d'augmenter sa compétence Survie de 25%

Professions des Nomades de Prax

Profession	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Cavalier	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +5%, Équitation +15%	Survie
	Choisir Une à +10% Arc, Bouclier, Épée, Lance	
Garde du Khan	Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Équitation +5%, Influence +5%	Survie
	Choisir Deux à +10% Arc, Épée, Hache, Lance, Lance de Cavalerie	
Pillard Praxien	Connaissance (Régionale) +5%, Discrétion +5%, Équitation +5%, Perception +5%	Pister, Survie
	Choisir Une à +10% Arc, Bouclier, Épée, Hache, Lance, Lance de Cavalerie	



Briseur de Broos (Intensité 2, Manifeste un Trait, Esprit de la Loi) – INT 5, POU 12, CHA 2, AC 2 RA +10 PV 12, Dommages Spirituels +1D8, Persévérance 50%, Coup Spectral 80%. L'esprit permet au magicien d'accomplir +1D4 dommages supplémentaires contre un broo.

PRAX - VALLÉE DE ZOLA FEL ET COMTÉ DU SOLEIL

La Vallée de Zola est une grande vallée fluviale qui se fraie un chemin au travers des terres arides des Plaines de Prax. C'est une terre frontalière où de nombreux colons ont démarré une nouvelle vie malgré les Peuples Animaux de Prax, les vents brûlants du désert et les moustiques affamés. Le Comté du Soleil est la zone la plus réputée de la région.

La Vallée de Zola Fel et le Comté du Soleil sont la demeure de nombreux immigrants en provenance de la Pélurie : des Dara Happiens cherchant à se protéger de la domination du Dragon Doré ; des adorateurs solaires ou draconiques attirés par le pouvoir immanent de Pavis, un mystique draconique ; des Carmaniens cherchant à supprimer les Amis des Wyrmes, partout où ils se trouvent ; des Orlanthis Talastarings sur le traces d'opposants de l'EAW, tel Alakoring le Briseur de Dragon ; et des Orlanthis draconiques et Traditionnalistes en provenance de

la Passe du Dragon, désireux de commencer une nouvelle vie loin de leur terre natale en proie à un hiver de deux ans.

Le Comté du Soleil est donc un amalgame de cultures centrées autour de traditions solaires et draconiques. Yelmalo est le dieu vénéré par les colons Dara Happiens, car Yelm, son père, peut seulement vraiment être vénéré dans le Dara Happa. Parmi les autres colons, la vénération Carmanienne des héros se heurte au mysticisme draconique et les conflits entre les deux groupes sont chose fréquente. Néanmoins, le Comté du Soleil essaie d'obtenir sa propre identité grâce aux efforts d'Arinsor Esprit-Claire, qui se rendit dans la Passe du Dragon pour vaincre les géants qui assaillirent Pavis en 877 et qui y demeura. Arinsor considère le Comté du Soleil comme un lieu d'illumination pour toutes les cultures mais comprend que de grands efforts seront nécessaires pour arriver à une certaine cohésion. Sa politique se contente donc de minimiser les conflits plutôt que d'essayer de réconcilier les différentes croyances.

Souche
Warérienne.

Langages
Mixte : Bas Pélorien, Theyalien et Praxien.

Cultures d'Origine
Comté du Soleil : Civilisée et Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*. Toutefois, des aventuriers du Comté du Soleil peuvent choisir d'utiliser les cultures d'origine des colons peuplant la région (Dara Happien, Carmanien, Talastaring ou peuple de la Passe du Dragon).

Armes et Styles de Combat de la Culture
Les Styles de l'Épée, de la Lance et du Bouclier sont courants dans le Comté du Soleil et dans la Désolations.

Magie
Selon la culture. Toutes les cultures obtiennent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. L'obtention d'une magie supplémentaire dépend de la culture et du culte.

Cultes
Yelmalo prédomine dans le Comté du Soleil. Les colons habitants le long de Zola Fel ont amené leurs propres croyances avec eux.

PRAX - PAVIS
Construite entre 831 et 850, la cité de Pavis est un monument érigé en hommage à la vision de son fondateur, Pavis, le mystique de l'EAW du même nom. Pavis fut expulsé de Prax par les tribus nomades sous la direction de Waha. Il s'enfuit vers l'Ouest, dans la Passe du Dragon et devint un membre de l'EAW ; il fut rapidement promu au sein de l'empire mais

n'oublia jamais son pays natal. En 830 Pavis se rendit auprès de la légendaire Statue sans Visage, située dans la Danse des Ombres et l'anima en utilisant des pouvoirs draconiques. Il regroupa alors plusieurs alliés, y compris Ongle-de-Silex, un Mostali. À cheval sur la statue de pierre, Pavis mena la lutte contre les nomades de Prax durant la Trop Grande Bataille, dans laquelle la statue affronta les alliés géants des Praxiens. Waha et les géants furent vaincus et la Statue sans Visage s'effondra. Ongle-de-Silex utilisa la pierre de son corps pour bâtir la cité de Pavis.

Pendant ce temps, Pavis parcourut le monde à la recherche de Waha et pensa les blessures qu'il avait subi au cours de la bataille. Tous deux finirent par conclure une trêve et Pavis put enfin finir la construction de la cité – une cité destinée à accueillir tous les peuples de toutes les cultures. Cette philosophie reflétée dans Pavis elle-même, était différente de celle de l'EAW mais il était clair pour tous que Pavis avait atteint un certain niveau d'illumination. En 860 Pavis se retira dans son palais ; la cité continua de prospérer sous le gardiennage de Joraz Kyrem, un héros appartenant à la fois à la cité et aux nomades Praxiens. Joraz avait accompli une Quête Héroïque et en avait émergé en tant que vrai héros du Deuxième Âge, défendant Pavis contre les géants et ensuite contre les incursions des trolls et des Praxiens.

Pavis est une cité illuminée. Entourée de murs massifs d'une hauteur de 24 mètres, la cité est divisée en plusieurs quartiers où les différentes cultures peuvent se rassembler. Les elfes ont établi leurs propres jardins à une extrémité de la cité et les trolls ont bâti leurs quartiers de l'autre côté, séparés de la cité proprement dite par la rivière Zola Fel qui traverse Pavis tel un serpent d'argent. Au-dessous, les Mostali peinent pour réparer et protéger la cité ; ce sont les serviteurs d'Ongle-de-Silex qui, comme Pavis, disparaît de l'histoire de la cité.

Tout est possible à Pavis. Toujours présente, l'influence draconique côtoie une architecture humaine plus douce pour les yeux. Le fameux palais de Pavis est un lieu sacré, protégé contre les intrusions, mais il est le point central du culte de Pavis, ce qui permet à l'influence de Pavis de continuer à protéger la cité.

Souche

Warérianne.

Langages

Auld Wyrnish.

Praxien.

Un peu de Theyalien et de Bas Pélorien.

Cultures d'Origine

Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, ou une des cultures civilisées de la Passe du Dragon.

Nomade, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, ou Nomade Praxien.

Professions

Comme pour la culture Civilisée ou les Professions de la Passe du Dragon.

Comme pour la culture Nomade Praxien.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Comme pour les cultures respectives.

Magie

Pavis permet tous les styles de magie et celle-ci dépend donc de la culture du pratiquant.

Cultes

Tout culte Gloranthien. Toutefois, tous les Pavisites sont considérés comme des membres de base du culte de Pavis qui vénère le Seigneur Pavis. C'est un culte divin. L'étrange transcendance de Pavis et le pouvoir résiduel de la Statue sans Visage permet de pratiquer les sorts divins suivants : Bénédiction, Extension, Guérison de l'Esprit, Guérison du Corps, Harmonie de la Cité, Sanctifier, Traiter les Blessures.

Le culte d'Ongle-de-Silex opère également dans Pavis mais n'enseigne sa magie qu'aux nains.

KRALORÉLA

Le gros du Kraloréla est constitué de six provinces représentant le chemin de la Maîtrise Immanente. Chaque province incarne une façon de penser spécifique et ceci se manifeste dans le comportement et l'attitude des personnes qui y naissent. Ainsi, la population est un produit du Chemin de la Maîtrise Immanente qui est un produit dérivé de la population : c'est en quelque sorte un cercle sans fin.

Ceux qui fuient ce conditionnement se rendent dans le Royaume de l'Ignorance où ils sont libres de poursuivre une vie simple sans la pensée abstraite ni la conformité sociale imposées par le Chemin. Les populations du Royaume de l'Ignorance (ou Churn Durel) sont haïes et méprisées par les Kralori de sang pur et vice versa. Le Royaume de l'Ignorance est considéré comme barbare et grossier et celui-ci considère les Kralori comme des fous et des dupes, esclaves de concepts aussi dépourvus d'âmes que les dieux avec lesquels ils flirtent.

Souche

Kralori.

Langages

Kralori Impérial (principal Kraloréla) avec un dialecte pour chaque province.

Kralori Ignorant, un dialecte que les peuples de Churn Durel ont dépourvu d'excentricités et de fioritures.

Cultures d'Origine

Chaque province se crée une personnalité culturelle différente. Voir tableau à la page 109.

Professions

Les Kralori des provinces centrales peuvent choisir une profession Civilisée à l'exception de : Barde, Gardien de Troupeau, Noble ou Sorcier/Rebouteux. De plus, les professions suivantes sont permises :

Exarque : le personnage est un étudiant dans les enseignements de Darouda et un instructeur accompli dans la voie du mandarin. Il se fait un devoir de connaître de nombreux membres érudits de sa communauté, tout en continuant de jouer un rôle dans les intrigues engendrées par la politique sociale des Kralori. Vu de l'extérieur, il est chargé de connaître les anciennes voies et de prendre également des notes sur les hérésies et les séditions de ses collègues.

Moine : le personnage fait partie des élus recevant un enseignement dans les arts martiaux natifs des ordres monastiques du dragon. Il a appris à utiliser son corps et son esprit de concert afin de concentrer des énergies puissantes et d'atteindre une paix intérieure. Il peut avoir choisi d'enseigner son art aux barbares étrangers, quittant la sainteté du temple et même les confins de son pays natal – afin de prouver au monde que les enseignements du dragon surpassent même ceux du grand Empire des Amis des Wyrms.



Dans quel cycle spirituel

d'Apprentissage suis-je actuellement ?

Les exemples de professions suivantes supposent que le personnage en est à la première de ses vies spirituelles du Souvenir mais si un joueur et un Maître de Jeu désirent les changer contre de nouvelles vies et des réincarnations pour un même personnage – n'hésitez pas ! Nous ne voulons tout simplement pas écrire des pages et des pages sur les différents enseignements en tant que Professions individuelles.

Patricien : le personnage fait partie de la famille propriétaire d'une grande entreprise ou un grand commerce et apprend probablement le métier sur place. Il est possible qu'il soit une célébrité locale, car l'entreprise emploie de nombreux paysans et des ouvriers de la classe inférieure. Sa position lui permet d'avoir de l'influence sur les classes sociales inférieures Kralori.

Paysan : le paysan est né dans une classe inférieure de la culture Kralori mais n'a jamais réussi à grimper les échelons. Il est ouvrier ou laboureur et effectue une multitude de tâches dans les plantations et les fermes ou bien est au service d'un patricien local. Il est conscient d'être au bas de l'échelle sociale et d'avoir peu d'influence dans la communauté – du moins officiellement.

Professions Kralori

Profession	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Exarque	Athlétisme +10%, Influence +10%, Perception +10%, Persévérance +10%	Connaissance (au choix), Connaissance de la Rue
Moine	Choisir Trois à +10% Acrobatie, Bagarre, Endurance, Influence, Perception, Persévérance, Perspicacité	Illumination Draconique
Patricien	Évaluer +10%, Influence +10%, Persévérance +10%	Connaissance de la Rue, Négocie
Paysan	Arc +5%, Athlétique +5%, Conduite +5%, Évaluer +5%, Lance +5%, Perception +5%	Artisanat, Survie

Cultures d'Origine Kralori

Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Argent de Départ
Accueil Respectueux	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Accueil Respectueux) +30%, Influence +15%, Persévérance +10% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Endurance, Évasion, Perspicacité, Persévérance Choisir Deux à +5% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance	Connaissance (Maîtrise Immanente), Courtoisie +5%, Langage (Kralori) +50% Choisir Une Artisanat, Connaissance, Éloquence, Jouer d'un Instrument, Pister	4D6x80 pièces d'argent
Ascendance Continuelle	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Ascendance Continuelle) +30%, Influence +10%, Perception +10%, Persévérance +5% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Discretion, Endurance, Évasion Choisir Deux à +5% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance	Connaissance (Maîtrise Immanente), Langage (Kralori) +50%, Survie +5% Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Méditation	4D6x80 pièces d'argent
Centralité Optimiste	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Centralité Optimiste) +30%, Perception +15%, Persévérance +10% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Endurance, Évasion, Influence, Perspicacité Choisir Deux à +5% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance	Connaissance (Maîtrise Immanente), Éloquence +5%, Langage (Kralori) +50%, Choisir Une Artisanat, Jouer d'un Instrument, Méditation	4D6x80 pièces d'argent
Contemplation Verte	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Contemplation Verte) +30%, Perception +10%, Persévérance +5%, Perspicacité +10% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Discretion, Endurance, Évasion Choisir Deux à +5% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance	Connaissance (Maîtrise Immanente), Langage (Kralori) +50%, Survie +5% Choisir Une Artisanat, Connaissance (Aldrya), Jouer d'un Instrument	4D6x80 pièces d'argent
Exhalaison Véritable	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Exhalaison Véritable) +30%, Perspicacité +25% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Évasion Choisir Deux à +5% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance	Connaissance (Maîtrise Immanente), Courtoisie +5%, Langage (Kralori) +50% Choisir Une Artisanat, Connaissance, Éloquence, Jouer d'un Instrument, Méditation	4D6x80 pièces d'argent
Retraite Intérieure	Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Retraite Intérieure) +30%, Persévérance +10%, Perspicacité +15% Choisir Deux à +10% Danse, Conduite, Évasion, Endurance, Influence, Persévérance Choisir Deux à +5% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Lance	Connaissance (Maîtrise Immanente), Éloquence +5%, Langage (Kralori) +50%, Méditation	4D6x80 pièces d'argent
Royaume de l'Ignorance	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Royaume de l'Ignorance) +30%, Équitation +10%, Persévérance +5% Choisir Deux à +5% Danse, Discretion, Endurance, Évasion, Perspicacité Choisir Deux à +10% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Connaissance (Zerel Fen), Langage (Kralori) +50%, Survie +5% Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Pister	4D6x20 pièces d'argent

Des aventuriers du Royaume de l'Ignorance peuvent choisir n'importe quelle profession Barbare.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Une grande variété d'armes et de styles sont employés dans le Kraloréla, en particulier des styles à deux armes (épées et dague ou deux épées).

Magie

Les adhérents du chemin de la Maîtrise Immanente sont des mystiques draconiques et pratiquent une magie draconique. Cependant, la Magie Commune est employée partout dans le Kraloréla, avec 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune.

Cultes

Le chemin de la Maîtrise Immanente est une tradition mystique plutôt qu'un culte et se concentre autour de l'illumination draconique.

Toutefois, la population du Royaume de l'Ignorance vénère Zerel Fen, le Dieu de l'Ignorance aux quatre visages, et gagne les sorts divins suivants : Brouillard, Dévier la Cible, Dispersion de la Magie, Éclipse, Illusion (tout sens), Observer.

VÉRÉNÉLA - TESHNOS

Les Teshniens sont dévoués au Feu Sacré et croient en la réincarnation en plusieurs existences, jusqu'à ce que la pureté et la sainteté aient été atteintes.

Bien qu'ils soient les serviteurs du Dieu du Feu Somash, les Teshniens sont un peuple patient et curieux, autant à l'aise avec la contemplation et la méditation qu'ils le sont avec les doctrines ardentes des textes Somashi, tel le Livre du Bien Être. L'influx et l'expansion des Apprentis Divins de la cité de Dombain ont été accueillis avec pragmatisme et réserve ; les teshniens écoutent attentivement lorsque les prosélytes des Apprentis Divins leur disent comment Yelm, le dieu solaire de la Pélorie fut enlevé par les dragons. La doctrine Malkioni a toujours été un peu plus avancée que les traditions de Somash et des serviteurs de sa Flamme Sacrée, des parallèles étant tirés entre le Dieu Invisible et le Dieu Solaire. De ce fait, les Teshniens écoutent, et parfois incorporent, les enseignements Malkioni dans leurs propres croyances mais ils font toujours attention d'équilibrer la foi et les enseignements de Somash avec les vérités des Apprentis Divins.

Souche

Kralori.

Langages

Haut Teshnien.

Cultures d'Origine

Civilisée, Goonda et Dévot Teshnien.

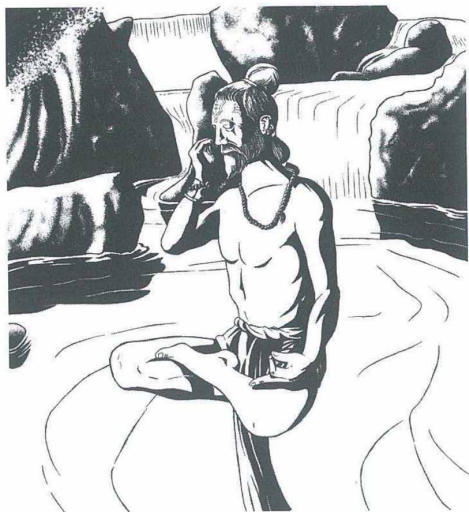
Goonda : le personnage est né parmi les tribus nues et aux cheveux oranges qui vivent dans les cimes des arbres. Il sait peu de choses sur la civilisation extérieure et a une façon simple – presque animale – de considérer les enseignements de la vie quotidienne. Le personnage déteste revêtir tout autre chose qu'un simple pagne ou de s'occuper d'autre chose que les objets qu'il tient dans la main.

Dévot Teshnien : le personnage a été élevé parmi les sits et les prophètes de la Flamme Céleste et a appris les doctrines de l'un des enseignements bien avant d'être suffisamment âgé pour savoir quoi faire de sa vie. Le personnage peut avoir été impliqué dans des raids contre les Kralori ou dans la défense contre des attaques menées par des étrangers. Il doit avoir développé de bonnes compétences martiales à un jeune âge mais doit aussi garder à l'esprit la ferveur des enseignements de la Flamme Céleste – sous peine de voir ses alliés se retourner contre lui à cause de son manque de foi.

Professions

Ces professions sont spécifiques aux Teshniens, qui vivent plusieurs vies d'affilée grâce à une réincarnation spirituelle.

Chalan : le personnage est un étudiant du prophète Chal et apprend à devenir un avec la Flamme Céleste à travers l'humilité dans la vie pratique durant son premier Enseignement. Il doit retourner le sol avec ses mains, un pic ou une charrue tirée



Cultures d'Origine Teshniennes

Cultures d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Argent de Départ
Goonda	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Teshnienne) +30%, Perception +10%	Acrobatie +10%, Langage (Natal) +50%,	4D6x10 pièces d'argent
	Choisir Deux à +5% Danse, Discrétion, Endurance, Évasion, Passe-passe, Persévérance	Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Danse, Pister, Survie	
	Choisir Deux à +10% Arc, Bagarre, Bouclier, Dague, Fronde, Hache, Lance, Marteau		
Dévo Teshnien	Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (Teshnienne) +30%, Équitation +10%, Endurance +5%	Connaissance (Somash) +10%, Langage (Natal) +50%	4D8x50 pièces d'argent
	Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Discrétion, Évasion, Passe-passe, Perception, Persévérance, Premiers Soins	Choisir Une Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Langage, Médecine, Pister, Survie	
	Choisir Deux à +10% Arbalète, Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Épée, Hache, Fronde, Lance, Marteau		

par des bœufs afin de gagner sa position dans son prochain Enseignement. Le personnage sait qu'il doit mener une bonne existence sous peine de la répéter à l'infini.

Elatien : le personnage est un étudiant du prophète Élat, qui lui enseigne que les esprits des forêts et les Aldryami ont raison avec leur Grande Chanson. Il doit protéger les forêts et travailler le bois à la manière d'un forestier pour obtenir le second des Quatre Difficiles Enseignements de Survie. Il existe un petit nombre d'étudiants d'Élat qui ne considèrent pas les Aldryami comme des êtres supérieurs et certains croient même qu'ils peuvent se réincarner en un elfe après avoir compléter les Quatre Enseignements.

Jrudite : le personnage est un étudiant du prophète Jrudai qui lui confie une grande fortune, tirée des coffres de l'Enseignement, afin de lui enseigner le sentiment ressenti lorsqu'il la dépense. Le personnage sait que sa fortune doit être redistribuée à ses pairs avant sa mort, pour qu'il revienne dans l'Enseignement avec peu d'argent à dépenser – jusqu'à ce qu'il renaisse uniquement avec la pureté de la Flamme Céleste à offrir à ses contemporains Teshniens.

Sankusite : le personnage est un étudiant du prophète Sankusa, qui lui enseigne les cinq écoles des Cinq Armes Enflammées. C'est un combattant aguerri à l'épée, à l'arc et au poing, capable d'affronter n'importe quel ennemi de la foi. Que ce soit pour défendre contre des attaques extérieures ou pour mener un détachement de guerre à l'attaque, il est prêt à verser le sang de

l'ennemi. Même si le personnage meurt à la suite d'une guerre sainte, il lui est garanti d'entrer dans l'Enseignement suivant au moment de sa réincarnation spirituelle !

Zonite : le personnage est un étudiant du mystérieux prophète Zon dont les Enseignements énigmatiques dévoilent une utilisation de la magie à partir de la nature cachée d'un invisible masque secret. Le personnage ne peut pas vraiment expliquer comment il sait regarder au travers d'un masque que personne ne peut voir mais l'Enseignement lui apprend que la Flamme Céleste existe au-delà de celui-ci – il retire les couches éthérées une par une jusqu'à atteindre l'Enseignement final. Les Zonites ne sont jamais vraiment compris à l'exception de leurs compatriotes et le personnage ne fait pas exception à la règle. Les Zonites sont des apprentis magiciens qui suivent le culte de Somash tel qu'il est perçu dans les tomes du prophète Zon.

Armes et Styles de Combat de la Culture
Épée, Hache et Lance.

Magie

Tous les Teshniens pratiquent la Magie Commune et possède 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. La nature pragmatique des Teshniens signifie qu'ils suivent le culte divin de Somash. Ils apprennent la Magie Divine mais peuvent également se joindre aux ordres sorciers des Apprentis Divins et apprendre la Sorcellerie, à condition de pouvoir réconcilier les deux disciplines et de soutenir leur coexistence.

Professions Teshnniennes

Profession	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées
Chalan	Athlétisme +10%, Conduite +5%, Connaissance (Régionale) +5%, Perception +10%	Artisanat, Survie
Elatien	Arc +5%, Athlétisme +5%, Connaissance (Régionale) +10%, Perception +10%	Artisanat (travail du bois au choix), Survie
Jrudite	Influence +10%, Persévérance +10%, Perspicacité +10%	Connaissance de la Rue, Négocier
Sankusite	Arc +10%, Bagarre +5%, Épée +10%, Influence +10%, Lance +5%	Connaissance (Tactiques)
Zonite	Athlétisme +5%, Discrétion +10%, Influence +5%, Perception +10%	Connaissance (Somash), Pacte (Somash)

Souche

Kralori.

Langages

Trowjangl.

Cultures d'origine

Primitive, comme indiqué dans *RuneQuest*.

Professions

Comme pour la culture Primitive.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Bouclier, Hache, Lance, Marteau.

Magie

Le culte de Tolat est une tradition mystique vénérant l'esprit ancestrale Tolat. Les chamans Marazi tirent leur magie de l'énergie spirituelle de leurs maris Tolati. Les chamans des Marazi ont accès aux esprits suivants :

Mari Ancêtre : INT 10, POU 15, CHA 10

Perspicacité 105%, Perception 105%, Persévérance 60%, Lance Spectrale 75%, Magie Commune 105% (Apaiser, Appeau, Contre-Magie, Dégager le Chemin, Détecter X, Seconde Vue, Soins 3, Témoin des Secrets, ViveLame 3).

Jungle Sœur (Intensité 4, Augmente Points de Magie, esprit de la Forêt Tropicale) – INT 1, POU 25, CHA 1. AC 3, RA +1, PV 25, Dommages Spirituels +2D8. Persévérance 100%, Racines et Branches Spectrales 125%. Augmente les Points de Magie du Magicien de 4 points.

Cultes

Tolat/Tolati. Les mâles de Trowjang sont les fils immortels de Tolat et incarnent son culte et ses enseignements spirituels, bien que les Tolat soient les seuls à les connaître et qu'ils ne voient aucune raison de les partager avec les Marazi. Les Marazi vénèrent les Tolati pour leur magie mais dédaignent leur nature secrète.

VITHÉLA – HANFARADOR

En tant que serviteurs de Vith et Laraloori, les Hanfaradoriens sont à la fois superstitieux et révérencieux envers la lignée femelle. Bien que les hommes gouvernent, les femelles sont adorées, en particulier si elles sont belles car elles représentent les aspects physiques de Laraloori elle-même (pas l'aspect divin mais un aspect proche de celui-ci, selon le degré de beauté).

Comme tous les peuples vithéliens, la cosmologie des Hanfaradoriens est hautement complexe et contradictoire. Ce trait se reflète dans les Hanfaradoriens qui prêchent la

Cultes

Somash, le Feu Céleste. À travers la vénération de Somash, le corps peut et doit renaître pour atteindre la pureté et la sainteté. Même Somash renaît au début de chaque nouveau jour, renforçant ainsi la leçon.

Sorts Divins : Absorption, Bénédiction, Dispersion de la Magie, Guérison de l'Esprit, Invocation Élémentaire (Salamandre), Sanctifier.

VÉRÉNÉLA – TROWJANG

La population de Trowjang est constituée des femmes Marazi, une société humaine active, et des Tolati, leurs maris et demi-dieux vivants en reclus dans leurs autels-fourmilères d'argile. Les Marazi vénèrent et en même temps détestent leurs maris. Ce sont des artisans et des artistes compétentes, mettant en pratique un idéal égalitaire bien que primitif dans les colonies tropicales et la cité-état de Trowjang. Les Marazi n'acceptent aucune condescendance de la part de mâles arrogants : les mâles des autres espèces sont considérés racialement inférieurs à leurs propres demi-dieux de maris – mais elles accueillent les visiteurs pour que les traditions mystiques des Tolati leur soient enseignées.

Les aventuriers Trowjang sont tous des femmes. Les Tolati n'ont pas le droit de quitter leur autel et doivent endurer les interruptions et l'adoration de leurs femmes au tempérament géant.

simplicité mais qui s'entourent (et qui semblent s'y plaire) d'une bureaucratie complexe servant à réprimer plutôt qu'à promouvoir. Alliés avec les Hanfaradoriens au moment de leur arrivée dans le Vithéla, les Apprentis Divins ont exploité cette contradiction : il leur est facile de pénétrer dans la mythologie Hanfaradorienne et de la trafiquer, combinant ainsi le paradoxe.

Les Hanfaradoriens s'habillent de manière simple et parlent avec un verbiage complexe, ou vice-versa. Les femmes sont traitées avec une grande révérence, en particulier si elles sont jolies. Tous les hommes désirent posséder plusieurs femmes à la beauté variée. Les Hanfaradoriens ont pour coutume de demander poliment le prix d'achat d'une femme comme forme d'introduction générale.

Souche

Kralori.

Langages

Tanyen, dialecte d'Hanfarador.

Cultures d'Origine

Civilisée, comme indiquée dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Comme pour la culture Civilisée mais les cultures Sorciers/Magiciens/Rebouteux sont interdites.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Arc, Bouclier, Épée, Hache.

Magie

Les Hanfaradoriens placent une grande importance dans la Magie Commune et obtiennent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Cependant, leur vénération suit une tradition mystique et la Sorcellerie leur est interdite. La Magie Divine est accordée comme une partie intégrante des traditions de Vith et de Laraloori.

Tous les Hanfaradoriens étudient la Méditation. Lors de la Création d'un aventurier, cette compétence doit compter parmi le choix de ses compétences.

Cultes

Vith est le Père des Dieux et est vénéré en tant que tel. Laraloori est son épouse, Première des Épouses et mère des bénéfiques Parlothi, des dieux desquels les Hanfaradoriens descendent. Vith se manifeste sous des vérités mystiques tandis que Laraloori se manifeste dans la grâce et la beauté des femmes.

Sorts Divins : Attraction, Bénédiction, Bénir les Récoltes, Guérison du Corps, Guérison de l'Esprit, Méditation.

VITHÉLA - ARANDINNI

Descendants de la progéniture de Vith et de Gebkérán, les quasi-démoniaques Andins, anti-dieux natifs des Îles Arandinni, sont les ennemis naturels et redoutés des Hanfaradoriens. Cruels et sans pitié, ils possèdent une culture basé sur la guerre et la survie du plus fort.

Lorsque les Apprentis Divins découvrirent les Îles Orientales, le sorcier renégat Varsard décida d'expérimenter avec les Andins et, par conséquent, déclencher un génocide – ce que les Andins avaient dans l'idée pour les Hanfaradoriens. Il converti avec succès les différentes castes guerrières des Andins aux ordres sorciers Malkioni ; les Andins démontrèrent une affinité naturelle envers la magie des Apprentis Divins et rejetèrent leur ancien mysticisme tribal. Toutefois, Malkion n'est pas accepté, car les Andins continuent de vénérer Vith et Gebkérán. Varsard a donc transposé certains mythes Andins afin de donner à ces deux dieux primitifs le statut magique nécessaire pour canaliser la magie basée sur un grimoire.

Souche

Andin.

Les Andins sont cornus et extrêmement laids. La peau est souvent écaillée et présente une variété de teintes sinistres. FOR, CON et TAI gagnent 1D6, et INT, DEX et CHA perdent 1D6

Langages

Tanyen, dialecte Andin.

Culture d'Origine

Primitive, comme indiquée dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Professions

Tous les Andins, y compris les femmes, sont des guerriers. Les Sorciers/Magiciens/Rebouteux sont permis mais rejoignent automatiquement l'École de Guerre de Varsard.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Arc, Arme d'Hast, Fronde, Hache, Lance de Jet, Marteau.

Magie

Les Andins pratiquent la Magie Commune et gagnent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune ; toutefois, ils se concentrent exclusivement sur une variante de magie de combat – ViveLame, Laminer et ainsi de suite.

En tant qu'étudiants de Varsard le renégat, les Andins qui rejoignent l'École de Guerre de Varsard, un ordre sorcier possédant en son cœur des versions de Vith et de Gebkérán, apprennent la Sorcellerie du Tome de la Terreur de Varsard.

Cultes

Vith et Gebkérán – bien que leurs enseignements mystiques soient très proches de ceux des Andins.

L'École de Guerre de Varsard enseigne la compétence Connaissance (Tactiques) et les sorts suivants, qui font partie du Tome de la Terreur : Attirer (Projectiles), Fragmenter, Dominer (Hanfaradorien), Renforcer les Dommages, Résistance aux Dommages, Sentir (Hanfaradorien).

VITHÉLA – ARCHIDUCHÉ D'HARAGALA

Mercenaires par nature, les Haragaliens ont embrassé l'Empire de la Mer du Milieu plus par opportunité éhontée qu'à bras ouverts – telle est la personnalité de la nation Haragalienne. Avant l'arrivée des Apprentis Divins. Ils étaient des pirates et des mercenaires à louer. Maintenant que l'Empire est là, ils sont devenus des boucaniers et des mercenaires possédant encore plus d'armes à feu, parfois forgées par la Cité Cliquetaute.

Les Haragaliens sont autant sans gêne qu'agressifs. Il est dans leur nature d'intimider et ils ont trouvé dans les explorateurs Apprentis Divins des alliés partageant leur façon de penser. Maintenant qu'ils ont une flotte puissante et que la Sorcellerie les a aidé à créer des navires plus grands et plus efficaces et des épées plus résistantes, ils pillent les îles Vithéliennes comme bon leur semble.

Souche
Kralori.

Langages
Tanyen, Seshnégi Occidental.

Cultures d'Origine
Barbare – bien que les Apprentis divins aient une influence Civilisée : les aventuriers peuvent choisir une de ces deux cultures d'Origine.

Professions
Comme pour la culture Barbare et la culture Civilisée mais avec une profonde emphase sur les professions martiales.

Armes et Styles de Combat de la Culture
Arc, Arme d'Hast, Épée, Hache, Lance.

Magie

Les Haragaliens pratiquent la Magie Commune et de ce fait obtiennent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Ils peuvent aussi se joindre aux ordres sorciers militaires importés par les Apprentis Divins et apprennent donc la Sorcellerie selon ces ordres.

Cultes

Ordres Sorciers des Apprentis Divins

Chevaliers de St Volanc

Augmenter (FOR),
Renforcer les Dommages,
Résistance aux Dommages,
Résistance aux Sorts,
Résistance Spirituelle,
Traiter les Blessures

Livre de Bardan

Augmenter (DEX),
Boomerang, Projeter (Sens),
Renforcer les Dommages,
Résistance aux Dommages,
Résistance Spirituelle,
Traiter les Blessures

Vraie Église Malkioni

Boomerang, Neutralisation de la Magie,
Résistance aux Dommages,
Résistance aux Sorts,
Résistance Spirituelle,
Vision Mystique

VITHÉLA – MOKATO

Les Mokato sont un peuple guerrier qui cherche à dominer les îles vithéliennes au nom de leur dieu vivant, Hobimarong. Parce qu'Hobimarong vit au centre de la grande cité portant son nom, Les navires essence de Mokato continuent de rôder sur les mers ; ils mènent une guerre continue contre les Apprentis Divins tout simplement parce qu'ils le peuvent – et parce qu'Hobimarong est le seul dieu permmissible.

Les Vithéliens sont haïs parce qu'ils vénèrent des faux dieux et pas le Dieu Vivant. Ils ont le devoir de soumettre les îles et de vaincre les détestables Apprentis Divins (qui cherchent à faire de même au nom de leur douteux Dieu Invisible).

Souche
Kralori.

Langages
Tanyen, dialecte Mokato.

Cultures d'Origine
Barbare.

Professions
Comme pour la culture Barbare mais beaucoup sont des pirates et des marins.

Créer un Navire d'Essence

Durée : spécial, Toucher, Seigneur/Prêtre Runique
Hobimarong, Vithéla – Mokato

Ce rituel étendu crée un des mystérieux navires d'essence des Mokatoms. Chaque point d'Ampleur crée un navire avec une force magique et des trames d'énergie d'1 mètre de longueur, de 0.5 mètre de largeur et de 0.5 mètre de profondeur. Un navire d'Ampleur 1 peut transporter jusqu'à une TAI de 20 et se déplacer sur les mers à raison de 20 mètres par tour et sur les terres à raison de 12 mètres par tour. Des points d'Ampleur supplémentaires augmentent les dimensions du navire mais pas sa vitesse.

Lancer le sort nécessite une heure par point d'Ampleur. Le Navire d'Essence existe tant que le Seigneur ou le Prêtre Runique impliqué dans sa création se concentre sur le maintien du navire – cette personne doit rester constamment à bord.

Le Navire d'Essence qui résulte du sort est une trame d'énergie qui ressemble vaguement à un objet physique mais qui possède une signature reflétant son ou ses créateurs. Les Navires d'Essence peuvent transporter des passagers, des marchandises et des armes jusqu'à sa capacité maximum. S'il est surchargé, le navire se dissipe, déposant sa cargaison physique là où il s'évapore.

Les navires d'Essence sont manipulés grâce à la compétence Navigation. La compétence reçoit un bonus de +5% par point d'Ampleur investi dans la création du navire. Si le bonus crée +100%, le navire d'Essence navigue par ses propres moyens et obéit aux ordres mentaux de son créateur.

Les Seigneurs et les Prêtres Runiques d'Hobimarong peuvent mettre leurs efforts en commun pour créer des navires d'essence de grande taille.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Hache, Lance, Épée, Arc, Arme d'Hast.

Magie

La Magie Commune prédomine chez les Mokatoms ; ces derniers obtiennent 6 points d'Ampleur dans des sorts de



Magie Commune. Comme Hobimarong est vivant, sa magie est particulièrement puissante.

Cultes

Hobimarong, exclusivement. Chaque Mokaton naît avec un Pacte dédié à Hobimarong (CHA x2), chacun recevant automatiquement la moitié de son POU dédié dans le Pacte. Les sorts divins d'Hobimarong sont : Dévier la Cible, Amplifier, Respirer sous l'Eau, Invoquer les Vents, Créer Navire d'Essence, Peur, Coup de Tonnerre.

VITHÉLA – HOMAGO

Cannibales infatigables exploités par les Apprentis Divins, les Homagons pourchassent les autres habitants insulaires pour leur chair délicate.

Souche

Kralori.

Langages

Tanyen.

Culture D'Origine

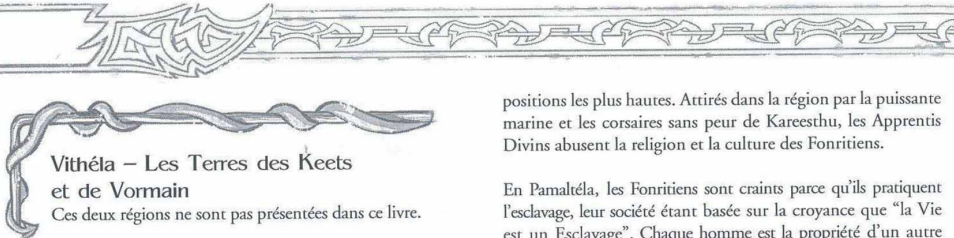
Primitive.

Professions

Comme pour la culture Primitive.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Filet, Fronde, Hache, Lance.

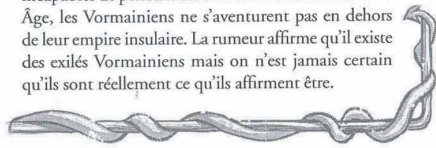


Vithéla – Les Terres des Keets et de Vormain

Ces deux régions ne sont pas présentées dans ce livre.

Les Keets seront présentées plus en détails dans un volume *RuneQuest* intitulé *Races de Glorantha*.

Vormain reste scellée et protégée du monde extérieur. Réputée pour être une terre de magie exotique vraiment différente de ce qui est connu dans Glorantha. Même les Apprentis Divins ont été incapables de pénétrer ses secrets et dans le Deuxième Âge, les Vormainiens ne s'aventurent pas en dehors de leur empire insulaire. La rumeur affirme qu'il existe des exilés Vormainiens mais on n'est jamais certain qu'ils sont réellement ce qu'ils affirment être.



Magie

Magie Commune, avec 6 points d'Ampleur dans des sorts.

Cultes

Saliligor le Dévoreur est un puissant esprit ancestral. Les dévots de son culte gagnent les alliances spirituelles suivantes :

Homme Affamé (Intensité 2 Renforce Points de Vie, esprit cannibale) – INT 6, POU 16, CHA 7. AC 2, RA +7, PV 16, Dommages Spirituels +1D8. Persévérance 64%, Coupure Spectrale 80%. Ajoute 2 PV supplémentaires à chaque localisation du magicien.

Fils de Saliligor le Dévoreur, Grands Esprits d'Homago : INT 16, POU 12, CHA 7

Hache Spectrale 102%, Force Brute 102%, Pister 102%, Persévérance 48%, Magie Commune 80% (Endurance 5, Fanatisme, ViveLame 6).

PAMALTÉLA – FONRIT

Fonrit est une vaste région fertile située dans le nord du Pamaltéla, bénéficiant de deux récoltes par an. Elle comprend dix-sept pays disparates, des terres déchirées de Mondoro au sud aux jungles de Laskal à l'Est, en passant par les terres côtières de Kareshtu avec ses cités radieuses, ses bazars remplis de voleurs et ses temples opulents. Fonrit est un état esclavagiste dirigé par des prêtres puissants et des tyrans cruels qui taxent et vendent les pauvres sur les marchés d'esclaves. La minorité des descendants à peau bleue d'Artmal a un statut d'esclave des plus bas, tandis que la race mixte des Toraves détient les

positions les plus hautes. Attirés dans la région par la puissante marine et les corsaires sans peur de Kareshtu, les Apprentis Divins abusent la religion et la culture des Fonritiens.

En Pamaltéla, les Fonritiens sont craints parce qu'ils pratiquent l'esclavage, leur société étant basée sur la croyance que "la Vie est un Esclavage". Chaque homme est la propriété d'un autre et un homme est considéré comme faible s'il ne possède pas d'esclaves ; les armées sont la propriété des généraux qui à leur tour sont la propriété de leurs dirigeants ; et en fin de compte tout homme est la propriété des dieux.

Souche

Agimori.

Veldang.

Warérienne.

Fonrit est une région vraiment multiculturelle. Le pays était à l'origine habité par les descendants à la peau bleue de l'ancien Empire Artmali ; ils furent à leur tour réduits en esclavage par les Agimori à la peau noire sous la direction du héros Garangordos. Finalement, il existe une minorité de Warériens à la peau blanche, descendants des Umathéliens et des Apprentis Divins. La race mixte des Toraves à la peau bleu-noire contrôle la richesse et le pouvoir.

Langages

Afadjanni : parlé par le peuple des Afadjann.

Banambam : parlé par le peuple côtier de Banamba.

Kareshtien : parlé par les Kareshtu.

Mondorien : parlé par les habitants de la région intérieure désolée de Fonrit. Le Mondorien est considéré comme un langage très primitif.

Cultures d'Origine

Civilisée, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest* (Afadjan, Kareshtu).

Barbare, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest* (Mondoro, Gaffan).

Primitive, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest* (Laskal).

Chaque résident de Fonrit est un esclave servant un maître. Même les nobles sont considérés comme les esclaves des dieux. L'esclavage est autant un exercice symbolique qu'un exercice pratique destiné à renforcer les hiérarchies mythiques et mondaines. Ainsi, les aventuriers fonritiens possèdent au moins un esclave et sont à leur tour les esclaves d'un maître. Ils cherchent à obtenir plus d'esclaves pour gagner plus de pouvoir et modifier leur statut – tout en le restant eux-mêmes. De nombreux esclavagistes Fonritiens parcourent les routes commerciales et naviguent sur les mers à la recherche de nouveaux esclaves pour leurs maîtres.



Professions

Comme pour la Culture d'Origine mais en incluant également celle de l'Esclavagiste.

Esclavagiste : le but de l'esclavagiste est d'obtenir plus d'esclaves à la fois pour son maître et lui-même. Les esclavagistes parcourent les eaux côtières et fondent sur les caravanes terrestres étrangères qui font la navette entre le Génertéla et Justéla. Les Génertéliens et les Justéli essaient bien souvent d'obtenir leur liberté en échange de rançons et de récompenses mais leurs prières tombent dans les oreilles d'un sourd. Les esclaves, et non l'argent, garantissent le

pouvoir à Fonrit et les esclavagistes sont sans merci envers les suppliques de ceux qu'ils capturent.

Esclave : l'esclavage est le point de départ de bien des empires et des pays cruels. Les esclaves apprennent à supporter leur sort pour survivre. Certains d'entre eux ont la révolte dans le cœur et cherchent à détrôner leurs maîtres, d'autres sont nés esclaves et ne connaissent rien d'autre ; ceux-là vénèrent leurs maîtres comme des dieux. On trouve des esclaves partout dans Glorantha : les Praxiens, les Dara Happiens et les Kralori en possèdent tous mais c'est dans Fonrit que l'esclavage est le plus prononcé. Là, il existe deux sortes d'esclaves, le Yad, ou esclave assistant, qui a les plus grandes libertés et un certain respect ; certains possèdent leurs propres esclaves et ont souvent des positions de bureaucrates, de tuteurs pour enfants et de garde du corps. Les esclaves Kadam sont au plus bas de l'échelle et leur vie est vraiment misérable ; la plupart d'entre eux font partie de la minorité des Peaux Bleues.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Arc, Arme d'Hast, Épée, Filet, Fouet, Javelot, Lance. Parmi l'élite, les armes et les armures sont fabriquées à partir de carapaces Timinites et de fourrures exotiques.

Magie

Les Fonritiens utilisent la Magie Commune et obtiennent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. On peut trouver toutes sortes de sorts sur les marchés. Les sorts préférés comprennent : Boulier, Confusion, Détecter Esclave en fuite et Langue de Velours.

Ompalam est le grand dieu de Fonrit avec lequel la plupart des gens ont un Pacte. Il est vénéré de bien des façons ou approché par l'entremise de divinités inférieures. Les sorts Types comprennent : Amplifier, Bénédiction, Désarmer, Dispersion

Professions Fonrit

Profession

Esclavagiste

Bonus de Compétences de Base

Connaissance (Régionale) +5%, Influence +10%, Perception +5%

Choisir Une à +10%

Bouclier, Épée, Filet, Fouet, Lance

Esclave (Kadam)

Endurance +10%, Évasion +10%, Force Brute +10%

Choisir Une à +10%

Bagarre, Chant, Conduite, Danse, Gourdin, Lance, Premiers Soins

Esclave (Yad)

Endurance +10%, Évasion +5%, Force Brute +5%

Choisir Une à +10%

Bagarre, Chant, Conduite, Danse, Gourdin, Lance, Premiers Soins

Compétences Avancées

Choisir Deux

Connaissance (Esclavagisme), Déguisement, Langage, Négocio

Choisir Une

Artisanat (au choix), Connaissance (Esclavagisme), Langage, Survie

Choisir Deux

Acrobatie, Art, Artisanat (au choix), Connaissance (Bureaucratie), Connaissance (Esclavagisme), Courtoisie, Enseignement, Jouer d'un Instrument, Séduction.

de la Magie, Excommunier, Extension, Fouet de Vérité, Lien Mental, Observer, Sanctifier, Vision de l'Âme.

Ompalam peut aussi être approché à travers la Sorcellerie ; Les Enseignements du Coup de Fouet est un grimoire populaire et corrompu. Il contient : Bannir, Boomerang, Cercle Protecteur, Dominer Humain, Entrave, Paralysie, Fragmenter.

Cultes

Ompalam le dieu de l'Esclavage et de la Coercition est le siège du pouvoir dans Fonrit, car il a réduit en esclavage tous les autres dieux. Le Panthéon de Fonrit est vaste et complexe, et comprend Ikadz le Dieu de la torture, Tentacule le Dieu Esclave et Fida l'Oiseau Solaire. Garangordos le Tyran et ses 17 rejetons sont des héros puissants. De nombreux fonritiens pratiquent la Sorcellerie et utilisent leurs pouvoirs pour forcer les gens à les servir. Les Apprentis Divins savent la foi Fonritienne en changeant sa doctrine "tout le monde est un esclave" en "personne n'est libre".

PAMALTÉLA - UMATHÉLA

L'Umathéla était autrefois une forêt elfique connue sous le nom de Vralos et d'Enkloso. La région resta libre de l'influence humaine jusqu'en 580, lorsque les Waertagi alliés avec le roi du Seshnéla transplantèrent des Orlanthe Slontiens dans la région pour une expérience sur le plan social. Au septième siècle, l'Empire de la Mer du Milieu contrôlait le pays, bâtissait de grandes cités, repoussait les elfes et devenait fabuleusement riche. Par contraste, les barbares primitifs de la Tribu des Tempêtes, maintenant appelés Umathings, pratiquaient une agriculture de jachère et étaient plus pauvres que les chasseurs Agimori ; même les Timinitis semblaient prospérer sous la direction de leurs maîtres Apprentis Divins. Les Umathings devinrent les jouets des Apprentis Divins et furent forcés de vénérer des dieux étrangers, de diviser leurs clans et de pratiquer des traditions qui n'étaient pas les leurs. À l'apogée du gouvernement des Apprentis Divins, la rumeur affirmait que les elfes de Vralos étaient tous éteints.

En 901 les Malkioni Umathéliens se retournèrent contre le Siège Impérial de Jrustéla : ils repoussèrent leurs maîtres Seshnégi et créèrent leur propre gouvernement. Umathéla représente un schisme curieux au sein de l'Empire de la Mer du Milieu car le pays est en quelque sorte une enclave anti-impériale. La libre expression est la norme et celle-ci se répand grâce à l'approche libérale de la doctrine Malkioniste (proche de l'hérésie en ce qui concerne l'empire). Ici, les hommes civilisés ont créé des faux dieux et ce faisant, ont obtenu une magie ; en signe de défi, ils ont mélangé les traditions Pamaltéliennes avec les leurs.

Les sept grandes cités d'Umathéla représentent tout ce qu'il y a de meilleur dans la civilisation de l'Empire de la Mer du Milieu

et chacune possède une université. Chaque cité représente une personnalité unique mais la force qui les relie ensemble – une compréhension partagée – est visible dans le mélange d'architecture Jrustéli et Umathélienne. Cependant, par delà les ports et les champs, la forêt sombre s'étire et les Umathings entendent les rumeurs d'une tempête qui s'approche.

Souche

La plupart des Umathéliens sont d'origine Warérienne. La population citadine a la peau plus claire que les Umathings. Les marchands et les artisans Agimori forment une minorité substantielle.

Langages

Umathélien (dialecte Theyalien).
Seshnégi Occidental.

Cultures d'Origine

Les aventuriers Apprentis Divins d'origine Umathélienne sont Civilisés, comme indiqué dans le *Livre de Règles de RuneQuest*. Ils peuvent également prendre une Culture d'Origine Jrustéli pour représenter leur descendance.

Pour les Umathings, les aventuriers peuvent prendre les Cultures d'Origine Primitive ou Barbare, comme indiquées dans le *Livre de Règles de RuneQuest*, les clans proches de cités étant barbares et les plus éloignés étant primitifs.

Les Agimori Umathéliens peuvent aussi opter pour une culture Pamaltélienne - Agimori.

Professions

Civilisée, comme indiquée dans le *Livre de Règles de RuneQuest*.

Armes et Styles de Combat de la Culture

En Umathéla, les Apprentis Divins s'entraînent aux mêmes armes que celles utilisées dans le reste de l'Empire. Parmi les Umathéliens natifs, la Hache, l'Arc et la Lance prédominent. Les Agimori préfèrent la Lance et le Javelot.

Magie

Les Umathéliens obtiennent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Les principaux ordres sorciers présents partout dans l'empire des Apprentis Divins sont également dans les grandes cités.

Cultes

Les Apprentis Divins Umathéliens suivent la voie du sorcier en se joignant à un des ordres sorciers et acceptent les enseignements Malkioni.

Cultures d'Origine Pamaltéliennes

Culture d'Origine	Bonus de Compétences de Base	Compétences Avancées	Argent de Départ
Arbennien	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Persévérance +10% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Discrétion, Endurance, Évasion, Perception Choisir Deux à +10% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Artisanat (Terre Cuite) +10%, Langage (Natal) +50%, Pister	4D6x10 pièces d'argent
Doraddi	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Endurance +5% Choisir Deux à +10% Chant, Danse, Évasion, Perception, Persévérance Choisir Deux à +10% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Hache, Marteau, Lance	Artisanat (Agriculture) +15%, Langage (Natal) +50%	4D8x10 pièces d'argent
Tarint	Athlétisme +10%, Connaissance (Régionale) +30%, Culture (d'Origine) +30%, Évasion +10% Choisir Deux à +10% Conduite, Danse, Endurance, Équitation, Perception, Persévérance Choisir Deux à +10% Arc, Bagarre, Bâton, Bouclier, Dague, Hache, Lance, Marteau	Langage (Natal) +50%, Pister Choisir Deux Artisanat, Connaissance, Jouer d'un Instrument, Langage, Survie	4D6x10 pièces d'argent

Les Faux Dieux de Worlath, Ehilm et Jogrampur procurent une magie peu efficace mais dans certaines régions, leur vénération est imposée aux Umathings.

Les dieux des Umathings sont des variations des dieux de la Tribu des Tempêtes, comprenant Tyloque le Vent de la Tempête (Orlanth) et Mayedra la Terre Mère (Ernalda) ; Aloral et Morlotes sont les Dieux Truie et Sanglier ; et Repotes est le Dieu Omnicient. Ces dieux sont vénéérés comme une source de Magie Divine ou de Magie Spirituelle selon la nature du clan.

Les Agimori peuvent vénérer le panthéon Pamaltélien ou pratiquer la Sorcellerie.

PAMALTÉLA - AGIMORI DE JOLAR, DE TARINT ET DE KOTHAR

La culture Agimori est la culture dominante de l'intérieur du Pamaltéla. Les Agimori sont les descendants des immortels Agis, le premier peuple créé par Pamalt à partir de la terre et du feu. Les Agis était un peuple heureux mais ils étaient infertiles : ils devinrent agités parce que leur terre était aride et ils désiraient des enfants. Pamalt leur donna des enfants et remplit la terre de plantes et d'animaux en échange de leur immortalité. Ainsi les Agis devinrent les Agimori.

Les Agimori sont répandus dans tout le Pamaltéla et leurs terres s'étendent de Tarint à l'Ouest à Kothar à l'Est. Il existe trois divisions tribales distinctes parmi les Agimori de l'intérieur mais ils sont unifiés par leur vénération du Collier de Pamalt, le nom donné à son panthéon de dieux et d'esprits. Les Abernniens sont des chasseurs-cueilleurs nomades qui suivent la voie de Rasout le Chasseur et de Vangono le porteur de Lance. Ils habitent et prospèrent dans le Jolar. Ils résistent à la civilisation et se défendirent contre l'Empire à Six-Pattes (le nom donné aux Apprentis Divins) sous la direction d'Hon Hoolbiktu. Ils cherchent à promouvoir leur mode de vie parmi les Doraddi pacifiques de l'Est afin d'assurer la survie de leurs pairs.

Les Doraddi vivent dans le Kothar situé à l'Est et occupent des villages le long des rivières mais ne s'en éloignent pas. Contrairement aux autres Agimori, les familles Doraddi sont matrilineaires. Ils révèrent des plantes sacrées et tirent leur magie de la terre et des rivières. Les Agimori de l'Ouest sont les Tarints, ou le Peuple Assoiffé qui demeure en Tarien. Ils sont primitifs et vivent dans la peur des Slarges reptiliens. Ils sont forcés de chasser des monstres géants car il n'existe pas d'autre gibier dans la région.

Souche
Agimori

Langages

Tanglanku dans Tarint, Doraddic dans Kothar et Arbennien.

Cultures d'Origine

Arbennien : l'aventurier est né au sein de la culture du Peuple qui Marche, qui construit ses maisons quand il en a besoin et qui les détruit au bout de 14 jours. Les compétences de chasse et de cueillette sont enseignées à un jeune âge pour que l'aventurier puisse prendre sa place dans le cycle de vie, de mort et de renaissance auquel adhèrent tous les Agimori. Il peut être intéressé par les opinions d'autres personnes mais il ne permet pas d'être corrompu de peur de ne pas renaître s'il est souillé par une fausse croyance.

Comme pour les nomades, les Arbenniens ne prennent jamais les compétences Conduite ou Équitation car les montures leurs sont inconnues. Au lieu de cela, ils peuvent ajouter un bonus dans leurs compétences Évasion, Chant ou Danse.

Doraddi : l'aventurier est né parmi le Peuple qui Demeure, une tribu d'Agimori vivant en bordure des rivières et des courants qui irriguent leurs récoltes. Le personnage fait partie d'une lignée particulière pouvant retracer ses racines jusqu'à la Première des Mères Plantes. Ceci détermine le genre de plantes que le personnage a passé sa vie à comprendre et à cultiver. Il est probablement pacifique mais est prêt à verser le sang s'il doit défendre les récoltes de la tribu.

Comme pour la Culture Primitive.

Tarint : le personnage a grandi parmi le Peuple Assoiffé et a appris à éviter et à chasser les grandes bêtes du désert. Pour être considéré comme un adulte, le personnage a dû verser le sang durant le piétinement annuel, en utilisant toutes les compétences martiales et d'évasion apprises dans son enfance. Plus tard dans sa vie, le personnage sera capable de choisir de rejoindre une secte particulière de sa société, mais seulement après avoir survécu à la Grande Chasse annuelle.

Comme pour la Culture Primitive.



Professions

Arbennien – comme pour la culture Nomade, excepté Gardien de Troupeau, Prêtre et toute profession notée ci-dessous.

Doraddi – comme pour la culture Primitive, excepté Forestier, Bâtisseur et Mwalish.

Tarint – comme pour la culture Primitive, excepté Forestier, Bâtisseur et Mwalish.

Guérilléro : le personnage fait partie d'un groupe anti Apprentis Divins et affronte ces derniers du mieux qu'il peut – accomplissant des attaques surprises contre les ravitaillements et des cibles isolées. Il a appris à causer des dommages aux

Professions Pamaltéiennes

Profession

Guérilléro

Bonus de Compétences de Base

Athlétisme +5%, Discrétion +10%, Évaluer +5%

Choisir Une à +10%

Javelot, Lance

Bâtisseur

Athlétisme +5%, Endurance +10%

Choisir Une à +10%

Connaissance (Régionale), Évasion, Javelot, Perception

Mwalish

Athlétisme +5%, Équitation +10%, Conduite +5%, Connaissance (Régionale) +10%, Perception +5%

Compétences Avancées

Connaissance (Apprentis Divins)

Survie

Ingénierie

Choisir Une

Artisanat (Poterie) +5%, Artisanat (Terre Cuite) +5%, Survie +5%

Survie +5%

usurpateurs religieux, en espérant les dissuader de blesser un peu plus les populations pamaltéliennes. Le personnage ressent une haine envers ce que l'Empire des Apprentis Divins a fait subir aux peuples et est prêt à tout risquer pour que sa tribu ne subisse pas le même sort.

Bâtisseur : que ce soit les huttes de terre séchée des Arbenniens ou les abris caverneux des Tarints, le personnage est un bâtisseur de bonne réputation dans sa tribu. Il est un homme qui prend soin de sa tribu en s'assurant que les enfants aient un toit au-dessus de leur tête et que personne ne répare son toit sans bénéficier d'un coup de main. Le personnage est sans aucun doute un membre populaire de la tribu et a plusieurs compagnes pour assurer les futures générations de la tribu. Quand personne n'a besoin de ses compétences, il chasse sa nourriture et d'autres ressources, ce qui signifie qu'il doit toujours être prêt en cas d'influence extérieure ou d'attaques par des prédateurs.

Mwalish : le personnage est atteint par le virus du voyage. Il a quitté sa famille pour aller découvrir ce qui n'a pas encore été exploré et récupérer tout ce qu'il peut du monde afin de le ramener dans sa tribu. Les trésors, les récits et toutes sortes de pièces intéressantes l'intriguent et il se rend donc aux quatre coins du monde pour les découvrir. Le personnage sait qu'il devra éventuellement mettre fin à son infection mwalish mais il ne peut pas laisser ceci le préoccuper. Après tout, même s'il périt, il retourna dans les terres de sa famille dans une autre incarnation.

Armes et Styles de Combat de la Culture

Lance & Bouclier et Javelot sont employés par les guerriers en l'honneur de Vangono le Porteur de Lance. Parmi les adorateurs d'Hon Hoolbiktu, il est maintenant courant pour les guerriers de s'entraîner avec des armes exotiques, certaines d'origine inconnue.

Magie

Les membres des trois tribus possèdent 6 points d'Ampleur dans des sorts de Magie Commune. Les Arbenniens et les Tarints préfèrent les sorts associés avec la chasse et la discrétion, tandis que les Doraddi cherchent le pouvoir à travers une magie favorisant la fertilité, la santé et la protection.

Cultes

Le Pamaltéla est appelé la Terre du Grand Esprit. Le Collier de Pamalt représente le panthéon central des habitants des terres centrales. Chaque famille, clan et lignée possède son propre chaman. Les grands esprits du Collier de Pamalt sont :

Pamalt – Chef des Dieux, qui comprend toutes les voies. Il procure les esprits de la Sagesse, du Commandement et de la Terre.

Aleshmara – Chef des Femmes et Gardienne du Berceau Sacré de la Vie. Elle accorde l'accès aux Esprits des Ancêtres, des Gardiens et de la Vie.

Faranar – l'Épouse de Pamalt et Fille d'Aleshmara. Comme sa mère, elle est associée avec les esprits de la famille et des ancêtres.

Cronisper le Sage – Grand-père Ciel et conseiller de Pamalt. Il donne accès aux esprits des sages ancêtres, de la connaissance et de la Magie.

Vangono le Porteur de Lance – Protecteur du Collier de Pamalt. Ses esprits sont ceux de la guerre et du conflit, dont les plus célèbres sont les Trois Flammes qui permettent au magicien de souffler trois types de feu.

Rasout le Chasseur – Il fait partie des esprits pourvoyeur ; il enseigne aux esprits à apporter leur aide dans la chasse et la manière de contrôler les bêtes du veldt.

Les Artmali

Au temps de l'Âge de l'Aurore, les Artmali dirigèrent le Pamaltéla central glorieusement mais d'une main de fer. Ils vénéraient des dieux étranges à la peau bleue, y compris Artmal et Annilla la Lune Bleue. Ils avaient une peau d'un teint bleuté et étaient obsédés par une perfection cruelle. Leur empire fut assailli par les dieux des Tempêtes et le dieu Artmal fut mutilé. Ils devinrent corrompus par Vovisbor la Saleté qui Marche et furent brûlés par le Grand Serpent Cornu qui fit pencher le Dôme Céleste dans leur direction. Finalement, les Artmali furent vendus comme esclaves. Les esclaves bleus de Fonrit et les habitants primitifs de Zamokil sont les vestiges d'un ancien et puissant empire. Les Toraves de Fonrit sont les descendants des Artmali, mais n'ont aucune fierté dans ce fait et au lieu de cela, persécutent leurs lointains parents pour leurs indiscretions passées.

Les Bleus sont une minorité en Pamaltéla mais ils ont peu, ou pas, de pouvoir politique. Les joueurs peuvent choisir d'interpréter un Bleu. Pour le peuple de Zamokil, utilisez la Culture d'Origine Primitive : la profession Prêtre leur est ouverte car les dieux des Artmali sont vénérés d'une manière théiste. Les Bleus de Fonrit sont presque tous des esclaves et vénèrent les dieux qu'on leur donne.

MAGIE GLORANTHIENNE

Glorantha utilise tous les types de Magie décrits dans le *Livre de Règles* de RuneQuest. Il existe cependant une forme de magie additionnelle, le *Mysticisme Draconique*, présentée plus en détail dans ce chapitre.

TRADITIONS MAGIQUES

Toutes les traditions magiques de Glorantha proviennent des runes. La Magie Commune est une forme inférieure de magie, employant les influences sombres des runes dans le Monde Intérieur pour provoquer des effets magiques sur une échelle relativement ordinaire.

La Magie Divine provient des dieux, mais parce qu'ils sont inextricablement liés aux runes, leur magie dérive et canalise un pouvoir runique.

La Sorcellerie, en particulier celle pratiquée par les Brithini, exploite directement ce pouvoir runique sans se soucier de l'harmonie runique naturelle. En conséquence, elle est parasitaire à un grand degré et est considérée avec méfiance par les théistes.

La Magie Spirituelle provient des esprits et ceux-ci sont les manifestations mineures des runes.

Toutefois, il existe une autre forme de magie n'ayant aucun rapport avec les runes et qui tire son pouvoir d'une toute autre force : la magie draconique.

MAGIE DRACONIQUE

La Magie Draconique provient de la conscience du Dragon Cosmique. Avant la création, le Dragon Cosmique ploya le cosmos à sa volonté pour créer l'ordre à travers l'illumination. Il atteint une compréhension pure et ainsi contrôla tout ce qui l'entourait. Le monstre Orxili défia cette compréhension et parce qu'il fut forcé d'affronter Orxili, le Dragon Cosmique brisa l'infini. Les éclats résultant furent dispersés en long, en large et en travers. C'est à partir de ces éclats que d'autres êtres, dragons et dragonewts, gagnèrent une certaine partie de l'illumination du Dragon Cosmique, bien que le fait d'atteindre une fraction de cette illumination soit un voyage pouvant durer plusieurs vies.

Grâce à leur interaction avec les dragonewts, les humains ont réussi à emprunter un chemin similaire et c'est cela qui

leur permet d'utiliser la magie draconique. Les dragonewts affirment que les runes sont elles-mêmes des éclats d'éclats dispersés par le bris de l'infini et donc que même la magie draconique est reliée aux runes, bien que sous une forme plus pure que la Magie Commune ou Divine. Les humains de l'EAW croient que si on rassemble toute la conscience, humaine, dragon et dragonewt, tous les éclats fusionneront ; l'univers sera de nouveau entier et l'infini sera restauré. Toute chose contribuant à cette accréation deviendra une partie du Dragon Cosmique atteignant sa propre illumination. Ceci transcendera même le pouvoir des dieux.

L'objectif personnel de chaque Ami des Wyrms est d'atteindre l'illumination pour que leur propre place dans le Grand Dragon soit à la fois garantie et tressé dans la trame de la compréhension parfaite du Grand Dragon à Naître. L'illumination est un voyage et une destination. La magie n'en est qu'une petite partie grossière mais néanmoins puissante.

Seuls les Vrais Dragons ont atteint le stade d'illumination approprié et c'est pour cette raison que leurs gigantesques formes n'ont pas besoin d'avoir un effet dans le Monde Intérieur. Les dragonewts s'efforcent d'atteindre l'illumination et la Véritable Nature Draconique mais pour atteindre cet état de compréhension, ils doivent passer par plusieurs réincarnations. Les humains cherchent des raccourcis ; ils ne peuvent pas se réincarner continuellement comme les dragonewts parce qu'ils ont un point fixe dans le temps mais ils peuvent adapter leurs esprits aux voies mystiques pour atteindre l'illumination par des moyens qui ne sont pas accessibles aux dragonewts. C'est pourquoi nombre d'entre eux cherchent à obtenir une nature draconique.

Un seul humain a réussi à atteindre ce niveau d'illumination et à transcender le monde ordinaire pour rejoindre la conscience du Dragon Cosmique. Obduran l'Ambitieux transcenda en 803 ; désormais, les membres du Cercle du Dragon Éternel, ses disciples, s'efforcent de faire de même. Au-dessous d'eux, des centaines de milliers de mystiques draconiques, représentant la piétaille de l'EAW, s'efforcent d'atteindre les niveaux définis par les disciples d'Obduran. Certains y arrivent, beaucoup vont s'en approcher mais la plupart échoueront et seront tout simplement absorbés dans la trame du Dragon à Naître, comme des attirails sans plus de conséquence, éclats d'éclats d'éclats, mais en tant qu'identité unique, un composant vital dans le Projet du Grand Dragon.

Mysticisme Draconique

Le mysticisme est la pratique qui sert à atteindre l'illumination grâce à la méditation, la recherche et le dévouement à un idéal mystique. Dans le cas de l'Empire des Amis des Wyrms, l'idéal est celui de la perfection draconique : l'union avec le monde et l'univers à la suite de la transformation en Grand Dragon à Naître.

À cette fin, les magiciens de l'EAW font des recherches dans les anciennes connaissances, les mythes et les légendes draconiques des alliés dragonewts de l'Empire et utilisent cette connaissance pour méditer sur leur place au sein de l'Empire et du Grand Dragon. Quand ils s'entraînent physiquement, les magiciens modifient leurs harmonies intérieures en chantant des bénédictions en Auld Wyrnish afin de perfectionner leur corps humain imparfait en une chose plus proche de l'idéal draconique. Quand ils accomplissent une méditation mentale approfondie, une auto-analyse ou passent un certain temps dans une contemplation méditative, ils songent à la place de leur propre conscience dans le Dragon Cosmique qui représente la seule perception philosophique parfaite de l'univers.

Plus il devient illuminé, plus le mystique draconique obtient de pouvoir. Plus il accomplit des exploits magiques, plus il aperçoit sa propre place dans le Grand Dragon à Naître. Plus il est assuré de sa place, moins il est enclin à utiliser ses pouvoirs dans le monde humain, car dépenser l'énergie accumulée ne fait que rattacher au Présent et pas à ce qui doit arriver. Presque toutes les autres formes de magie, en particulier la Sorcellerie des Apprentis Divins, sont considérées au mieux comme malavisées et au pire comme inutiles. Peu de mystiques draconiques snobent ouvertement la Magie Commune. En fait, presque tous ceux qui parlent draconique pratiquent les deux types de magie s'ils en ont l'opportunité. La Magie Commune permet d'accéder à des capacités et à des pouvoirs qu'un magicien pourrait regretter d'obtenir ou d'utiliser à travers le Mysticisme Draconique, parce que cela drainerait son engagement personnel au Grand Dragon. Il est donc facile de comprendre pourquoi tant de magiciens de l'EAW deviennent adeptes dans la Magie Commune en même temps que dans leurs enseignements mystiques.

Tout le monde ne peut pas avoir accès au Mysticisme draconique. Un personnage doit tout d'abord être initié dans un culte des Amis des Wyrms afin d'acquérir cette magie et prouver sa propre illumination afin de monter dans les rangs et progresser plus avant.

Avant de pouvoir lancer un sort utilisant le mysticisme draconique, le processus suivant doit être appliqué :

- * Les sorts du Mysticisme Draconique sont lancés grâce à la compétence Illumination Draconique du personnage.

Cette compétence doit donc être apprise avant qu'un sort ne puisse être lancé.

- * Le personnage doit apprendre le sort draconique spécifique qu'il désire lancer. Une fois qu'il a acquis la compétence Illumination Draconique et le sort, il est prêt à le lancer.
- * Pour lancer le sort, le personnage doit effectuer un test d'Illumination Draconique.
- * Si le test est une réussite critique, l'effet du sort prend place et le jeteur de sort souffre de Perte de la Voie.
- * Si le test est une réussite, l'effet du sort prend place et un certain nombre de Points de Magie sont déduits du total du jeteur de sort.
- * Si le test échoue, le sort n'a aucun effet et le jeteur de sort perd 1 point de Magie.
- * Si le test est un échec absolu, le sort n'a aucun effet mais le jeteur de sort subit une Contre-Réaction (voir page 124).

Accéder au Mysticisme Draconique

L'obtention de la magie draconique signifie qu'il faut emprunter le chemin de la méditation, de la patience et de l'illumination. Dès que le personnage a atteint le rang nécessaire pour apprendre des sorts draconiques d'Ampleur variée, il est libre d'étudier l'enseignement de son culte auprès de membres expérimentés et d'accéder aux ressources de son culte, aux connaissances rassemblées et aux installations du temple destinées à la méditation et à la pratique des arts martiaux.

- * Les Représentants de la Foi Draconique ne reçoivent aucun enseignement de la magie draconique mais apprennent l'illumination draconique.
- * Les Disciples de la Serre peuvent recevoir des enseignements dans des sorts de magie draconique (d'une ampleur maximum de 4).
- * Les Initiés de la Griffes peuvent recevoir des enseignements dans des sorts de magie draconique (d'une Ampleur maximum de 8).
- * Les Triomphants de la Main et les Exultés du Croc peuvent recevoir des enseignements dans des sorts de magie draconique de n'importe quelle Ampleur.

Trois compétences supplémentaires sont cruciales à l'Illumination Draconique : la Danse, la Méditation et l'Intuition.

- * Les danses mystiques et sinueuses des dragonewts et de l'EAW enseignent au pratiquant les mouvements du Dragon Cosmique et encourage l'harmonie extérieure nécessaire à la canalisation du pouvoir et à la préparation de la transcendance.
- * La méditation enseigne l'harmonie intérieure nécessaire pour comprendre et contempler les mystères du Dragon Cosmique.

* L'Intuition enseigne que le Monde Intérieur est une illusion et que la vérité repose au-delà de celui-ci. Il est nécessaire de maîtriser le comportement intérieur, de l'interpréter et de séparer la vérité de l'illusion si on doit atteindre la transcendance.

La compétence Illumination Draconique ne peut jamais excéder le score le plus élevé dans ces trois compétences et les personnes qui recherchent cet état d'être – la transcendance – développent leur Intuition afin de percevoir les vérités ultimes du cosmos.

Utiliser la Magie Draconique

Réussite Critique – Perte de la Voie

Les mystiques de l'Empire des Amis des Wyrms rechignent à dépenser leur énergie sans bonne raison, affirmant que ceci les rattache au présent et qu'ils risquent de s'éloigner de la voie du Grand Dragon à Naître. Si le test d'Illumination Draconique est une réussite critique, le sort est lancé avec succès – mais le jeteur de sort perd également un point d'Illumination Draconique. Ceci représente l'immersion du jeteur de sort et de ses énergies magiques au détriment de la sauvegarde de ses pouvoirs pour le Grand Dragon. Le jeteur de sort réalise que son attachement dans le grand projet s'est détérioré et que l'Illumination draconique correspondante a de ce fait diminué. L'Illumination Draconique perdue à la suite de la Perte de la Voie ne peut jamais tomber en-dessous

de l'INT de base + POU du personnage et peut toujours être récupérée avec des Jets d'Amélioration, comme n'importe quelle compétence avancée.

Remarque Importante : quand il s'agit de déterminer le score critique d'un jet de sort draconique, le score critique est toujours basé sur la compétence Illumination Draconique *non modifiée* du jeteur de sort. Ceci est différent des autres scores critiques, lesquels sont basés sur le total de compétence modifiée du personnage.

Échec Absolu – Contre-Réaction

Le mysticisme draconique est une voie magique puissante et, de bien des façons, étrangère au corps et à l'esprit humain. Dans les siècles à venir, quand le Deuxième Âge n'est plus qu'une légende d'Empires vaniteux et de Sorcellerie à l'échelle mondiale, la Magie Draconique disparaîtra par manque d'utilisation par les humains. Dans cet âge présent, les mystiques qui possèdent la Magie Draconique mettent leur âme en danger chaque fois qu'ils manipulent leurs énergies intérieures, en équilibrant le risque de destruction avec l'espoir de se rapprocher de l'idéal draconique. Si le test d'Illumination Draconique est un échec absolu, plutôt qu'un simple échec, le jeteur de sort subit les effets d'une Contre-Réaction.

On peut argumenter que les humains ne sont pas conçus pour exploiter un pouvoir si puissant. La preuve n'en est pas moins fascinante quand on examine les dommages encourus par les mystiques qui ont subi des transformations dues à la Contre-Réaction magique.



Contre-Réaction.

Lorsqu'il obtient un échec absolu à son test d'Illumination Draconique pour jeter un sort, le personnage est à la merci des pouvoirs draconiques qu'il n'a pu canaliser. Son corps change alors que le pouvoir mystique s'écoule dans son système, à la recherche d'une sortie vers l'univers. N'en trouvant pas, les énergies rassemblées se dissipent en s'écoulant au travers du corps du jeteur de sort, infligeant une douleur atroce dans son esprit,

ses muscles, ses organes et ses os quand celles-ci se retournent contre sa propre forme.

Les personnages subissant les effets d'une Contre-Réaction perdent 1 point (permanent) d'une caractéristique physique aléatoire (1 ou 2 = FOR, 3 ou 4 = DEX, 5 ou 6 = CON) et sont rendus incapables de faire quoi que ce soit pendant 1D4 Actions de Combat. De plus, tous les tests d'Illumination Draconique effectués par le personnage deviennent des échecs absolus pendant 2D10 heures sur un résultat compris entre 96 et 00 (au lieu du 00 habituel), car la libération des forces magiques place son harmonie intérieure dans un état de perpétuel changement.

Temps d'Incantation

Les sorts de Magie Draconique possèdent le trait Temps d'Incantation (X), où X correspond au nombre d'Actions de Combat nécessaires pour lancer le sort.

L'effet d'un sort apparaît à la fin de la dernière Action de Combat utilisée pour lancer le sort.

Si le jeteur de sort est distrait ou attaqué pendant qu'il lance un sort, le sort sera soit automatiquement ruiné (si le jeteur de sort ne peut pas chanter ou s'il subit une Blessure Sérieuse ou Grave) ou nécessitera des tests de Persévérance pour que le jeteur de sort puisse maintenir sa concentration sur celui-ci.

Ampleur

Un mystique draconique peut jeter des sorts ayant une Ampleur égale à sa compétence Perspicacité divisée par 10, et arrondie au chiffre supérieur, et peut apprendre des sorts ayant une Ampleur particulière si le rang qu'il possède au sein du culte le lui permet. Quand il lance des sorts progressifs, des sorts d'Ampleur variable, le mystique ne peut pas lancer de sorts ayant une Ampleur supérieure à ceux permis à la fois par son rang et par sa compétence Perspicacité.

Par exemple, Édric a rejoint l'École du Long Dragon de la Montagne et a atteint le rang de Disciple. Sa compétence Perspicacité est égale à 66%. Il peut donc apprendre des sorts draconiques ayant une Ampleur de 4 et lancer des sorts progressifs, tels que Résistance à la Maladie, jusqu'à une Ampleur de 5 même si, en théorie, sa Perspicacité lui permet de lancer le sort à une Ampleur de 7.

Sorts de Dispersion

Cesser de maintenir un sort de Concentration ou disperser un sort Permanent ou ayant une Durée (que le personnage a lancé) a un effet immédiat et ne coûte aucune Action de Combat.

Sorts Déclenchés

Afin de contrer des attaques, de nombreux pratiquants de Magie Draconique lancent leur sort bien avant qu'ils n'en

aient besoin. Quand il s'éveille, le jeteur de sort doit danser ou pratiquer les arts martiaux pendant une heure et lancer un certain nombre de sorts durant la pratique. Ces sorts sont lancés pour qu'ils soient prêts à être déclenchés au moment propice et pour que le magicien puisse les utiliser en un instant. Ceci montre pourquoi la Magie Draconique de l'EAW est plus flexible et plus puissante que la Magie Commune.

Presque tous les sorts de Magie Draconique possèdent le trait Déclenchement. Un jeteur de sort peut lancer un sort (comme indiqué dans la description et le Temps d'Incantation) et au dernier instant retenir les derniers mouvements, empêchant le sort de se déclencher. Au cours de ce temps de préparation, ses paramètres de base sont définis, telle son Ampleur (si le sort est un sort progressif).

Le nombre de sorts qu'un jeteur de sort peut préparer et accumuler n'est pas infini. L'Ampleur totale de tous les sorts préparés ne peut pas excéder le total des compétences Perspicacité et Illumination Draconique du personnage, divisé par 20 et arrondi au chiffre supérieur.

Par exemple, avec une Perspicacité de 66% et Illumination Draconique de 44%, Édric totalise 110%. Ce nombre, divisé par 20 et arrondi au chiffre supérieur signifie qu'Édric peut accumuler un maximum de 6 Ampleurs de sorts pouvant être déclenchés ultérieurement.

Le test d'Illumination Draconique n'est effectué qu'au moment où le sort draconique est libéré (et les modificateurs sont appliqués à ce moment là). Pareillement, les cibles visées par le sort sont déterminées au moment où le sort est libéré, ainsi que la dépense de Points de Magie. Le déclenchement de tous les sorts draconiques effectués de cette manière est tout simplement au choix du jeteur de sort, agrémenté d'un geste final et de quelques mots. En d'autres termes, un mystique draconique peut lancer simultanément plusieurs sorts préparés durant la même Action de Combat, si son test d'Illumination Draconique est une réussite.

Traits et Descriptions des Sorts

Cette section donne des exemples sur ce dont est capable la Magie Draconique. Les sorts vraiment puissants attachés au Mysticisme Draconique sont la province des Ascendants de l'Œil du Dragon et des dirigeants impériaux exaltés et de ce fait seront rarement rencontrés par les personnages. Cette section traite de la Magie Draconique que les personnages seront amenés à rencontrer, soit en tant que victimes des ennemis opposés au dragon soit en tant qu'Amis des Wyrms. De ce fait, l'importance est donnée à la pratique des arts martiaux, une des formes les plus basses (et donc des plus communes) de Magie Draconique dans Glorantha. Gardez à l'esprit que lorsqu'il décrit des sorts durant une partie, aucun jeteur de sort ne dira "je lance le sort Déviation

Universelle". Au lieu de cela, il se met à chanter les Trois Décants de Protection pour étouffer le pouvoir de la magie de son ennemi. Les Maîtres de Jeu et les joueurs ne devraient pas se limiter à la liste des noms des sorts ; ceux-ci ne sont indiqués ici que pour être facilement référencer.

Chaque sort de Magie Draconique est défini par une série de traits indiquant le type du sort et comment l'employer dans le jeu. La description continue avec les effets précis du sort. Les traits utilisés par les sorts du Mysticisme Draconique sont présentés ici.

À Distance : les sorts à distance peuvent être lancés sur les cibles situées à une distance maximum égale en mètres au POU du personnage x 10.

Ampleur (X) : la force et la puissance du sort. Également le nombre minimum de Points de Magie requis pour le lancer.

Concentration : les effets du sort restent en place tant que le personnage se concentre sur celui-ci. Se concentrer sur un sort est une action identique à celle de lancer un sort : le personnage continue de chanter des bénédictions en Auld Wyrnish et d'ignorer les distractions.

Déclencheur : presque tous les sorts de Magie Draconique sont supposés posséder ce trait. Voir les Sorts Déclenchés en page 125 pour plus de détails.

Durée (X) : les effets du sort restent en place pendant le nombre de minutes indiqué.

Instantané : les effets du sort prennent place de manière instantanée. Le sort disparaît ensuite.

Permanent : les effets du sort restent en place jusqu'à ce qu'ils soient dissipés ou dispersés.

Progressif : ceci indique que le sort peut être appris et lancer à des Ampleurs plus grandes que le minimum.

Résistance : les effets du sort ne prennent pas automatiquement effet. La cible peut effectuer un test d'Évasion, de Persévérance ou d'Endurance (comme spécifié par le sort) afin d'éviter entièrement le sort.

Temps d'Incantation (X) : le sort prend effet au bout du nombre d'Actions de Combat indiqué.

Toucher : ce type de sort nécessite du personnage qu'il touche sa cible pour qu'il puisse prendre effet. Le jeteur de sort doit rester en contact physique avec la cible pendant toute la durée de l'incantation.

Zone (X) : le sort affecte toutes les cibles dans un rayon spécifié en mètres.

Augmentation Draconique (X)

Ampleur 2, Déclencheur, Durée 5, Progressif, Temps d'Incantation 5, Toucher

Ce sort augmente une caractéristique, à l'exception de POU. Il existe six versions différentes de ce sort, une pour chacune des caractéristiques. Par tranche de deux points d'Ampleur du sort, le personnage gagne +1 dans la caractéristique.

Chant de l'Os

Ampleur 4, Instantané, Temps d'Incantation Spécial

Le mystique doit rituellement préparer la quantité d'os de dragon appropriée, selon ce qu'il désire créer. Une seule bénédiction est requise pour l'os de dragon, bien que certains Amis des Wyrms composent des poèmes de remerciements à la créature qui a dû mourir pour fournir ce matériau. Au travers de chants, de chansons et de mantras, le mystique 'encourage' l'os à prendre une nouvelle forme, en visualisant le résultat final et en poussant l'os à se transformer selon son désir. Le sort est invoqué tout au long du processus de création de l'objet créé à partir de l'os, quoiqu'il soit normalement lancé par un jeteur de sort tandis qu'une autre personne crée l'objet.

La magie du Chant de l'Os permet à l'os de dragon d'être transformé tout en maintenant sa résistance. Il permet également d'accélérer le processus de création – créer une armure ou des armes grâce au Chant de l'Os ne prend que la moitié du temps nécessaire. Construire en fait l'objet à partir de l'os est une tâche séparée. L'armure en os de dragon nécessite un test d'Artisanat (armurier), tandis que les Klanths nécessitent un test d'Artisanat (fabriquant d'armes). Si le jeteur de sort accomplit ces tests lui-même (en plus de maintenir le sort), il subit un malus de -40%. En plus des coûts standards des matériaux de base, les klanths demandent des pièces d'obsidiennes d'une valeur de 200 pièces d'argent.

Commander aux Reptiles

À distance, Ampleur 1, Déclencheur, Durée 10, Résistance (Persévérance), Temps d'incantation 5

Les Amis des Wyrms réussissent à maîtriser les dinosaures qui accompagnent leurs armées en utilisant de tels sorts. Bien que les effets du sort soient limités, Commander aux Reptiles permet au jeteur de sort de donner un ordre à un reptile ou à un dinosaure. La bête doit être capable d'accomplir et de terminer la tâche. Par exemple, "Dévore l'Intrus" fonctionne parfaitement. "Patrouille mon domaine jusqu'à la nuit tombée" n'est pas un bon ordre. Une fois l'ordre accompli, le reptile retrouve sa volonté. Si la créature ne réussit pas dans

sa tâche, elle n'essaiera à nouveau que si les circonstances le lui permettent, telle une attaque ratée provoquant la contre-attaque d'un groupe d'aventuriers.

Le sort ne fonctionne que sur les reptiles, mais pas sur les dragons ou les wyrms. Les Wyvernes ont un bonus de +50% à leurs tests de Persévérance pour résister à ce sort.

Crêtes Osseuses

Ampleur 3, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 5, Toucher

Ce sort fait apparaître des crêtes et des protubérances sur le corps du jeteur de sort. Une localisation, déterminée par le magicien, est affectée par tranche de 20 points d'Illumination Draconique, arrondi au chiffre supérieur. Ainsi, un mystique ayant une Illumination Draconique de 55% peut affecter trois localisations.

Les crêtes osseuses procurent 3 PA supplémentaires sur une localisation affectée. Ce bonus ne compte pas dans la Pénalité de l'Armure pour déterminer le Rang d'Action ou le Mouvement. De plus, le magicien gagne +3 points de dommages s'il utilise la localisation pour une attaque de Bagarre.

Cri Assourdissant

Ampleur 2, Déclencheur, Résistance (Endurance), Temps d'Incantation 5, Zone 10

Tout personnage ayant échoué à son test d'Endurance et se situant dans la zone du sort tombe au sol et ne peut pas utiliser ses prochaines 1D4 Actions de Combat de manière offensive (bien qu'il puisse se défendre, en appliquant les modificateurs appropriés du fait de sa position prostrée). De plus, qu'un personnage réussisse ou non son test d'Endurance, toute personne située dans la zone de l'effet subit un malus de -10% à tous ses tests d'Athlétisme, d'Acrobatie et de Perception pendant une heure, à cause du bourdonnement qui affecte leur écoute et leur sens de l'équilibre.

Crocs du Serpent

Ampleur 3, Déclencheur, Progressif, Temps d'Incantation 2

La personne affectée par le sort peut effectuer une attaque de morsure avec sa compétence Bagarre ou Aris Martiaux. Cette attaque de Morsure inflige 1D6+2 points de Dommages mais ne peut pas être employée pour parer. Les paroles deviennent difficiles à comprendre, donnant au personnage un malus de -20% à tous les tests basés sur la parole (y compris des tests d'Illumination Draconique).

Dents du Dragon

Ampleur 3, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 5,

Ce sort transforme les dents, la bouche et la mâchoire du mystique en une gueule de dragon. La cible peut effectuer une attaque de Morsure avec sa compétence Bagarre. L'attaque de Morsure inflige 2D6+3 points de Dommages mais ne peut pas être utilisée pour parer. Les paroles deviennent difficiles à comprendre, donnant au jeteur de sort un malus de -50% à tous les tests basés sur la parole (y compris des tests d'Illumination Draconique).

Devenir une Vouivre

Ampleur 4, Déclencheur, Durée 15, Temps d'Incantation 10

C'est un sort commun parmi les Amis des Wyrms qui s'attendent à être attaqués par des ennemis plus faibles. En chantant les Seize Préceptes de l'Évolution de la Chair, le magicien peut se transformer en vouivre (ou wyrm), avec toutes les caractéristiques physiques et les traits d'une vouivre de 40 ans (voir Livre de Règles de *RuneQuest* pour plus de détails). Sous sa nouvelle forme, les compétences du magicien sont remplacées par les compétences de la nouvelle forme – par conséquent, il ne lui est pas possible de lancer un sort (car le personnage n'a pas accès aux compétences nécessaires pour lancer des sorts) ; les objets magiques pouvant être employés par la nouvelle forme sont toutefois utilisables. L'INT, le POU et le CHA de l'Ami des Wyrms restent inchangés.

À noter que l'équipement du jeteur de sort ne grandit pas ni n'augmente d'une quelconque manière pour accommoder sa nouvelle forme. Il explose littéralement hors de son armure et de ses vêtements au moment de sa transformation.

L'utilisation du sort Devenir une Vouivre résulte automatiquement dans la perte d'un point d'Illumination Draconique, de la même manière – et pour les mêmes raisons – que la Perte de la Voie. Si le test du magicien fait en sorte que celui-ci Perde aussi la Voie, alors 2 points d'Illumination Draconique sont perdus.

Dominer un Esprit Reptilien

À Distance, Ampleur 5, Concentration, Déclencheur, Résistance (Persévérance), Temps d'Incantation 10

Ce sort fait partie des plus puissants moyens magiques employés pour obtenir la loyauté des dinosaures et des reptiles. Il attache la créature à la volonté du magicien aussi longtemps que le mystique draconique entonne un mantra connu sous le nom des Cinq Préceptes de la Loyauté Draconique. Le dinosaure ou le reptile sous l'influence du magicien peut recevoir l'ordre d'effectuer une action, même si c'est au péril de sa vie. Les dinosaures peuvent être domestiqués des suites de l'utilisation répétée de ce sort, les magiciens lançant plusieurs fois le sort d'affilée sur l'esprit simple de ces animaux monstrueux jusqu'à ce que l'obéissance soit enracinée dans son cerveau.

Ce sort ne fonctionne que sur les reptiles, pas sur les dragons ni les Wyrms. Les Wyvernes gagnent un bonus de +30% à tous leurs tests de Persévérance pour résister au sort.

Écaille du Vrai Dragon

Ampleur 9, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 10

Forme ultime de transformation écailleuse des Amis des Wyrms, ce sort modifie la peau du personnage pour qu'elle ait la sensation et la résistance d'une vraie peau de dragon. La peau diminue de moitié les dommages reçus de sources non magiques, après que les PA aient été déduits. Le mystique gagne également une immunité contre un feu ou une chaleur magique ou non magique pendant toute la durée du sort. Enfin, les attaques naturelles du personnage gagnent le trait Armes Naturelles Redoutables ; toute attaque naturelle reçoit un bonus de +2 à ses dommages. Ce sort ne peut pas être lancé en conjonction avec le sort Peau Écailleuse.

Écorcher l'Âme

À Distance, Ampleur 8, Déclencheur, Instantané, Résistance (Persévérance), Temps d'Incantation 10

Une force faite d'énergie mystique invisible frappe la cible visée. Le sort tranche le lien qui existe entre le corps et l'âme avec un effet dévastateur. La cible peut résister au sort en effectuant un test d'opposition d'Endurance contre l'Illumination Draconique du magicien quand celui-ci lance le sort. Si la tentative de résistance échoue, la cible meurt. Si la tentative de résistance est une réussite, la cible subit simultanément 4 points de dommages à chaque localisation. Dans certains cas, ceci peut aboutir à la mort de la cible visée par le sort, si les tests de résistance suivants effectués pour les dommages soutenus échouent.

Si le test pour lancer le sort aboutit également au fait que le magicien Perde la Voie, alors il perd 2 points d'Illumination Draconique.

Érosion du Squelette

Ampleur 7, Déclencheur, Instantané, Résistance (Endurance), Temps d'Incantation 10, Toucher

Ce sort inflige de terribles dommages internes à une cible : 1D5 points de Dommages à toutes les localisations et la perte permanente d'un point de FOR et de CON car le squelette du sujet se corrode.

Grâce Royale

Ampleur 2, Déclencheur, Durée 30, Temps d'Incantation 10,

Tant que le jeteur de sort possède un rang supérieur ou égal à celui de Disciple, son bonus d'Influence est doublé quand il traite avec des Amis des Wyrms de rang inférieur. Le malus

de l'Influence du personnage dû à l'Évolution Draconique est également doublé.

Par exemple : possédant le rang d'Initié, Édric connaît sept sorts de Magie Draconique. Tant qu'il est sous l'effet de la Grâce Royale, il gagne un bonus de +40% à son test d'Influence contre les Croyants et les Disciples mais subit un malus de -7% quand il effectue un test d'Influence contre des non draconiques.

Griffes de Feu

Ampleur 3, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 5, Toucher

Ce sort transforme les ongles de la cible en griffes de dragon mais ces griffes sont enflammées avec des petites flammes bleues et blanches. Les griffes peuvent être utilisées avec la compétence Bagarre ou Arts Martiaux (avec un bonus de +30%). Elles infligent des dommages normaux d'une attaque de Bagarre, plus 1D6 points de dommages par le feu. Le sort ne peut pas être lancé en conjonction avec le sort Griffes du Dragon ou Griffes Infectées.

Griffes du Dragon

Ampleur 3, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 5, Toucher

Ce sort déforme les ongles de la cible en griffes épaisses, noires et acérées d'un dragon. Ces griffes sont considérées comme des Armes Naturelles Redoutables et peuvent être utilisées avec la Compétence Bagarre (avec un bonus de +30%). Elles infligent 1D6+3 points de dommages et ont 4 PA pour les besoins de la parade. Ce sort ne peut pas être lancé en conjonction avec le sort Griffes de Feu ou Griffes Infectées.

Griffes Infectées

Ampleur 3, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Invocation 5, Toucher

Ce sort déforme les ongles de la cible en serres reptiliennes mesurant environ huit centimètres de long et sécrétant un venin visqueux de couleur blanche. Ces griffes peuvent être utilisées avec la compétence Bagarre (avec un bonus de +30%). Ils infligent les dommages normaux d'une attaque de Bagarre ; en plus de cela, chaque fois que le personnage inflige des dommages sur une cible avec ses griffes, son adversaire doit effectuer un test d'opposition d'Endurance contre la virulence du poison (égale à l'Illumination Draconique du mystique) ou subir les effets paralysant du venin sur la localisation atteinte.

La localisation est entièrement paralysée pendant 1D10 Tours de Combats.

Le sort ne peut pas être lancé en conjonction avec le Sort Griffes de Dragon ou Griffes de Feu.



Inspiration

Ampleur 1, Déclencheur, Durée 5, Progressif, Temps d'Incantation 5, Zone 10

Tous les alliés du mystique de rang supérieur ou égal à celui de Croyant et situés dans la zone d'effet du sort reçoivent un bonus égal à l'Ampleur du sort x 10 à tout test de résistance pour défier les sorts affectant leurs émotions (négatives, telle que la peur, ou bien positive, telle que la morale). Si une cible se retrouve sous l'influence d'un tel sort, elle peut effectuer immédiatement un test de Résistance pour se débarrasser de ses effets.

Invoker la Flamme

À Distance, Ampleur 1, Déclencheur, Instantané, Temps d'Incantation 5

En tant qu'aspirants à l'idéal draconique, les Amis des Wyrms vénèrent l'élément du feu. Ce sort est parmi les premiers que les mystiques des cultes impériaux apprennent. Invoker la Flamme canalise les énergies de l'univers pour engendrer une flamme près du mystique, embrasant ainsi tout ce qui est inflammable et situé à sa portée. Le feu invoqué est considéré comme une Large Flamme (1D4 points de dommages). La

peau ou la chair ne peuvent pas être la source du feu invoqué. Si la cible est attachée à un être vivant (tels que des cheveux, de la fourrure ou des vêtements), alors le sort gagne le trait Résistance (Endurance). Ce sort compte parmi les plus faibles sorts d'invocation du feu pratiqués par les mystiques de l'EAW et de ce fait est limité. Des plus grandes versions de ce sort sont bien connues et couramment utilisées dans l'Empire : Invoker un Feu Inférieur (qui crée un Petit Feu : 1D6 points de Dommages, Ampleur 3), Invoker un Grand Feu (qui crée un Feu Important : 1D6 points de dommages, Ampleur 5) et Invoker un Feu Dantesque (qui crée un Feu Dantesque : 3D6 points de dommages, Ampleur 7).

Invoker le Feu du Dragon

À Distance, Ampleur 6, Déclencheur, Instantané, Résistance (Évasion), Temps d'Incantation 5

Le feu libéré par ce sort prend la forme d'un jet de plasma magique qui inflige des dommages (et enflamme) comme un Feu Important (2D6 points de dommages). Ces dommages sont appliqués à toutes les localisations de la cible. Il semblerait qu'il existe une plus grande version de ce sort, Invoker le Feu du Dragon Éternel, infligeant autant de dommages qu'un feu dantesque (3D6 points de dommages).

Invoker le Spectre du Feu

Ampleur 3, Déclencheur, Durée 20, Temps d'Invocation 10

Tant que ce sort est actif, tout sort draconique lancé par le mystique et provoquant une chaleur ou un feu est transmué. Les flammes créent sont fantomatiques, translucides et presque invisibles aux yeux des mortels. Le feu cause des dommages aux esprits, aux fantômes et aux autres êtres non corporels normalement immunisés contre une attaque par le feu – y compris les salamandres.

Marque du Traître

Ampleur 2, Déclencheur, Instantané, Résistance (Endurance), Temps d'Incantation 5, Toucher

Ce sort est utilisé uniquement sur les ennemis ou les traîtres qui ont déclenché la colère des cultes des Amis des Wyrms, telles les personnes qui se sont enfuies avec des secrets ou des artefacts et des aventuriers qui ont causé suffisamment de problème pour devenir les sujets d'une chasse à l'homme.

Si la victime échoue à son test de résistance, il subit une terrible brûlure au visage, causant 1D3 points de dommages à la localisation Tête. Ces dommages peuvent être guéris normalement et avec le temps, la cicatrice va disparaître. Toutefois, chaque fois que la cible retourne dans le territoire de l'EAW, la marque revient (causant 1D3 points de dommages supplémentaires). Les dommages reviennent toutes les heures tant qu'il reste dans le territoire de l'EAW.

Méditation de Combat

Ampleur 2, Déclencheur, Durée 10, Progressif, Temps d'Incantation 3

Le mystique entre dans une demi-transe durant le combat et gagne une Action de Combat supplémentaire, utilisée uniquement de manière défensive, par point d'Ampleur investi dans le sort. Par exemple, avec un score de Perspicacité de 66% (mais étant un disciple limité à des sorts d'Ampleur 4), Édrick pourrait gagner 4 Actions de Combat supplémentaires pour se défendre contre des attaques multiples.

Le mystique décide lesquelles de ses Actions de Combat sont employées pour l'offense ou la défense. Avec un total de base de 3 AC, plus 1 AC supplémentaire pour son Style de Combat Lance & Bouclier, Édrick pourrait lancer le sort Méditation de Combat d'Ampleur 4 lui permettant de lancer 4 AC offensives et 4 AC défensives par tour, ou 8 AC défensives par tour. Il ne peut par contre pas gagner plus de quatre AC offensives.

Membranes

Ampleur 1, Déclencheur, Durée 20, Progressif, Temps d'Incantation 5, Toucher

Avec ce pouvoir, la cible reçoit les bénéfices de la Vision Nocturne, ce qui permet au personnage de traiter l'obscurité partielle comme illuminée et l'obscurité comme une obscurité partielle. De plus, il gagne un bonus aux tests de Perception égal à l'Ampleur du sort x 5.

Un personnage tirant les bénéfices de ce pouvoir devient immunisé contre une cécité de nature magique, tant que l'Ampleur du sort dépasse celle de la magie aveuglante dirigée contre lui.

Une variante de ce sort (Ampleur 1) permet au personnage de se comporter comme s'il possédait le trait Vision dans le Noir (l'obscurité complète devient obscurité) au lieu de posséder le trait Vision Nocturne.

Négation Universelle

À Distance, Ampleur 1, Concentration, Déclencheur, Progressif, Temps d'Incantation 10

Ce sort annule une Ampleur combinée de sorts lancés sur une cible. Le sort affecte jusqu'à 1 point d'Ampleur par tranche de 10% dans la compétence Illumination Draconique du mystique. Il disperse le sort le plus puissant sur lequel il peut agir, réduisant ainsi son propre effet de l'Ampleur du sort annulé, puis continue de disperser le second plus puissant sort qu'il peut affecter. Un sort ne peut pas être partiellement éliminé, seuls des sorts complets peuvent l'être.

Parler avec les Reptiles

À Distance, Ampleur 1, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 1

Ce sort permet au mystique de converser avec un reptile, un dinosaure ou un dragon grâce à des moyens en partie physiques et en partie télépathiques. Ce "langage" incorpore une série d'images et de sensations, combinées avec des bruits et des imitations, qui ont un sens pour l'esprit inhumain de la créature. Lancer ce sort ne garantit pas que la créature aille obéir au mystique et toute attaque contre la créature alors que le mystique est en communication avec elle, tranche le lien immédiatement. Ce sort fonctionne sur tous les reptiles, y compris les wyvernes, les dragons et les vouivres.

Peau Écailleuse

Ampleur 1, Déclencheur, Durée 5, Progressif, Temps d'Incantation 10

Le magicien gagne un nombre de Points de Vie supplémentaires, égal à l'Ampleur du sort, à chaque localisation. Ces Points de Vie seront perdus en premier si les localisations sont touchées au cours d'une attaque, car les écailles absorbent les dommages



avant de tomber. Toutefois, les écailles sont contraignantes et compte dans le calcul de la Pénalité d'Armure. Le sort **Peau Écailleuse** peut être utilisé en conjonction avec une armure normale, bien que dans ce cas, la pénalité d'armure s'ajoute.

Ce sort ne peut pas être employé en conjonction avec le sort **Écaille de Vrai Dragon**.

Percevoir les Pensées en Surface

À Distance, Ampleur 2, Déclencheur, Instantané, Résistance (Persévérance), Temps d'Incantation 5

Ce sort permet au mystique de lire pendant 10 secondes les pensées situées en surface (le monologue intérieur) de tout être mortel doué de raison. La cible du sort reçoit une vive douleur derrière les yeux, qu'elle peut ou non reconnaître d'expériences passées. Le mystique ne peut pas percevoir des informations auxquelles le sujet ne songe pas ou a oublié, seulement ce qu'il pense pendant la durée du sort.

Présence Invisible

Ampleur 5, Déclencheur, Durée 5, Temps d'Incantation 5

Ce sort rend le mystique invisible et silencieux tant qu'il est dans l'ombre ou dans l'obscurité. Ce sort octroie un bonus de +50% aux tests de Discrétion du personnage, tout en imposant un malus de -50% aux tests de perception effectués pour tenter de localiser le personnage. Même s'il est repéré, il a le bénéfice d'être partiellement caché (-20% à la plupart des tentatives pour viser ou frapper le personnage). Si le personnage sort de l'ombre, le sort prend fin immédiatement.

Prophétie Draconique

Ampleur 4, Déclencheur, Temps d'Incantation 20, Toucher

Les effets de ce sort sont presque entièrement décidés par le Maître de Jeu plutôt que par les dés. Quand le sort est lancé, il ne prend effet qu'au cours de la prochaine fois que la cible s'endort pour plus d'une heure. Pendant ce repos, le sujet de ce sort rêve de son propre futur tel qu'il est appliqué dans le Grand Dragon à Naître. Ce n'est pas un sort qui offre une prophétie spécifique ou définie. Il ne fait que présenter le futur de la cible dans le Grand Projet de l'EAW. Sous cet aspect, le sort est alimenté par la foi en le Grand Projet du mystique et ne révèle qu'un futur allant dans ce sens.

Les images obtenues dans le sommeil sont vagues et fragmentées. Le Maître de Jeu peut décrire des fragments de scènes, de conversations, d'événements ou de présages pouvant s'appliquer au personnage immédiatement ou dans les années à venir. Rien de ce que le sort présente n'est assuré – telle est la nature nébuleuse de la prophétie. S'ils le désirent, les personnages affectés par ce sort peuvent tout simplement choisir d'ignorer les rêves décrits par le Maître de Jeu et gagner

un Point d'Héroïsme, utilisable le jour suivant uniquement. Dans ce cas-là, le personnage a eu un rêve mineur s'appliquant à son futur immédiat et perçoit le chemin que le destin pourrait prendre quand il va atteindre le moment dont il a rêvé.

Régénération Draconique

Ampleur 1, Concentration Spécial, Temps d'Incantation 1, Progressif, Toucher

Ce sort doit être lancé sur une localisation blessée. Il guérit 1 point de dommages immédiatement. Aussi longtemps que le mystique maintient son chant, la localisation guérit d'un montant supplémentaire de dommages égal à l'Ampleur du sort toutes les minutes. La guérison continue tant que le mystique se concentre.

Pour les personnes non convertis à l'EAW, il existe un effet secondaire : le sort peut déclencher un processus de draconisation. Chaque Point de Vie récupéré par la Régénération Draconique réduit une des compétences suivantes associées au système de croyance de la cible : Membres d'un culte divin, Pacte ; Ordres Sorciers, Sorcellerie (Grimoire) ; Magiciens Spirituels, Détection des Esprits. En plus de réduire la compétence appropriée, la cible gagne 1% dans sa compétence Illumination Draconique. Elle peut choisir de résister à cet endoctrinement subtil en effectuant un test d'opposition de Persévérance contre l'Illumination Draconique du guérisseur. Notez les effets du résultat de la personne qui résiste ci-dessous :

Réussite Critique : la cible reçoit les bénéfices de la guérison et ne subit aucune réduction dans une de ses compétences ni ne gagne 1% dans sa compétence Illumination Draconique

Réussite : la cible reçoit les bénéfices de la guérison et peut choisir de rejeter soit la réduction dans une compétence soit l'obtention d'un pourcentage dans sa compétence Illumination Draconique.

Échec : la cible bénéficie de la guérison, en réduisant la compétence appropriée et en augmentant sa compétence Illumination Draconique.

Échec Absolu : Comme pour l'Échec mais la réduction de la compétence est doublée et la compétence Illumination Draconique augmente d'un pourcentage égal à l'Ampleur du sort plus le score de CHA du guérisseur.

Si un Pacte est réduit à zéro à cause d'une Régénération Draconique, alors le lien avec le dieu est tranché et doit être rétabli. Tout POU dédié dans le Pacte est sacrifié au dieu en question et la Magie Divine est perdue.

Renforcement du Squelette

Ampleur 7, Déclencheur, Durée 10, Temps d'Incantation 10, Toucher

Glorantha

LE DEUXIÈME ÂGE

VOLUME 11

Glorantha est un monde empli de magie et façonné par les mythes. Ses héros accèdent au pouvoir grâce aux runes, manifestations physiques des forces éternelles abstraites qui dirigent le Destin. Ils peuvent obtenir des pouvoirs magiques encore plus puissants en émulant les exploits des dieux, en maîtrisant les formules magiques des arts de la Sorcellerie, en s'alliant avec les esprits ou en méditant sur les secrets insondables de la vie. A cette fin, ils puisent dans les mondes mythiques qui entourent le monde matériel. Avec la magie adéquate, ils peuvent se rendre dans les royaumes des dieux, participer aux anciens mythes et en tirer de nouvelles capacités extraordinaires. Mais rares sont ceux qui reviennent indemnes de ces terribles épreuves : certains sont affaiblis, d'autres détruits et d'autres encore errent à jamais dans les royaumes mythiques

MGP 8202 €29.99

ISBN 978-1-907218-82-8



9 781907 218828

MONGOOSE PUBLISHING



RuneQuest est une marque déposée (TM) d'Issaries, Inc.
Produit sous licence Issaries, Inc. Tous droits réservés.