

LA TOILE D' ARACHNÉ * R ☙ H Y ▼ ≈ G ♀ ♦ ✱ ♁ * † ♂ ♄ ♀ ♃ SOLARA

LE PROZINE CRÉATIF ET INDÉPENDANT POUR RUNEQUEST® ET LE MONDE DE GLORANTHA

POLÉMIQUE

La Sorcellerie et les malkionis : ...une étrange relation

La sorcellerie a été, depuis sa création avec la 3ème édition de RuneQuest relativement critiquée. A la fois à cause de son système de magie poussant facilement au grobillisme mais aussi à cause de l'image confuse et négative qu'a apporté le sorcier dans toutes les campagnes occidentales de Génertela.

Troisième système de magie à avoir vu le jour dans RuneQuest, son concept de base a dérivé de l'utilisation intensive et à haut niveau des autres magies existantes. De cette nouvelle approche, une culture humaine à peine ébauchée dans les suppléments de RQ2 est née : Le peuple malkioni et la culture occidentale de Glorantha.

Il y a eu, hélas dès le départ avec la version des règles de base, un gouffre entre l'idéal présenté de cette culture et la manière avec laquelle les joueurs l'incarnaient. Les responsables : la sorcellerie et les sorciers.

Par un manque d'information, personne n'avait vraiment compris le rôle social et religieux que ceux-ci étaient censés jouer au sein des sociétés de l'ouest, étaient-elles brithnies, hréstolies, rokaries ou stygiennes.

Pour parler technique, l'on peut admettre que la sorcel-



EDITO

Ami Gloranthien, Bonjour !...

Et oui, un nouveau fanzine pour RuneQuest est né...ou tout du moins tente de naître car ce genre d'entreprise est loin d'être évidente comme vous vous en doutez.

Difficile de nous présenter dans ce cours édito, mais voilà, nous sommes une petite équipe parisienne d'ir-réductibles fanatiques qui essaierons de reprendre le flambeau français de la "création" pour Glorantha et RQ, votre (notre) JdR préféré.

LA TOILE va s'attacher à vous présenter dans un premier temps des articles sérieux et totalement originaux - donc non-officiels - concernant la mythologie, les cultures et plus généralement le monde de Glorantha, encore si peu développé. Il y aura aussi des propositions de règles et des articles polémiques sur tel ou tel sujet portant à discussion...Orlanth sait combien il sont nombreux et passionnants.

Pour parler technique, l'on peut admettre que la sorcellerie est une magie potentiellement puissante puisque celle-ci n'est configurée que par les propres limites de celui qui la manie -à l'inverse de la magie bridée des chamans ou des prêtres. Conçue, depuis le grand Zzabur pour et par les puissants, la sorcellerie n'a fait que donner des cauchemars au MJ en permettant les rêves de grandeur du grobil qui existe en chacun de nous. D'où ces parties délirantes dans lesquelles les sorciers confondent "quête du pouvoir personnel" et "aventure commune".

Or ce que l'on a jusqu'ici appelé "le sorcier", tient lieu chez les malkionis de prêtre et de mage. Au service de ce qui peut se rapprocher d'une paroisse, le sorcier est un être altruiste, dévoué au bien-être de son prochain. Ce personnage clé de la culture malkionie n'a strictement rien à voir avec le sorcier tel qu'il a été joué jusqu'à présent. On s'aperçoit alors rapidement qu'un système de magie hautement individuel qui n'a aucun compte à rendre à quelque divinité que ce soit, une fois ses secrets connus (les sorts) tombe rapidement dans un égocentrisme aveugle et forcené.

Le choix maladroit des termes de "sorcellerie" et de sorcier n'a de plus fait que rajouter à la confusion des modèles : le représentant religieux du Dieu Invisible sur Glorantha n'a que peu de chose en commun avec le sorcier tel que le mot nous l'évoque aujourd'hui, cliché classique du thaumaturge moyenâgeux expérimentant l'alchimie et pactisant, tel le Faust de Goethe, avec les forces du mal.

Toutes ces erreurs de représentation ont donné naissance à un amalgame glauque que nous voulions redéfinir.

Dans ce numéro, première partie d'un dossier complet consacré à toutes les cultures occidentales issues du malkionisme, nous vous proposons un nouvel aperçu de la culture malkionie à travers un petit historique et la redéfinition du système de magie de la branche rokarie qui finalement aura cristallisé la critique mais aura aussi été à la source de notre réflexion.

Nous espérons que vous apprécierez...



L'Élévation de Malkion devant ses disciples. A l'arrière plan, Malkonwal la Première Cité, sauvée des glaces par le Prophète. L'envoyé du Pantocrâtor tient en ses mains les fameux Préceptes.

LA SORCELLERIE

dans RuneQuest III



L'Article : Le monothéïsme malkioni de l'Antique Royaume de Seshnéla.

Quelques lumières sur l'Église Rokarie, Les Sages et les Secrets de Malkion : une vision que vous propose La Toile...

C'est cette diversité d'opinion à propos de l'univers de RQ que nous allons aussi tenter de réunir et d'émuler au travers de ce modeste prozine. L'ambition étant que chacun d'entre vous participe à LA TOILE. Vous êtes donc tous cordialement invités à nous écrire et à nous envoyer vos articles, opinions, critiques et idées.

Voilà tout est dit et nous espérons que vous nous serez fidèles en nous aidant dans cette Quête.

Que la Lumière du Prophète vous guide...

Pour que La Toile vive...

Aidez notre initiative en vous abonnant à La Toile et en devenant membre de notre Association. Votre participation va nous permettre d'avoir un fond de trésorerie pour préparer les numéros suivants, payer les illustrateurs, etc... C'est la garantie pour vous d'avoir un journal de qualité en temps et en heure dus. Elles permettront par la suite, une augmentation de la périodicité ou de la pagination pour de nouvelles rubriques (courrier des lecteurs par exemple).

- Abonnement à un an, 4 numéros, 100 frs, (chèque à régler à l'ordre de l'Association Inter•Cré•Actif).

- Devenir membre de la même Association, pour 75 frs (permet de recevoir le bulletin associatif, ouvre aux réunions et briefings rédactionnels de la

Toile, ainsi qu'aux activités et conventions organisées par celle-ci)

- Devenir Membre Bienfaiteur : si Nysalor vous a touché de sa sainte illumination, aidez-nous en augmentant le capital de l'Association de quelques sous d'argent...

La Toile, c'est VOTRE journal !

◀ Le Scénario du Numéro : " Les Brumes de Tarasdal..."

Un simple problème d'esprit frappeur ou bien une intrigue à double tranchant ? Quand la brume vous enlace...

Scénario bas niveau dans la région de Safelster en Ralios

LA TOILE D'ARACHNÉ SOLARA, le journal créatif et indépendant pour RunQuest® et le monde de Glorantha est un Prozine trimestriel de Jeux de Rôles, Publié par l'association Inter•Cré•Actif, 18 rue de tourelle 78730 Rochefort-en-Yvelines, tel: (1) 30.41.35.57 fax: (1) 30.41.94.38, régie par la loi de 1901. Dépôt Légal en cours. Contact Commercial de la Toile: Inter•Cré•Actif, 20 rue letort 75018 Paris, tel: (1) 42.23.96.24. Directeur de la publication: Philippe Betschart - Rédacteur en Chef: Jacques-André Guilhen - Rédacteurs: Emmanuel Dubois & Sisyphe (Article Sorcellerie), J.A. Guilhen (Scénario) - Conception / Fab / Direction Artistique: Jean-Paul Lhuillier - Illustrateurs: Pierre Lepivain (Couv. et scénario), Sisyphe (les malkionis) - Flashage/Impression: Imprimerie Grenier. Remerciements: Agathe Bordier, Hervé Kias, Laurent Gudin et Mado, Mme Betschart, Mme Rodriguez du SICOS, l'Œuf Cube, les Relais Descartes, et ORIFLAM. © Copyright, La Toile, mai 1994. RUNQUEST® est une marque déposée dont les droits sont détenus par la société ORIFLAM (132 rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz). Les suppléments Les Dieux de Glorantha, Générela et Les Monts Arc-en-Ciel sont édités par ORIFLAM. La reproduction, même partielle des articles et des illustrations contenus dans La Toile est strictement interdite.

Une approche du monothéisme malkioni :

LES ROKARIS...

Le Sorcier dans les règles de base de RQ III, nous apparaît comme un personnage athée, à la morale mal définie et dont le seul but semble d'apprendre plus de sorts et de gagner en pouvoir. Les suppléments Les Dieux de Glorantha et Génertéla ont depuis heureusement corrigé un peu le tir en nous fournissant quelques informations sur la culture malkionie et le culte primordial du Dieu Invisible : en effet, le sorcier sur Glorantha est aussi un prêtre... Il est regrettable que sa psychologie et sa place dans la société aient été si peu traitées dans cette optique. Une réflexion de fond sur la nature de sa magie et l'origine insulaire des occidentaux aurait permis de dégager de nouveaux profils sur la religion, essentiels aux joueurs et aux MJ. Ce sont ces nouveaux profils que nous vous proposons aujourd'hui.

La société rokarie de Seshnéla

La religion a depuis la venue du Prophète défini en tout point la société occidentale.

Depuis l'Antique Brithos en passant par le royaume de Loskalm jusqu'à celui du Nouveau Seshnéla, les Révélation de Malkion à travers ses Préceptes ont régi la vie des occidentaux, mettant en place :

- un modèle social rigide divisé en trois classes hermétiques liées aux trois fonctions essentielles nécessaires à la survie de cette société : la production, le spirituel et les fonctions guerrières/décisionnaires.

- une morale de vie relative au fonctionnement de cette société : principes moraux d'utilisation des Secrets, et valeurs morales rattachées à chaque classe sociale.

- et enfin l'établissement des rites du culte rendu au Dieu Invisible.

Les Préceptes ont beaucoup évolué depuis l'aurore et ce, principalement dans leur application : interprétés par

patron : la clémence et la justice pour les nobles, l'industrie pour les artisans, la parcimonie et l'humilité pour les sages, le dévouement et la compassion pour les Hospitalières de Sainte Xémelle, le courage et la vaillance restant l'apanage des chevaliers.

Rechercher la perfection, afin d'atteindre "le soulagement du corps et de l'âme" et "la joie du cœur" est et doit être le but ultime de tout bon malkioni.

Les vertus prônées par l'Église constituent donc un code de conduite doublé d'un code moral qui, associés aux coutumes et cérémonies forment un formidable ciment culturel en renforçant la structure sociale malkionie. La loyauté présente à tous les niveaux de cette société féodale très hiérarchisée est en particulier élevée au rang de principale vertu ; elle cautionne le système des castes des malkionis : le seigneur protège ses sujets qui lui jurent

ont dû rapidement assimiler lors de conquêtes antérieures et qui ne peuvent saisir dans toute sa pureté le message des prophètes. Il n'est alors pas rare de trouver chez eux des survivances de pratiques magiques primitives ou de vénération d'idoles d'avant la conversion au monothéisme brithini ; la permanence du culte de Seshna déesse de l'agriculture de Seshnéla qui a traversé trois âges de malkionisme en est l'exemple le plus probant.

La société idéaliste de Loskalm présente un cas de figure totalement différent de celui de Seshnéla et le malkionisme y règne quasiment sans partage, la parole de Hréstol qui s'adressait au peuple, y ayant été répandue et restituée dans son intégralité.

Les Sages dans la société seshnélane

A l'image du contrat social implicite

Petite mise au point:

Mais avant de commencer, il convient de débarrasser le mot même de sorcier de tous les a priori qui l'accompagnent. Le mot "sorcier" nous vient du vocabulaire de ceux qui n'embrassent pas la foi dans le Dieu Invisible, qu'ils soient orlanthis, primitifs ou non-humains. Le sorcier doit son nom au fait qu'il utilise des pouvoirs obscurs pour ceux qui n'ont pas suivi les enseignements de Malkion et qui considère sa magie comme mauvaise.

Ceux qui suivent la voie du Prophète donnent aux sorciers le nom de Sages (en anglais Wizards, qui vient de Wise Ones, "ceux qui possèdent la sagesse"), et c'est ce nom plutôt que l'autre qu'il convient d'utiliser. Un des termes ecclésiastique le plus communément employé, est celui de Sages. De même, la sorcellerie doit plutôt être appelée Magie de Malkion, et ses sorts sont selon leur niveau dans la révélation des Secrets appelés Chants, Prières ou Miracles...

Ces corrections lexicales étant effectuées, le Sage nous apparaît déjà sous un jour entièrement nouveau. Il n'est pas nécessairement un être obscur, pactisant avec les démons et vivant en marge de la société. Bien au contraire, le Sage est un des piliers de la structure sociale des occidentaux, comme l'était le prêtre au Moyen-Age, et c'est dans cette optique que nous devons comprendre ce qui est appelé à tort "la sorcellerie".

caste tout en conseillant les souverains sur les sujets de politique interne (justice) et externe (diplomatie). Enfin le sage est un mage se servant d'arcanes mystérieuses, que nul dans la société malkionie n'oserait raisonnablement s'approprier en dehors de celle de sa caste. Adeptes des Secrets de Malkion, il cherche la maîtrise ultime de son être et de son environnement à travers celle des pouvoirs du monde, les Runes.

Il a cependant fallu que ce monopole exclusif de la foi, de la morale et de la magie se développe au sein d'un

autre côté et notamment dans Ralios, de ramener les stygiens vers la vraie Voie, c'est à dire vers une vénération unique et exclusive du Dieu Invisible comme il se devrait. Le problème avec l'Église Hréstolie de Loskalm semble être en revanche d'une nature plus politique...

On distingue chez les rokaris de Seshnéla, quatre grands types de sages qui correspondent à quatre fonctions différentes :

- Le Sage de village ou Capelle Sages.



dans leur application : interprétés par les uns, modifiés par leurs interactions avec les cultures païennes pour les autres, les brithinis d'Arolanit sont aujourd'hui les seuls sur Glorantha à avoir, peu ou prou, gardé intactes les règles de vie d'alors.

Les vertus malkionies

Malkion le prophète a enseigné aux hommes qu'il est possible après la mort d'atteindre un lieu de paix appelé Soulagement, où le fidèle vivra dans une béatitude éternelle, communion ultime avec le Dieu Invisible.

Pour y parvenir, il est nécessaire de respecter un certain nombre de principes moraux et spirituels et tendre vers un idéal. L'Église Rokarie met l'accent sur trois vertus majeures :

- la loyauté, envers son seigneur (que l'on soit seigneur vassal, soldat ou paysan) puis envers sa famille (la famille est la source d'identité de l'individu -le nom-, de son statut social -le métier- et de refuge filial -alliance et secours économique dans une société féodale précaire car très souvent en guerre).

- la foi unique et inébranlable dans le Dieu Invisible, seul être d'essence divine et donc digne d'adoration. Celle-ci implique l'obéissance à ses représentants terrestres, les sages, et à son église. Tout bon malkioni se doit par ailleurs d'être présent aux cérémonies, où les Préceptes sont enseignés.

- la tempérance enfin. Plus qu'une vertu, c'est une des recommandations des Préceptes. Ceux-ci insistent sans cesse sur la vigilance du fidèle envers les tentations du monde qui détournent de la lumière de Malkion et l'emprisonnent sur le plan matériel ; Vigilance envers les plaisirs de la terre (gloutonnerie, paresse), de la chair (luxure), des excès de l'humeur (inconstance) et de l'esprit (orgueil).

Ces vertus sont complétées par un certain nombre de vertus mineures rattachées le plus souvent à une classe, une fonction ou incarnées par un saint-

gneur protège ses sujets qui lui jurent loyauté, le sage enseigne et assure la félicité spirituelle des fidèles qui viennent communier.

Toutefois, et notamment chez les fidèles rokaris, on constate un décalage certain entre les différentes castes sociales. Ainsi les Sages suivent scrupuleusement l'idéal du prophète, alors que les seigneurs et chevaliers montrent moins de zèle, surtout en ce qui concerne la tempérance... Les Préceptes ont néanmoins exercé, et ce depuis l'ouverture universelle de la Voie par les Nouveaux Enseignements, une influence modératrice sur ces hommes de guerre souvent brutaux, emportés et excessifs, en canalisant leur énergie rendue dès lors utile à la société, puis, par la joie du cœur en réconciliant la Foi à leur mode de vie.

La caste des paysans de son côté est encore très souvent mal convertie, notamment dans les campagnes où l'influence de l'Église est moindre. Ce sont alors des populations superstitieuses, aux origines locales souvent païennes, que les malkionis

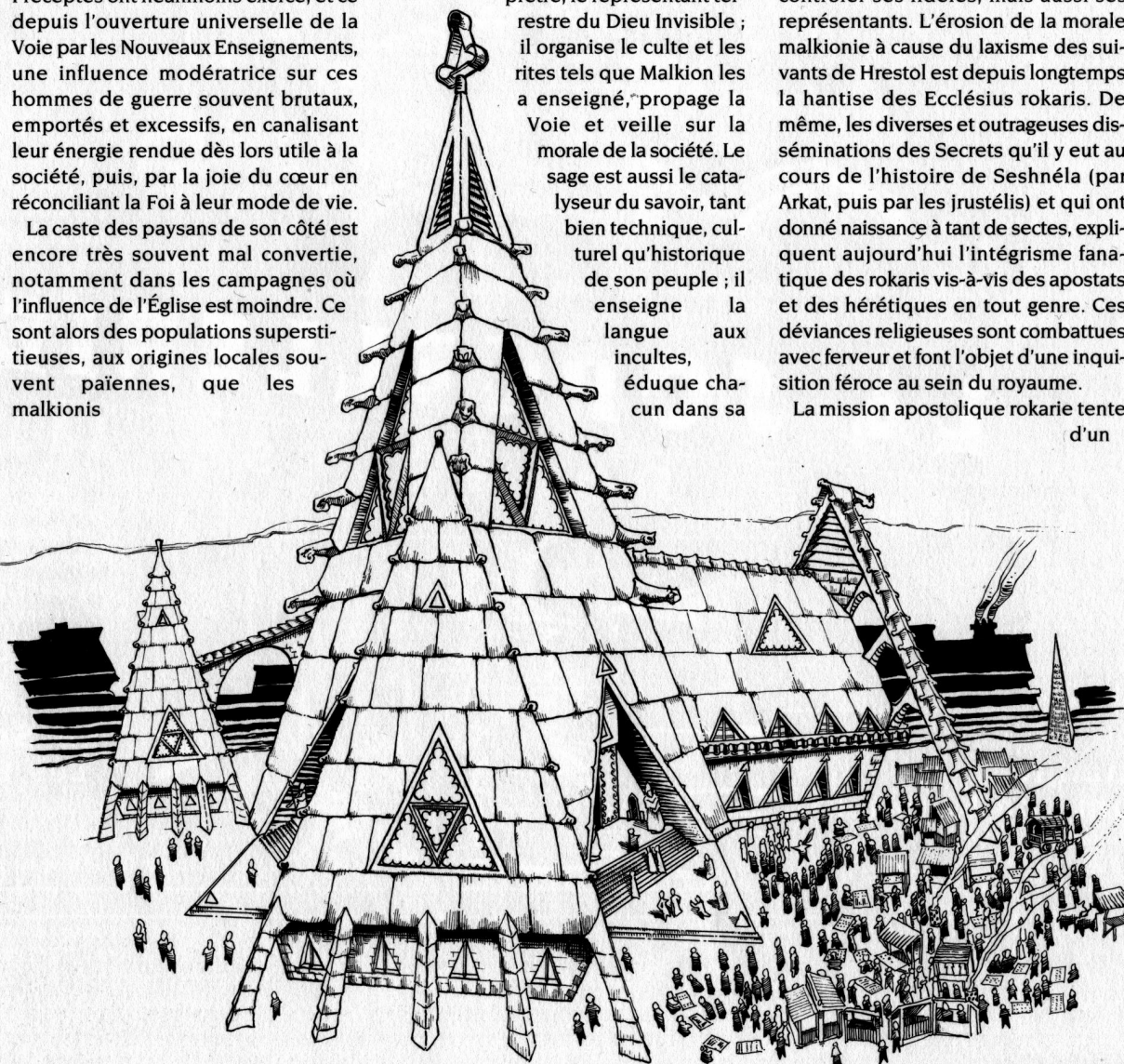
A l'image du contrat social implicite entre la caste des producteurs qui nourrit et paye les impôts, et celle des guerriers qui la protège, les sages assurent la protection spirituelle et morale des deux autres castes : ils les guérissent de leurs maux et les mènent sur la Voie du Prophète. Les sages sont donc les gardiens et les guides spirituels des malkionis. Mais ils sont en fait bien plus que cela...

Le sage est bien sûr un prêtre, le représentant terrestre du Dieu Invisible ; il organise le culte et les rites tels que Malkion les a enseignés, propage la Voie et veille sur la morale de la société. Le sage est aussi le catalyseur du savoir, tant bien technique, culturel qu'historique de son peuple ; il enseigne la langue aux incultes, éduque chacun dans sa

la magie se développe au sein d'un cadre protecteur, ordonné et centralisé : l'Église.

Outil ultime de propagation et d'enseignement de la Foi, ce n'est qu'avec le nouvel élan rokaris vers un malkionisme épuré que celle-ci s'est structurée puis-hiérarchisée. L'Église Rokarie, à l'image de la société qu'elle encadre, est elle-même un microcosme stratifié et rigide qui sous la houlette de son évêque cherche à contrôler ses fidèles, mais aussi ses représentants. L'érosion de la morale malkionie à cause du laxisme des suivants de Hrestol est depuis longtemps la hantise des Ecclésiarius rokaris. De même, les diverses et outrageuses disséminations des Secrets qu'il y eut au cours de l'histoire de Seshnéla (par Arkat, puis par les justélis) et qui ont donné naissance à tant de sectes, expliquent aujourd'hui l'intégrisme fanatique des rokaris vis-à-vis des apostats et des hérétiques en tout genre. Ces déviances religieuses sont combattues avec ferveur et font l'objet d'une inquisition féroce au sein du royaume.

La mission apostolique rokarie tente d'un



- Le Sage de village ou **Capelle Sagus**. Il assure l'encadrement de la population au plus bas niveau. Son nom et son titre viennent du fait qu'il s'occupe de la chapelle ou église du village, chaque village possédant son église. Il dirige les cérémonies religieuses, veille à guider les fidèles sur la voie du Prophète, les protège des mauvais esprits et enfin, bénit annuellement les champs (il renouvelle la Consécration de Fertilité). Le Sagus vit en recevant une rente liée à sa charge et à son statut, issue de la taxe que versent les paysans à L'Église. Son enseignement auprès des villageois ou en tant que précepteur auprès des fils des nobles locaux peut aussi lui être une source d'appoint non négligeable. Le Capelle Sagus possède aussi un bénéfice lié à sa charge : la possession d'une petite terre, le plus souvent un terrain planté d'arbres fruitiers ou de vignes.

- Le sage de château ou **Castel Sagus**. Ce sage a généralement des compétences supérieures à celle du Capelle Sagus, ayant alors rang au sein de l'Église, d'Adeptus. Son rôle est de guider et d'assister son seigneur tout en dirigeant la vie religieuse du château et des terres alentour. Son rôle de conseiller technique, militaire et surtout politique en fait un élément incontournable dans la vie de la forteresse. Ce sage est au service du seigneur et reste entretenu par lui. Il est courant qu'un grand seigneur, duc ou comte, ait plusieurs sages à son service, et ces derniers forment un groupe à part dans le château.

- Les **Ecclésiarius**. Les villes sont les centres par excellence de la religion monothéiste. Nulle part ailleurs la parole du Prophète n'est aussi bien implantée. Chaque ville possède une ou plusieurs églises, voir même une basilique ou une cathédrale. Les sages à la tête de ces gigantesques lieux de culte, sont appelés Ecclésiarius. Le Prime Ecclésiarius est souvent le principal personnage de la ville, avant même les sei-

gneurs de la région, qui vivent le plus souvent hors des cités. Il est à noter que de nombreux Prime Ecclésiüs font partie de la caste des seigneurs.

Les propriétés foncières des Églises rokaries sont souvent conséquentes et elles centralisent toutes les taxes de la campagne avoisinante découpées en terrumvidères, dépendant chacun d'une grande ville (généralement la capitale d'un duché). Les Sagus du terrumvidère sont sous l'autorité du Prime Ecclésiüs, de même que les Castel Sagus, bien que ces derniers soient plus indépendants. Les Primes Ecclésiüs ont rang de Magus (Mage) et sont pour la plupart des figures respectées de l'Église. Les Primes Ecclésiüs dépendent de l'autorité de l'Écclésiarque de Leplain qui dirige, dévouée et puissante, toute l'Église Rokarie.

- Enfin, un certain nombre de sages aux fonctions bien différentes sont regroupés par commodité dans cette catégorie. Ils n'ont cependant pas tous la charge de sage (ce qui implique que tous ne sont pas habilités à rendre le culte du Dieu Invisible), mais sont considérés comme faisant partie de l'Église Rokarie ou tout du moins dépendant de sa justice et de son autorité.

Il s'agit des différents représentants des ordres (apostolique, contemplatif, ou guerrier), des Collegium (enseignement), des Universitæ (recherche) ou de l'Inquisition. Chacune de ces organisations possède une fonction, ou un rôle social bien déterminé dans la société seshnélane. La vénération des Saints y tient un rôle prédominant.

Les Saints

Les saints chez les malkionis sont assez nombreux. Par les hauts faits de leur vie terrestre, ceux-ci ont réussi à suffisamment s'attirer l'attention de la société ou l'affection de leurs contemporains pour que leurs fidèles développent à leur mort une adoration individuelle au sein du panthéon malkioni. Il convient néanmoins de faire une distinction entre les deux saints essentiels de l'ensemble de la culture malkionie, Saint Hréstol et sa mère Sainte Xémelle, et les autres saints -les Saints Patrons- au rôle plus social que religieux. Ces derniers incarnent en général un aspect particulier de la société -valeur ou activité- qui explique la vénération très spécifique dont ils font l'objet.



fidèle et de la mère dévouée. Morte en combattant un grand mal d'origine chaotique et béatifiée pour ce martyre, elle a été traditionnellement associée à tout acte, héroïque ou non, de guérison. Son culte, symbole du dévouement et de "la Résistance dans la Foi", a donné naissance sous le règne d'Ulianius III à un ordre rokari très efficace : "les Hospitalières de la robe" dont le vœux principal est de sauver les vies malkionies, de quelque

confection qu'elles soient. Pour cela, le culte enseigne de puissantes prières combattant spécialement la maladie et les débilisations physiques. L'ordre a grandi en prestige et en influence depuis cette époque, ses représentantes ayant acquis suffisamment de notoriété pour participer à la politique du pays... un comble, du point de vue de certains, pour des femmes.



Saint Gerland-de-Tanisor a été le plus célèbre Roi de l'ancien Royaume de Seshnéla. Il est adoré principalement pour avoir réconcilié l'acte guerrier, par essence brutal, à la tempérance de l'acte réfléchi. Son sens du jugement est souvent invoqué lorsque de grandes décisions concernant le Royaume sont prises.

Saint Talor-d'Akem est plus vénéré dans le nord que dans le sud, mais un culte lui est parfois rendu quand il est politiquement bon de se démarquer de celui, plus officiel, de Gerlant (c'est le cas dans le duché de Passos). Saint Talor est aus-

Résumé Chronologique de l'Histoire du Malkionisme

Pré-Création	Succession généalogique.
Création	Dévolution, Personnification et généalogie taxonomique.
l'Age d'Or	Développement et croissance des 2 tribus pré-historiques des Humains de l'Ouest : Les Brithinis sur l'île de l'Antique Brithos et les Vadélis sur leurs propres terres du sud.
l'Age des Tempêtes	L'Age de Glace voit les révélations de Malkion le Prophète. Construction de la cité sacrée de MalkonWal. Naissance de Wærtag (fils de Malkion et d'une Grande Naïade) et de son peuple marin. La 1ère hérésie : les Vadélis et les "vrais" malkionis en guerre.
Ténèbres	Zzabur, le Premier Mage, fait s'engloutir les terres vadéliques.
L'Aurore	Zzabur Suprême parvient à rouvrir les cieux : l'aurore se lève. Confrontation entre les cultures malkionies et hsunschens (autochtones continentaux). Martyr de Xémelle-la-salvatrice en combattant les épidémies de la Boursoufflure Noire.

01	Le malkionisme en crise malgré son déploiement colonial sur le continent. L'Église Moderne Malkionie : les révélations de Hrestol (\$) adoucissent le culte du D.I.
02	Le nouveau malkionisme absorbe avec tolérance le culte local d'une divinité de la terre. les colonies d'Arolanit rejettent la Voie de Hrestol et restent fidèles à Brithos.
03	Naissance de la dynastie des Roi-Serpents sous la protection de Seshna (c). Période d'expansion géographique et d'harmonie : l'Empire d'Argent seshnég. Colonies seshnélanes en Irustela, Ralios et Fronéla.
200	Chute de la dynastie semi-païenne et décadente des Roi-Serpents. Le Révisionnisme Hrestoli : période d'intégrisme malkioni. (refonte de l'Église Moderne de Malkion et abolition des pratiques Vampiristes). Conflits locaux entre Linéalistes et idéalistes hrestolis dans Seshnéla.
300	Brithos, attaquée par Seshnéla, est victorieuse.
350	Expansion de l'Empire Doré d'Osentalka, rendu aisée par la grande tolérance hrestole.
400	Première campagne contre Tanisor. Les brithinis sont vaincus.
410	Croisade Sainte de Seshnéla contre Tanisor instiguée par Arkat-Fléau-du-Chaos(\$). Gerlant Flamme-Épée (†), Roi de Seshnéla, élève Arkat au rang de Maréchal.
415	Exploits de Sire Talor (†) dans le Royaume d'Akem en Fronéla.
417/25	Croisades contre Dorastor. Arkat (¥) renie la foi malkionie. Gerlant Flamme-Épée rompt l'alliance avec son vassal.
428	Propagation des thèses hérétiques de Bore-l'Apostat (¥). Sa secte s'épanouit en Ralios.
450	Gbaji défait par Arkat. Dorastor est rasée de fond en comble.
v.500	Arkat met en place l'Alliance Stygienne pour 2 siècles et établit les Trolls en Guhan.

510	Émergence des Érudits de l'Ambigu dans la colonie seshnélane de Irustéla.
632	Guerres civiles dans Seshnéla et invasions barbares du nord-est. Les doctrines de Galvoste-le-Virulent s'étendent aux frontières du Royaume.
718	Destruction du monopole naval des wærtagis par les Irustélis à la Bataille de Tanian.
725	Expansion Irustélane : Loskalm est conquis.
734	Libération de Seshnéla par les Irustélis et leur Croisade du Droit.
740	Martyr de Paslac-le-Dirigeant (†), par un complot des Croisés du Droit Irustélis : Chute de l'Alliance Stygienne et destruction du culte idolâtre d'Arkat.
789	L'Empire des Terres et des Mers sacre Svagad de Seshnéla Empereur.
917/25	D'étranges catastrophes naturelles frappent l'Occident, de Ralios en Seshnéla.
823	Brithos repousse une tentative d'invasion de l'Empire : lourdes pertes des Érudits.
842	Confrontation de l'E.A.W. et de l'Empire des Érudits. Expériences mystiques Irustélanes sur des divinités barbares.
920	Début de la Closure des Océans partant de Brithos.
v.940	Submersion de l'île de Irustéla et lente agonie de l'Empire des Mers et des Terres.
1049	Un raz-de-marée détruit tout le sud-ouest du Vieux Seshnéla.
1050	Une Zone Interdite semble se dessiner dans les îles du futur Duché de Passos.



riale ou religieuse).

Le Novice (Novicius) est un postulant qui après avoir passé avec succès l'apprentissage général, pourra peut-être suite aux enseignements et aux tests du Noviciat, accéder à la charge de Sagus. Une grande cérémonie d'initiation où le Sacrement du Lien lui est appliqué, symbolise son entrée dans l'ordre ; le novice prononce alors ses vœux de fidélité et de servitude envers l'Église qui le prend désormais sous sa complète charge.

Au cours de ces années va être enseigné au novice l'ensemble du savoir théologique de la religion malkionie. C'est en assistant quotidiennement tel un apprenti, l'Ecclésius de la cathédrale (ou le Sagus Scholasticus du Collegium), que celui-ci apprend à rendre les rites du culte. En échange de tâches journalières et triviales, l'Adeptus lui enseigne le registre magique du Sagus (un bagage prédéterminé de chants et de prières). Après plusieurs années de services et, s'il s'en rend digne, notre novice pourra alors tenter de passer les tests finals du noviciat qui consistent à effectuer sans défaut l'ensemble des prières qu'il aura apprises. Un bon déroulement de ces tests lui assure alors une charge et le titre de Capelle Sagus ; un cercllet métallique portant le triangle du D.I. lui est alors solennellement remis, symbole et signe distinctif de sa charge.

Les élèves particulièrement doués restent à la cathédrale (où ils exercent alors diverses charges importantes) ou passent à l'Universitæ pour prolonger et parfaire leurs connaissances dans le

but de tenter l'épreuve de l'Adeptus.

Cette très longue période de retranchement et de recherche mystique personnelle amène les novices aguerris à accéder aux secrets de Malkion, ainsi qu'à se constituer leur **libram** (sorte de grimoire - nous en reparlerons dans un prochain numéro) sur lequel ils apprennent à enregistrer leurs découvertes et leur progression dans la maîtrise de leur propre registre magique. Au bout de plusieurs années, le novice commence à élaborer la relique (sa relique) qui sera destinée à recevoir, lors de l'Épreuve, sa sainte incarnation, l'Esprit Gardien.

Il se trouve que beaucoup ne vont pas jusqu'à l'Épreuve, se lassant de la monotonie qu'implique la recherche et la rigueur du noviciat supérieur ; ceux-ci offrent alors leurs services aux Collegium ou aux autres ordres malkionis.

L'Épreuve de l'Anima Duplicare est une longue cérémonie sacrée, redoutée à plus d'un titre et qui détermine selon son succès ou son échec, l'accession du Novicius au rang d'Adeptus. Le novice doit en fait parvenir après un éprouvant rituel d'enchantement à séparer une partie de son Anima (son âme) pour lui faire intégrer sa relique (un objet consacré du culte : le bâton, le cercllet, la chape ou parfois un anneau). Cette incarnation ou encore ce dédoublement de soi est la preuve de la maîtrise du novice qui est alors reconnu "Adeptus", adepte des mystères de Malkion. (il s'agit comme vous l'avez reconnu, du rituel de création du familier).

Il faudra encore un nombre imposant d'années (à comptabiliser en

décennies et parfois en siècles), pour que celui-ci passe au rang ultime de Magus...

Ordres et Institutions rokaris

Il existe au sein de l'Église Rokarie sept ordres majeurs et Chacune de ces institutions est investie d'une mission bien particulière. Elles possèdent leurs propres titres hiérarchiques ainsi que leurs propres enceintes. La même loi religieuse (non séculière), s'applique en général à tous ces ordres qui, s'ils n'ont pas à répondre devant l'Ecclésius local ont à répondre devant sa Sainteté l'Ecclésiarque. C'est le cas de l'Inquisition rokarie, qui n'a de compte à rendre à personne si ce n'est devant Leplain elle-même, et dont l'intransigeance, parfois la férocité, a suscité une grande résistance chez les populations, voire même chez les Ecclésius mécontents des empiètements de celle-ci sur leurs propres terrumvidères.

Certains ordres prestigieux comme celui des Hospitalières de la Robe, ont des règles de vie et des vœux spécifiques à leur service. C'est aussi le cas de "la Milice du Triangle", police privée de l'Église qui a pour fonction la défense des clercs et des ecclésiastiques.

La plupart des grands responsables de ces ordres restent néanmoins des autorités morales et religieuses très populaires ; la facette sacrée qu'ils incarnent dans la société font d'eux des personnages respectés et influents.

La hiérarchie de l'Église rokarie

Enseignement	Rang	Charges
Langue & calligraphie - & apprentissage général -	POSTULANT →	Scribe, préposé, prévôt
Sacrement du Lien - Le libram - le registre rokarie -		
Remise du cercllet -	NOVICE →	Novicius Sagus : - CAPELLE SAGUS - CASTEL SAGUS
Noviciat Supérieur		
Création et consécration - de la relique personnelle Révélation des Secrets - Épreuve l'Ange gardien -	ADEPTE →	Adeptus Sagus : - ECCLÉSIUS (terrumvidères minister) - PRIME ECCLESIIUS
Les Ordres	MAGUS	

Titre	Fonction	enceintes de l'ordre
Écolâtre	Enseignement	Collegium
Docteur	Recherche	Universitæ
Les contemplatifs	Contemplation	Cathédrale
Les hospitalières	Santé	Monastère
missionnaire	Apostolat	
Inquisiteur	Inquisition (divination et exorcisme)	
La Milice du Triangle	Ordre guerrier	Cathédrale

Les Secrets de Malkion

L'origine des Secrets se perd dans la longue nuit lorsque Malkion enseigna aux hommes de l'ouest alors accablés, les Préceptes. Parallèlement à cet enseignement, les **Secrets** révélèrent l'existence d'une architecture dans l'œuvre du créateur. Sorte de clés de voûte tout à la fois immatérielles et matérielles, celles-ci devaient permettre de changer la condition si fragile de l'homme en lui permettant de modifier son environnement. Ces clés portent depuis le nom de **Runes**.

Au cours des âges et déjà bien avant l'aube, les hommes apprirent à maîtriser les Secrets. Ils s'aperçurent que pour maîtriser ces pouvoirs il fallait qu'ils apprennent d'abord à se maîtriser : Discipliner leurs instincts et développer leur volonté sans laquelle les Runes se révoltaient et contrôlaient alors l'homme trop naïf ou inconscient. Même Zzabur dût courber son orgueil pour faire sien les Secrets.

Ces pouvoirs, compatibles dans leur ensemble permettaient, dès lors qu'harmonieusement conjugués, de réaliser d'incroyables choses. Les ajoutant les unes aux autres, les Brithinis apprirent lentement à les mélanger, à les associer en d'harmonieuses combinaisons, les **conjonctions**.

De grands Sages parvinrent même après Zzabur, à utiliser de manière libre, tel un flot inobstrué de paroles, les Runes. Si profonde et intime était leur compréhension des pouvoirs que ce degré ultime d'utilisation amena les sages à dégager une syntaxe de ce que l'on allait appeler le Verbe Runique.

runes (le fameux verbe runique). Il subsiste cependant d'antiques archives dans certaines bibliothèques rokaris qui suggèrent quelques chemins pour accéder à cette puissance.

Les caractéristiques des prières

Comme on peut le constater il existe plusieurs niveaux de prière dans le registre magique malkioni (Chants, Prières, Miracles et Mystères), répertoriées selon leur utilité, leur puissance et leur spécificité. Ces prières sont définies par deux caractéristiques techniques : leur difficulté de lancement et leur complexité de formule.

- le rang même d'une prière précise la complexité de sa formule car certaines prières sont plus abstraites, plus dures à comprendre que d'autres, donc à apprendre. A cette complexité correspond un multiplicateur au jet d'INT que l'on utilisera lors de l'apprentissage du sort.

- L'apprentissage d'une prière est lié à la complexité de sa formule ; en revanche, son lancement pratique est lié à la difficulté de son incantation : il s'agit d'un malus (ou d'un bonus) qui s'applique au pourcentage de la compétence de lancement de la prière donnée que possède le sage. Il se trouve (comme par hasard) que les prières puissantes sont à la fois ardues à saisir et déconcertantes à manipuler...

Si le modificateur en magie du personnage, modifié de ce % devient négatif, la prière est alors inlancable pour lui. Il n'est d'ailleurs pas

- Malkion le Prophète -

Homme parmi les hommes, mortel né de mortels, il fut pourtant l'Élu qui révéla l'existence du Dieu Invisible aux brithinis et annonça les changements à venir pour cette partie égarée de l'humanité qui serait prête et désireuse de trouver la Nouvelle Lumière.

Malkion fut le premier prophète du Dieu Invisible et dévoila un certain nombre de lois, appelées dans les Écrits brithinis, **Révélation**s. Celles-ci comprennent la révélation des **Secrets** de la Création et l'enseignement des **Préceptes** au peuple qui depuis porta son nom.

- La Révélation des Secrets concerna l'enseignement des runes, structure de l'Univers, ainsi que des méthodes permettant leur maîtrise. Le verbe runique employé en suivant les règles morales strictes des Préceptes permettrait aux hommes éclairés par la foi, d'altérer la fibre de la Création et de faire ainsi leur, un monde qui avait été jusqu'à présent bien hostile.

- La plus importante révélation que fit Malkion à travers ses Préceptes, concerna le salut des mortels : véritable réconfort de l'âme, tous furent promis au Soulagement Final d'une nouvelle existence meilleure si chacun respectait l'ordre que la loi du Dieu Invisible avait établi.

Les préceptes établirent ainsi les bases d'une société ordonnée, pyramidale et très rigide (à l'image de la rune de la loi, premier symbole du D.I.) au travers de règles de vie idéales mais sévères. Comme le disent les plus anciens écrits, l'instauration de classes sociales, des interdits et du code de l'honneur, devaient ainsi permettre, aux hommes de "fidèle volonté", d'être capable de résister au tumulte des ténèbres environnantes, aux tentations du Démon, puis plus tard aux grandes mutations des âges à venir.

Un autre de ces Préceptes concerna le principe essentiel, très respecté dans l'Église Moderne Hrestolie, de Compassion, notamment envers son prochain. Ce principe, mélange de pardon et de pitié envers "l'Anima" d'autrui a d'ailleurs été un sujet de discorde très vif au sein du corps ecclésiastique malkioni (donnant lieu à ce propos à un certain nombre de doctrines et d'hérésies célèbres), selon que l'Anima Spiritum fut reconnu indépendamment de ses croyances (païenne, infidèle, apostasique ou hérétique) ou de sa nature (humaine, non-humaine, chaotique)...

Le dernier enseignement des Préceptes constitua une mise en garde solennelle et prophétique de Malkion envers les esprits velléitaires, faibles ou veules, des pouvoirs illusoires des Faux Dieux ou des terribles tentations du Diable capables de corrompre l'âme au delà de la Compassion du Créateur.

Il est ainsi évidents que les secrets révélés ne faisaient originellement qu'un avec les préceptes moraux de Malkion, les uns servant les autres.

La folie et la présomption des hommes fut ainsi de penser qu'il était sans danger de détacher les Secrets des Préceptes ou même d'en dévier sciemment, jugeant avec le temps, des écarts comme raisonnables ou concevables. C'est ainsi que les secrets uniques du malkionisme vinrent à se disséminer dans le monde impie qui sans la morale et la foi des préceptes se virent corrompus ou utilisés à des fins déviantes de celles qu'avait prévu le Créateur. Ainsi naquirent les hérésies qui permirent des actes sacrilèges totalement proscrits par les Préceptes telle l'adoration conjuguée du Dieu Invisible et des fausses idoles...

l'on allait appeler le Verbe Runique.

Certaines conjonctions s'avèrent plus fertiles, plus stables que d'autres parce que réunissant des thèmes harmonieux, comme l'air fougueux et le mouvement infini le sont. Ces conjonctions parfaites, à force d'usage et donc de maîtrise se virent tellement usitées, qu'elles en devinrent des conventions consignées sous forme écrite. Ces **formules** particulièrement faciles d'accès permettaient ainsi d'éduquer et de révéler de manière aisée les secrets aux jeunes générations. Malheureusement le cours du temps divisa les malkionis et nombre des secrets initiaux furent perdus ou peut-être cachés... Le créateur seul le sait.

Le secret d'utilisation du Verbe Runique perdu, il restait les formules et quelques conjonctions en cours d'élaboration pour tout registre magique de la culture malkionie.

Le registre rokari

héritières des arcanes brithinies, les Églises occidentales ont au cours du second âge, puis sous l'influence des diverses hérésies, modifié puis augmenté le volume de ce registre magique. Se figeant au troisième âge avec le schisme religieux de Seshnéla, ces registres -en partie communs- de formules runiques devinrent l'apanage, notamment chez les rokaris, des castes supérieures qui en restreignirent l'accès.

Codifiant ce registre, les rokaris en firent un outil de formation pointu des sages. A un rang d'initiation correspond un enseignement prédéterminé de ce registre. Un postulant commence en général à apprendre les chants du registre, accédant vers la fin de son apprentissage à une ou deux prières qui préfigurent son enseignement lors du noviciat. On enseigne ensuite certaines prières au novice, qui lui-même accède vers la fin à certains miracles. Ainsi de suite jusqu'à l'adeptus... Il faut bien comprendre que l'Église forme intelligemment et pour des buts bien précis ses sages.

Néanmoins cet enseignement du registre ne livre que les secrets mineurs du culte, c'est à dire les sorts (prières, miracles) dont les formules ont été "stabilisées". Ces sorts ne donnent pas par conséquent accès à la forme "pure" d'une conjonction, celle-ci étant consignée dans le registre sous sa forme configurée, bridée. Ces sorts prennent le nom générique de "Prières".

Les secrets majeurs ne sont jamais réellement révélés (puisque leur connaissance a été perdue). C'est à l'adeptus d'en découvrir les voies, avec ses propres expériences et autant dire qu'il existe très peu de sages ayant atteint ce degré de maîtrise qui permette une utilisation non restreinte des

négatif, la prière est alors inlançable pour lui. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire pour le DM de révéler ce modificateur aux joueurs : un novice un peu trop présomptueux estimera qu'il pourra parfaitement maîtriser cette nouvelle prière qu'il viendra de déchiffrer sur un libram découvert en aventure ou dans les ruines d'une vieille bibliothèque, mais se verra bel et bien bloqué une fois la prière apprise, lorsqu'il essaiera de la lancer...

Une troisième composante vient déterminer le niveau d'accès qu'ont les castes seshnégies au registre rokari, de même que le rang de l'initié au sein de l'Église. Cet article viendra en revanche dans un prochain numéro de La Toile...

◆ Composants et Dépendances

une prière est comme on l'a compris, constituée de deux éléments : d'une formule runique (certains parlent de formule primitive) et d'une incantation. L'incantation est

une méthode rituelle qui permet d'atteindre la transe où se libère l'énergie du mage, le tout étant de se libérer au bon moment et au bon endroit de la conjonction. Ce rituel n'est pas figé comme certains le croient mais personnalisable et variable selon les techniques. L'incantation est constituée de :

- Composants gestuels et verbaux :

Ces deux manifestations visibles et continentes à la prière ne sont en fait qu'une excellente technique -en fait la compétence de Cérémonie- de mémorisation et de concentration qui permet de mieux décharger l'énergie mentale (les PdM).

Un sage qui connaît parfaitement ces routines et les séquences de l'incantation pourra se permettre de plus ou moins abréger ces phases. Arrivé à un certain niveau, il sera même capable de s'en passer. La table suivante permet suivant le degré de maîtrise d'une prière d'évaluer la dépendance du mage par rapport à ces deux ingrédients.

Variante : nous permettons aux mages s'ils le désirent de réduire leur temps d'incantation de 1RA avec une perte équivalente de 5% de leur compétence, jusqu'à un minimum possible de DEX RA + 1. De même, un mage

peut choisir sciemment de passer d'un niveau à un autre, avec un



Compétence	Dépendance envers les composants gestuels et verbaux
01-19	Le postulant doit avoir les deux pieds et les deux mains libres, et être debout. Il doit prononcer à haute voix l'incantation durant toute la durée du lancement.
20-49	Le novice doit parler à haute voix durant au moins la moitié de la durée de lancement et faire quelques gestes de son bras le plus habile.
50-79	Le novice doit prononcer une dizaine de mots (ton normal) et faire un geste de sa main. Il peut se déplacer de la moitié de son Mouvement.
80-109	Le novice peut chuchoter quelques mots et faire un petit geste (quelques doigts). Il peut se déplacer de son plein mouvement.
110-149	Il suffit à l'adepte de fixer sa cible. Il peut combattre et parler pendant qu'il lance sa prière. Possibilité de changer les caractéristiques de la prière : <i>d'un sort actif, la prière se transforme en sort passif.</i> (LdMag p.93)
150-169	Le temps d'incantation est divisé par 2 avec 2PdM/RA.
170-199	Le premier point de la prière est gratuit, en conséquent le "cantrip" ne coûte rien.
200 +	Capacité presque innée de lancer la prière : intensité 2, portée 2 et durée 2 gratuit. Temps de base égal au DEX RA.

La Magie de Malkion : Une Vision...

Si les origines de la magie divine et de la magie spirituelle semblent assez claires, celles de la Magie de Malkion sont obscures. Je pense qu'il faut voir le sage comme un savant moderne, mais un savant ayant une approche plus mystique du monde où il se trouve. Le but du sage est de comprendre les grandes forces qui gouvernent le monde, et cette compréhension est indispensable à l'exercice de sa magie. On peut en effet considérer les Secrets comme une utilisation, à travers la volonté d'un homme, des forces qui gouvernent Glorantha, à savoir les Runes. Pour lancer un sort, un sage doit entrer en communion totale avec certaines Runes, ne faire plus qu'un avec elles : c'est la connaissance des méthodes permettant cette communion que le sage apprend pendant le noviciat, cherche sans cesse à perfectionner, puis enregistre dans son libram.

Bien entendu, cette communion s'effectue au prix d'une énorme perte d'énergie, ce qui explique que les conjonctions soient aussi gourmandes en points de magie. Cette sorte de transe dans laquelle entre le sorcier lorsqu'il lance un sort lui permet aussi d'avoir un aperçu, bien que très partiel, de l'incommensurable puissance du Dieu Invisible, puisque ce dernier regroupe toutes les Runes à travers celle de l'infini.

Table des Maladresses

01-10	Le sage est "sonné" pour une période en Round de Mêlée (RdM) égale aux PdM dépensés.
11-25	Les prochaines 1D3 prières ratent automatiquement.
26-35	Tous les sorts suivants ratent pour un nombre d'heures, égales aux PdM investis.

D'autres ingrédients sont plus durables. Cela est dû à leur nature magique qui leur confère des bonus permanents : ils ne sont alors pas consommés lors de l'incantation. Vous pouvez par contre commencer à préparer vos économies ou votre quête ! De tels produits peuvent provenir de substances minérales particulières ou d'organes d'animaux mythiques, etc. Certains fournissent des points d'intelligence libre factice pour le lancement de telle ou telle prière. D'autres aident aux rituels d'enchantement en abrégant les durées des cérémonies.

Le Registre Malkioni

nom du sort dans RQ3	nouveau terme religieux
Brilliance	Chant de Lumière
Fusion	Chant de Maintien
Glisser	Chant de Lubrification
former (substance) (1)	Chant de la (matière)
Peau de vie	Prière du Souffle
Résistance aux dégâts	Prière de Protection
Résistance à la magie	Prière de Résistance
Résistance spirituelle	Prière d'Élévation (de l'Âme)
Vision mystique	Prière de Vérité
Traiter les blessures	Prière de Soin
Renforcer les dégâts	Prière de Puissance
Déflexion	Prière de Déflexion
Hâte	Prière de Célérité
Entrave	Prière de Ralentissement
Vol	Prière d'Envol
Animer (substance)	Pr./Mi. de Motion de la (Matière)
Sentir (substance)	Prière de Perception (Substance)
Projection de (sens)	Prière d'Ubiquité
Développer (caract.)	Prière de Perfection
Diminuer (caract.)	Imprécation de Dégénération
Stupéfaction	Imprécation Débilitante
Suffocation	Imprécation d'Étouffement
Paralyse	Imprécation d'Incapacitation
Drainer	Imprécation d'Affaiblissement
Télépathie	Communion de Pensées
Liaison mystique	Communion de l'Âme
Attraction des projectiles	Miracle de Magnétisme
Boomrang	Miracle de Rétribution
Neutralisation de la magie	Miracle de Dissipation
Masquer la magie	Miracle de Dissimulation
Régénération	Miracle de la Chaire
Téléportation	Miracle de Déplacement
Sonder l'esprit	Miracle d'Inquisition
Planter (émotions)	Miracle des Humeurs
Catalepsie	Miracle de l'Éternel Sommeil
Métamorphose	Miracle de Xénomorphisme
Sens (phantomatique)	Miracle de Déception Sensorielle
Dominer (espèces)	Miracle de Soumission
Adorer le Dieu Invisible	Cérémonie de Communion
Eclaircir l'esprit	Miracle de Clareté
Neutraliser les dégâts	Miracle de Guérison
Neutraliser poison	Miracle de Désintoxication
Voir la magie runique	Miracle de Cognition
Décépitude	Malédiction de la Décépitude
Drainer l'âme	Malédiction de l'Âme
Cercle de protection	Consécration d'Immunité
Cercle d'accueil	Consécration de Retour
Bénir les champs	Consécration de Fertilité
Enchantement d'armure	Sacrement d'Invincibilité
...de vie	Sacrement de Vie
...de lien	Sacrement de Lien
...de matrice de sort	Sacrement de Connaissance
...de matrice de PdM.	Sacrement de Ressource
Lier un apprenti	Sacrement de Lien (du noviciat)
Invoker (espèces)	Invocation de



	égales aux PdM investis.
36-43	La prière lancée coûte le double de PdM prévus.
44-50	Les PdM du sage se régénèrent 2 fois plus lentement, pour un nombre de jours égaux aux PdM investis.
51-60	La compétence de la prière est réduite de manière permanente, d'un % égal aux PdM investis.
61-70	La compétence de la prière est réduite de manière permanente, d'un % égal au double des PdM investis.
71-80	Le sage perd 1D3 pt de POU.
81-85	Le sage perd autant de POU que de PdM investis.
86-90	Le modificateur en magie du sage est réduit de 1D3%.
91-92	Les PdM investis sont déduits, de manière permanente, du bonus en magie du sage.
93-95	Retirer 2 fois et appliquer les 2 résultats (!)
96-100	Tirer sur la tables des effets retours.

Table des Effet-Retours

01-05	La prière rebondit alentour sans causer de dégâts.
06-15	Coût de la prière en PdM, doublé.
16-25	Coût de la prière égal à 1D4+1 fois le coût original.
26-40	La prière "explose" à l'endroit de la zone d'effet, pour 1D6 pts de dégâts par tranche de 5 pts d'intensité.
41-50	La prière prend normalement effet mais affecte de manière inverse, la personne, la zone ou l'objet affecté.
51-60	La prière affecte la personne la plus proche.
61-70	La prière atteint la personne alliée la plus proche ou l'objet le plus proche pour 1 Pt de dégâts par PdM investis.
71-80	La prière atteint la personne ou l'objet le plus cher aux yeux du lanceur comme 71-80.
81-85	La personne la plus proche subit 1D6 pts de dégâts par PdM investis.
86-90	La personne ou l'objet le plus chérît du sage subit 1D6 pts de dégâts par PdM.
91-93	La prière frappe tout azimut, affectant toute chose ou objet se situant dans la portée pour 1 Pt de dégâts par PdM investis.
94-96	Même effet que 94-96, mais les dégâts sont égaux à 1D6 points par PdM investis.
97-98	Le sort crée une brèche dimensionnelle entre le plan des héros et le plan terrestre. Tirer pour commencer, 1D100 sur la table des invocations (pour la suite voir avec le MJ...).
99	même effet : tirer 1D50 sur cette même table.
100	Vortex magique (bingo !). Le lanceur du sort disparaît. Toute magie dans une zone égale en mètre aux PdM investis est dispersée. Perte de 1D3 Pt de POU pour tout être vivant situé dans cette zone.

aux rituels d'enchantement en abrégéant les durées des cérémonies, etc. Les possibilités sont infinies.

Certaines prières très puissantes peuvent cependant exiger que tel ingrédient soit incorporé lors du rituel (lors des invocations notamment). Telle variété exotique d'esprit peut ne pas apprécier telle substance, donnant un bonus pour les Prières de Domination correspondantes.

◆ **Les Maladresses**

La Magie de Malkion utilise le pouvoir des runes, mais à la différence de la magie divine qui est toujours sûre, les conjonctions font constamment intervenir une part de hasard. Cela est dû à plusieurs raisons, la principale étant que dans le cas d'un sort divin ce n'est pas l'initié qui le lance, mais son Dieu -lui n'est que le médium par lequel passe le sort. Quand un sort divin rate, c'est parce que, pourrait-on dire, la connexion entre le mortel et la divinité était mauvaise. Un dieu ne "rate" jamais son sort.

Le sage en revanche manipule directement les Pouvoirs. Cet exercice est particulièrement périlleux pour qui n'a pas appris à se maîtriser, comme on l'a vu. Il arrive donc parfois, par inexpérience ou par inconscience, qu'un adepte rate une prière et là, cela peut faire très mal... surtout pour l'être incomparablement faible qu'est l'humain mortel.

Les deux tables que nous vous proposons fonctionnent sur deux principes. Tout d'abord, plus un sort est puissant, plus il est potentiellement dangereux, y compris pour l'entourage du mage ; d'où la table des effets retours. De plus, puisque la magie des prières est activée grâce à la volonté (le POU), les maladresses affectent principalement cette caractéristique.

Ces tables prennent en compte le fait que le mage maintient suffisamment de contrôle sur la prière pour que celle-ci n'endommage que lui-même. Ce n'est alors seulement que si le lanceur perd ce contrôle minimum qu'il lui faudra tirer sur la table des effets retours. Cette table concerne les tierce personnes et l'environnement du mage.

La prise de Likval, capitale du Roi-vampire de Tanisor.
Au premier plan, Saint-Cerlant Flammeépée,
Le talar Malaskan Philippe et Saint-Arkat



Invoker (espèces)	Invocation de...		
Venin	Malédiction de la Lymph		
Hémorragie	Malédiction d'Excoriation		
Vampiriser	Malédiction de Déchéance (ou Don du Soulagement)		
Créer un familier	Mystère du Dédoulement (ou de l'Adeptou)		
Immortalité	Mystère de la Foi		
Dominer (humain)	Mystère de Soumission		
		difficulté de lancement	complexité de la formule
Chants		+10	x4
Prières		+5	x3
imprécations & communions		0	x3
Miracles & sacrements		-5	x2
malédiction		-10	x2
Mystères		-20	x1



LES BRUMES DE TARASDAL

Conçu à l'origine pour débiter notre campagne en *Ralios* que nous publierons dans nos prochains numéros, ce court scénario est destiné à des joueurs connaissant déjà *RuneQuest* et jouant des personnages venant d'être créés ou d'un faible niveau.

Scénario essentiellement Urbain, l'intrigue prend place dans l'État-cité de Tarasdal qui donne son nom au Comté (voir le supplément **Génertéla**, p. 102 - Les États de Safelster).

la Région

État sous forte influence seshnélane, le comté de Tarasdal n'échappe pas à la situation politique complexe, pour ne pas dire instable, de l'immense plaine qui entoure le Lac Felster.

Ce petit territoire qui était originellement un des nombreux comtés rattachés à l'ancien empire d'Arkat, n'est plus maintenant qu'un des état-cités qui pullulent au sein de confédérations lâches dans la région. L'activisme politique et religieux est particulièrement fébrile en cette période car des troubles ont été annoncés au sud. En effet l'antique royaume de Seshnéla aiguise de nouveau ses ambitions territoriales : le Roi Guilmarn le Gras vient d'annexer sous sa férule tyrannique le comté de Danguim, état voisin jouxtant Tarasdal.

Il est clair que cet état était le dernier territoire qui de manière stratégique bloquait l'accès au grand lac...et à ses richesses.

Tarasdal, sa brume et ses intrigues...

Tarasdal est une grande ville (environ 10.000 habitants) par laquelle passe un des plus grands fleuves du continent nord, Le Tanier. L'activité économique de la cité, à l'image des autres villes de Safelster, est essentiellement basée sur celle du lac et de son commerce fluvial.

Le fleuve qui longe plus qu'il ne traverse la cité, donne naissance au quartier des docks sur lesquels les barges élançées, typiques de Seshnéla, et les autres embarcations grées du lac, accostent et se mêlent. Tarasdal bénéficie par la proximité de la grande embouchure du lac (situé à 20 km) du commerce très actif du fleuve mais aussi du canotage du lac.

La ville située autour d'un petit contrefort naturel sur lequel pointe le château du Comte, abrite tout un tas de petits commerces très vivaces et les quartiers habituels d'une cité digne de ce nom : quartier des marchands, des artisans, etc.... Un solide pont (bien que mal entretenu) relie sur la face nord de la ville, la berge au comté d'Uron. On peut d'ailleurs apercevoir la basilique de l'écclésiarius de l'autre berge, découpant sa silhouette érectile des toits enfumés de la cité et venant comme par un étrange hasard rompre celle, solitaire et hautaine, du château.

Tarasdal possède en effet deux traits uniques et réputés : d'une part sa brume nocturne particulièrement humide et traître pour qui ne connaît pas les ruelles tortueuses de la ville ; et de l'autre son climat politique vitriolé. Le très indécis Comte Gédru II et Simun de Noyelle l'écclésiarius, sont au centre d'un violent conflit d'intérêts nationaux qui agite le territoire depuis déjà quelques années, retenant l'attention crispée de ses voisins (Comté d'Uron, de Daran et d'Azilos). L'Adeptus est un des agents ouverts de l'Église intégriste rokarie (l'Église officielle de Seshnéla et de la dynastie royale de Tanisor) ; chaque année celui-ci essaye par tous les moyens, d'étendre à l'ensemble du comté son autorité, en même temps que les lois religieuses, intolérantes et rigides des rokaris. Tentatives qui indirectement ramènent un peu plus le comté sous le giron de Seshnéla. Or, la population de l'état est restée encore très païenne dans les campagnes tandis que les citadins sont restés -plus ou moins- fidèles à l'Église Traditionnelle*. Cette différence d'opinion entre les communautés explique pour une part l'ambiance délétère de la ville et cette intolérance veule qui s'est lentement installée...

En effet, c'est un peu la crainte et la suspicion qui règne en ville. Seshnéla qui a annexé récemment le comté voisin, pourrait très bien envahir du jour au lendemain le petit territoire. Alors ceux qui n'auront eu de cesse de s'opposer à l'Écclésiarius seront en position délicate. D'un autre côté, le court siècle d'indépendance de Tarasdal a accentué la richesse de la ville (notamment de certaines grandes familles marchandes) et fait des émules libertaires parmi les nobles. Le Baron Yannof, le plus proche conseiller du Comte est d'ailleurs le meneur très actif de cette faction. Nombreux sont donc ceux qui n'aimeraient pas que Tarasdal perde cette indépendance.

Mais les cartes sont confuses, les intérêts multiples et l'arrière-pensée dans une expectative inquiète.

...A part cela Tarasdal est une ville aussi vivante que n'importe quelle autre ville de l'Ouest.

* il reste cependant encore beaucoup de convertis stygiens, sans parler des disciples des autres sectes -registres mineurs et souvent hérétiques.



Les aventuriers :

Les jeunes aventuriers de ce scénario pourront être des voyageurs en provenance des nombreux cités qui bordent le grand Lac Felster, et souhaitant se rendre plus au sud vers le grand Royaume de Seshnéla, ceux-ci remonteraient à pied les berges du grand fleuve Tanier. Néanmoins, puisque nous vous proposerons d'autres scénarios dans *Ralios*, il serait plus intéressant que ceux-ci descendent vers les États de Safelster, passerelle idéale pour de grandes aventures dans les terres sauvages de *Ralios*.

Quelques joueurs pourraient ainsi être issus des duchés de Seshnéla : un jeune écuyer à la recherche d'aventure ou de cousins raliens ; un novice rokarie en mission (vers un évêché apostolique des frontières du Royaume par exemple, ou envoyé par un ecclésiarius pour une mission un peu plus privée) ; ou encore quelque jeune bourgeois marchand désirant vendre ses stocks ou installer un nouveau négoce dans les états du nord.

Cette direction offre aussi la possibilité de rencontres avec d'autres aventuriers en cours de route, que celle-ci soit fluviale (à bord des grandes barges), ou terrestre (caravane) : matelot "d'eau douce" du pays de Rind, guide hunschen des méandres du Marais de Sodal, mercenaire ou même riche paysan païen de l'arrière pays de Tarasdal, tout est possible et le mélange entre origines diverses, source d'un bon "Roleplaying".

Introduction aux PJ

L'histoire commence lors d'une sombre nuit d'hiver où nos aventuriers débarquent à Tarasdal par le fleuve Tanier qui traverse la cité sur son côté nord. Le quartier des docks fluviaux n'est guère accueillant puisque pratiquement déserté en cette soirée pluvieuse. A la recherche d'une auberge où passer la nuit, nos aventuriers fatigués par déjà plusieurs journées de canotage vont

de vie, ni d'entretenir convenablement la belle bâtisse qui lentement s'est dégradée au cours de ces deux dernières années. Rithmer fut aussi contraint de débaucher trois de ses aides, ne lui restant plus que son fidèle cuisinier. Néanmoins notre patron avait jusqu'à présent réussi à joindre les bouts.

Ce n'est encore que récemment que la situation s'aggra-

ve ne sait plus à quel saint se vouer. (Ses créances sont au plus mal et il doit rembourser avant la fin du mois ses gages à Yésiph, l'usurier du quartier.

Les PJ s'apercevront de l'étrangeté de l'affaire et du désarroi total de l'aubergiste qui semble sincèrement dépassé. Insistez sur cette triste histoire car Rithmer à la fin de son récit, demandera aux PJ de l'aider : qu'ils par-

de représailles par Intervention Divine, ainsi que de découverte par Divination -car les représentants de Malkion n'ont pas ce pouvoir. Hélas, la dernière personne à avoir été sacrifiée, n'était pas de la ville (une païenne). Et oui, car Ulénie était une initiée de Chalana-Arroy. Celle-ci réussit son Intervention mais ne pouvant souhaiter un acte agressif envers son assassin, se résigna dans la confusion du

riens fatigués par déjà plusieurs journées de canotage vont s'enfocier dans le brouillard épais de la ville et à l'aide de quelque guide providentiel (ivrogne ?), finir par tomber sur l'Impasse des Lavois. Ceux-ci apercevront un grand lavoir de chaume avec un large escalier menant à une petite place fermée, en surplomb de la rue. La brume ne permettra pas de voir au fond de l'esplanade, mais des lumières seront visibles et effectivement un panneau décati, sur la gauche, en haut de l'estrade, indiquera en lettres calligraphiées blanches : "Auberge du Zinc".

Pénétrant dans la ruelle surélevée, nos amis s'apercevront que celle-ci n'est en fait qu'une cour obscure en retrait du passage publique. L'endroit est singulièrement calme et passerait même pour lugubre... Deux grandes fenêtres éclairées semblent indiquer que l'échoppe est ouverte. Une fois la grande porte d'entrée poussée, nos PJ constateront à travers l'abondance du mobilier et la décoration que l'endroit avait dû être un lieux chaleureux... Avait dû être, car la grande salle commune n'est plus, semblait-il, qu'un pâle reflet de ce qu'elle avait dû être. Seuls la poussière et le désordre règnent dans la grande pièce où un unique faible feu réchauffe un âtre rempli de cendres. La salle n'est pas entièrement éclairée et nos amis pourront constater que l'auberge est bel et bien déserte...

Un homme en tablier est accoudé tristement derrière le bar. C'est Rithmer, l'aubergiste du zinc, qui se redresse en un sursaut et lance aux PJ un de ses "bonsoir messieurs l'" dont il a le secret. Sa mine s'éclaire en un large sourire (qui pourrait presque passer pour du soulagement) : "Que puis-je, pour vous servir ?..."

Une nuit au chaud...

L'homme qui va être à l'origine des tribulations des PJ, c'est Rithmer le tenancier de la superbe Auberge du zinc. Ou plus exactement ce qu'il en reste... les traits fatigués du bonhomme, alliés au désordre ambiant semblent attester que l'endroit traverse une crise. Les affaires de notre aubergiste vont en effet très mal : la fréquentation de l'auberge a totalement chuté. Les affaires avaient déjà commencé à décliner il y a deux ans de cela, quand le Zinc perdit, sans que Rithmer sache vraiment pourquoi, ses clients jusque là habituels, les bourgeois du quartier des marchands. Ce départ de clientèle en amena une autre, bien moins huppée lorsque pour survivre, Rithmer fut obligé de couper les prix de sa maison. Mais il y avait toujours du travail, même si celui-ci ne permettait plus au tenancier, ni son ancien train

Ce n'est encore que récemment que la situation s'aggrava. Les clients ont commencé voilà pratiquement un semestre à se plaindre des chambres de l'auberge - non que le service ou la propreté des commodités soient à reprocher - mais les clients quittaient le Zinc en maugréant qu'ils avaient été dérangés pendant la nuit. Tous se plaignirent de bruits nocturnes étranges comme quoi des objets avaient changé de place pendant la nuit ou qu'encre d'étranges soupis se faisaient parfois entendre... pour atteindre le paroxysme, il y a de cela un mois lorsqu'un client se réveilla en pleine nuit, son lit tressautant et frappant le parquet comme si quelque chose animait le meuble d'une force rageuse. Les troubles ne firent qu'amplifier avec le temps et ce qui aurait pu passer pour un phénomène insolite sorti de l'esprit fatigué d'un débardeur des docks, se précisa avec de plus en plus de force. Dans les chambres des étages, la nuit qui tombe n'est plus pour Rithmer qu'une attente angoissée que se manifeste "le phénomène". Les rares et derniers clients à avoir passé la nuit à l'auberge ont même fini par entendre d'obsédantes voix...

Le quartier est aussi rentré dans une sorte de léthargie sourde, les laveuses évitant désormais l'auberge quand il n'y a pas encore si longtemps de ça, celles-ci venaient boire un petit coup au Zinc... la rumeur s'est lentement étendue. La situation en sera donc là quand les PJ débarqueront à l'auberge.

Évidemment Rithmer ne dira mot aux aventuriers des événements de l'auberge : notre homme est tellement désespéré qu'il n'attend plus qu'un miracle pour sauver son établissement et il est résolu à perdre ces nouveaux clients. Au plus profond de lui-même le tenancier espère inconsciemment tomber un jour sur des clients suffisamment avisés pour que ceux-ci élucident le mystère. A cette fin, notre homme qui n'est pas un mauvais bougre, se fera affable lors du dîner des PJ et leur proposera des prix particulièrement raisonnables pour les chambres. Si les PJ se montrent intrigués et posent des questions, Rithmer admettra simplement, en montant quelque pipot, que les fréquentations sont effectivement basses en ce moment. Si les PJ ont du mal à avaler la couleuvre, car l'auberge est belle et les tarifs semblent-t-il sobres, rajoutez que la ruelle est un peu isolée et insistez sur le fait que dehors, il fait un temps de chien...

Les choses se passeront dès lors ainsi : Après leur copieux repas, Rithmer guidera les PJ vers leurs chambres en choisissant celles du haut (pièces 1S-1,2,3,4 - sur le plan) et leur demandera s'ils désirent être réveillés à une heure particulière pour le lendemain... Rithmer espère en les plaçant dans ces chambres qu'il y ait à coup sûr ce soir-là une "manifestation". Reste à nos rêveurs de bien dormir, car évidemment cela ne ratera pas... A vous de faire une petite scène, style film "Poltergeist".

Les réactions des PJ peuvent être très variables ; elles seront à priori violentes envers l'aubergiste quand au beau milieu de la nuit, celui-ci se fera réveiller par les PJ (effrayés ? exaspérés ?). Les explications pourront commencer : Rithmer tombe à genou et, suppliant, demande pardon aux PJ qui exigeront nul doute la vérité. Rithmer débitera alors mélancoliquement son histoire, ne cachant aucun détail : complètement désespéré, Rithmer est en train de faire faillite et

de son récit, demandera aux PJ de l'aider : qu'ils parviennent à le débarrasser du phénomène et il leur proposera une année entière de logement gratuit au Zinc, tous services compris. Ne pouvant guère leur proposer une récompense financière si les aventuriers insistent pour avoir de l'argent, il leurs promettra alors des gains sur la future reprise de l'auberge. Ils pourront aussi compter sur son infinie gratitude car l'aubergiste est un homme fidèle. En outre, Rithmer qui a déjà eu à faire face à toutes sortes de quolibets malveillants (laveuses du lavoir, concurrents), insistera sur la discrétion car le climat religieux de la ville n'est pas vraiment ce qu'il y a de plus tolérant dans le comté. "Nous avons un ecclésiastien enragé..." précisera Rithmer, "...et il y a eu des problèmes en ville (des disparitions), alors je vous prie d'être particulièrement prudent".

La vérité, rien que la vérité...

Il y a environ deux ans, une vieille rebouteuse du nom de Vlaana, racheta à l'aide d'une magie douteuse, la remise décrépie d'une des meilleures auberges de Tarasdal, l'Auberge du Zinc. Il sembla que la vieille démenagea rapidement car une semaine après, une nouvelle femme prit inopinément la suite de la masure. La dame, répondant au doux nom de Miriande refusa de dire où la vieille femme était allée et bien qu'une supercherie fut suspectée, les autorités ne purent réellement investiguer plus loin : Miriande détenait des papiers prouvant son accession à la propriété, signés en bonne et due forme de la main même de la vieille.

Une fois que les commérages du quartier s'éteignirent, Miriande s'installa en tant que guérisseuse et diseuse de bonne aventure. Que ce soit, d'après les dires de Miriande grâce à ses origines gitanes ou pas, ses horoscopes s'avèrent souvent justes et ses services se virent appréciés - plus particulièrement par les puissants de la ville : son commerce alla en fleurissant. Sa deuxième et bien plus discrète occupation - celle de courtisane - prospéra parallèlement.

Mais tout n'est pas tel qu'on pourrait le croire. A peu près à la même période, une série de disparitions étranges eurent lieu dans les bas quartiers de Tarasdal.

La rebouteuse et Miriande ne sont en fait qu'une et même personne. A l'aide d'une sombre magie -le Rituel Macabre- et le sacrifice de jeunes femmes innocentes, la sorcière est parvenue à altérer sa forme pour prendre l'apparence d'une femme mûre. Mais Vlaana, par l'entremise de sa sorcellerie n'a fait qu'en réalité rajeunir : la différence entre sa décrépidité passée et sa santé actuelle a été suffisamment importante pour berner la populace et les autorités.

Vlaana ensorcelle puis sacrifie ses victimes lors du Rituel Macabre ; sa toute première tentative réussit avec beaucoup de chance. Malheureusement pour Vlaana poussée par son premier succès et la perspective d'un rajeunissement plus probant, ses deux tentatives suivantes échouèrent (cause d'une maîtrise très médiocre du rituel). La sorcière protège maintenant son noir secret de tout le monde, y compris de son amant et garde du corps, Yorfnaim. Celui-ci sait que Miriande pratique d'une certaine manière la magie (ne prédit-elle pas l'avenir ?), mais il est très loin de se douter des actes sacrilèges - surtout pour un humakti - que commet sa maîtresse.

Ces sacrifices thaumaturgiques eurent cependant des effets secondaires. Vlaana avait jusqu'à présent commis un sans faute en ne "tombant" par veine que sur de bonnes malkionies. La sorcière s'assurait ainsi de l'impossibilité

sif envers son assassin, se résigna dans la confusion du rituel à sa mort.

Malgré les graves circonstances traumatisantes de cette mort, Ulénie, par sa fidélité aux vœux pacifistes du culte, a touché la grâce de la Grande Compatissante. La Déesse l'a en effet déliée momentanément de la Mort, lui permettant ainsi de revenir sur le plan terrestre afin de chercher justice...

Ulénie toujours liée par ses vœux ne s'est donc pas remanifestée en fantôme de type RQ, mais sous la forme d'un esprit semi-fantomatique, languissant et inoffensif : un poltergeist. C'est cette manifestation qui est bien sûr à la base des phénomènes étranges qui ont depuis sa mort habité l'auberge. En tant que ces lieux, le fantôme d'Ulénie essaye désespérément de rentrer en contact avec des clients, cherchant à venger sa mort et à révéler la vraie nature de la sorcière...

Une sorcière et un Baron...

Vlaana, alias Miriande la voyante est comme on l'a compris le personnage clé derrière bon nombre des problèmes qui ont assailli la ville. Cette novice hérétique sans scrupule semble avoir eu beaucoup de chance à Tarasdal où ses sombres machinations ont finalement abouti alors qu'ailleurs, toutes les autres avaient échoué.

Il y a donc deux ans, sous le couvert de l'identité d'une rebouteuse des terres, la sorcière s'est installée dans la vieille remise de l'Auberge du Zinc : à l'aide de sa magie [sort de Stupéfaction], la vieille arde a influencé Rithmer pour que celui-ci lui signe un acte de vente de sa remise. Le tour joué, il lui fallut rapidement trouver une victime afin de pouvoir changer d'identité et que puisse apparaître Miriande. Sa technique pour cela est simple et n'a guère évolué depuis : les soirs propices (lorsque l'obscurité et le brouillard sont à couper au couteau) Vlaana sort de son antre et se dirige vers les bas quartiers ou les docks. Elle finit toujours par croiser quelques passants, parfois des jeunettes. Grâce au même sort et à ses dons d'imposture (Compétence), la sorcière parvient souvent à ramener l'inconsciente au pied de son perron... La tâche est dès lors aisée.

La victime se réveille attachée dans la cave de la remise. Vlaana procède alors avec avidité à la cérémonie du Rituel Macabre, profite ensuite des dernières ressources de sa prisonnière (âgée de seize années supplémentaires) pour la vampiriser (POU), puis avec un mépris tout inhumain assassine le pauvre déchet végétatif...

Vlaana n'a jusqu'à présent pas eu à se plaindre de cette méthode qui fonctionnerait à merveille si le rituel pouvait à coup sûr réussir. Hélas elle ne maîtrise encore que peu le sortilège, ayant déjà eu à faire face à trois échecs. Cela dit, la sorcière est quand même parvenue incognito et au bout de sept sacrifices à rajeunir de manière conséquente. Vlaana apparaît donc maintenant comme une séduisante demoiselle d'une vingtaine d'années, au regard étrange et perçant. Celle-ci s'est employée depuis son arrivée à poser auprès de ses clients pour une augure qui s'est installée à Tarasdal afin de monter son propre commerce : la masure derrière l'Auberge du Zinc a vite été restaurée, signe d'un commerce prospère. Le reste de la populace (c.-à-d. le quartier) ne sait pas grand chose d'elle. Vlaana est particulièrement discrète, sortant très rarement de jour de sa maison. Yorfnaim son amant et garde du corps effectue l'ensemble des tâches extérieures et assure les relations avec les rares personnes du Quartier des Lavois. Leur unique et (trop) curieux voisin, le vieux Danus, semillant



Miriande, la voyante

Alias Vlaana la sorcière, Novice hérétique, ex-boriste, 63 ans (en paraît23)

	avant	maintenant		
FOR	07	09	Mou : 3	Tête : 4 [5]
CON	05	09 [15 †]	PdV : 10 [13 †]	Bras : 3 [4]
TAI	10	11	PdF : 18 [24 †]	Poitrine : 5 [6]
INT	-	15	PdM : 32	Abdomens : 4 [5]
POU	-	16	(16 + 16)	Jambes : 4 [5]
DEX	08	12	Dex RA 3	
APP	07	15	Age : 63 / 53 / Raté / 43 / R / R / 33 / 23	

Esquive : 26

Armure : Fringue (1pt, ENC 1), ENC total = 3, **Fatigue** : 15 [21]

Armes RA Att/Par% Dégâts ENC/PdA

Dague 8 61/47 1D4 0,5/6

Magie Spirit. (77%) : Glamour 2. **Sorcellerie** : Compétences : Cérémonie 41, Multisort 50, Portée 53, Durée 67, Intensité 82, Enchantement 36, Invocation 36. Sorts : Rituel Macabre 41, Vampiriser INT 76*, POU 87*, Stupéfaction 92, Invoquer (Esprit POU) 46*, Développer CON 88*, Traiter Blessure 76, Vision Mystique 63*, (Vue) Fantômatique 45, Projection (Vue) 32, Créer Potion de Sort (Dev. CON) 43, Enchantement de Lien (Esprit) 42. **INT Libre** : 10.

Langues : Ralien 85 (L/E 69), Seshnégi 43.

Compétences : Eloquence 49, Baratin 65, Courtiser 43, Imposture 89, Sousdoyer 43, Administration 49, Contre Façon 59, Torture 41, Esquive 29, Se cacher 71, Mou. Silencieux 71, Ecouter 64, scruter 31. **Talents Alchimiques** : Manipulation Alchim. 79, Préparer (Poison à ingérer/ 4 39, Philtre d'amour/5 69, Potion à furoncles/4 84).

Possessions : Anneau matrice (Traiter Blessure) utilisable uniu. par les femmes (appartenait à Ulénie) ; Boucle d'Oreille en argent (50 PA) matrice de lien (Esprit d'Int. INT 6, POU 12, connaît les sorts avec *, utilisable uniu. par les stygiens ; Tatouage matrice de lien (Esprit POU, INT 7 POU 16). Un os de Grotaron (ingrédient pour le sort Dev. CON, donne 4 pt d'intensité factice)

Notes : Vlaana maintien un sort de Dev.CON. intensité 6, qu'elle renouvelle tous les jours †.

menuisier de la rue des entrepôts, ayant été retrouvé un matin dans la ruelle, bavant et bégayant des inepties -vampirisé par Vlaana.

Toujours très courtoise et affable quand celle-ci est contrainte d'avoir affaire à des gens de l'extérieur, Vlaana est parvenue sur le tard, la vieillesse approchant, à mettre la main sur un très vieux grimoire -le Créateur seul sait comment- qui contenait Le Rituel Macabre source de sa "renaissance" actuelle.

Vlaana, en plus de sa connaissance du registre malkioni possède des talents d'alchimiste. Ses compétences lui ont été fort utiles pour se faire apprécier de ses clients qui viennent la consulter pour toutes sortes de maux -ou de services. Alternant avec habileté placebo et potions véritables, elle a su faire la promotion de ses philtres d'amour et autres poisons à ingérer dont certains clients semblent raffoler.

Vlaana exerce aussi d'autres talents plus exotiques. A côté de son baratin paramédical ou divinatoire, la sorcière s'est mise à vendre ses charmes retrouvés. Source de revenus supplémentaires, cette activité lui a surtout permis de reprendre contact, de manière indirecte avec la société de la ville. En questionnant ses clients, la sorcière surveille de près les rumeurs relatives aux disparitions qu'ont entraîné ses actes parallèlement aux enquêtes des autorités. C'est aussi grâce à cette activité que la sorcière a pu rencontrer Yorfnaim et en faire son esclave.

sation et enfin les coups de dague meurtriers) et insistant sur la description de son assassin : "la vicieuse" ou encore sur "la sorcière du brouillard" comme il ne cessera de l'appeler. Le fantôme d'Ulénie ne sait cependant pas que Vlaana a de nouveau rajeuni (grâce à la propre essence vitale d'Ulénie). Il donnera donc la description erronée d'une femme à la cinquantaine bien tassée (43 ans) et non celle d'une jeune femme de vingt ans (l'apparence actuelle de la sorcière est de 23 ans). Les personnes qui auront ainsi aperçu le fantôme d'Ulénie auront ultérieurement une petite chance de trouver une subtile ressemblance entre le visage d'Ulénie et celui de Vlaana grâce à un jet spécial en *Scruter*.

Il n'y aura pour les joueurs que peu d'alternatives non magiques de rentrer en communication avec le Poltergeist bien que ceux-ci soupçonneront à coup sûr la présence d'un esprit. Cette méthode ne leur permettra pas pourtant d'entendre Ulénie. Elle articulera, mais ils ne l'entendront pas forcément.

Il y aura alors peut-être dans l'équipe une jeune femme qui aura supporté l'aura de peur du fantôme... Si tel est le cas et si son âme est suffisamment sensible, ce personnage pourra tenter de rentrer en communication avec le poltergeist avec une chance égale à son POU x1, de percevoir l'apparition (POU x2 si elle est elle-même une guérisseuse-disciple de Xémelle par exemple, x3 si c'est une Chalana-Arroy). Si le Roleplaying du joueur est en harmonie avec la détermination du fantôme, le personnage

tier inhabité, correspondent à la description donnée par Ulénie. La femme de Yésiph l'usurier, Ghiselde, devrait faire une première suspecte potable : la cinquantaine, un peu acariâtre, celle-ci correspondra au profil. Comme l'usurier a des intérêts dans l'affaire déclinantes de Rithmer, le DM pourra très bien broder sur cette relation et laisser planer le doute. Si le tenancier est tenu au courant des suspensions de PJ, il bondira au plafond, écartant cette hypothèse avec vigueur. Il ne tient pas à perdre ses dernières créances et il connaît bien le vieux couple : Ghiselde est une fervente malkionie (au zèle austère, certes). Donc exit... mais la piste pourra comporter son lot d'informations. En effet, Ghiselde connaît bien le quartier et sait ce qui s'y passe. Son activité d'usurière au côté de son mari, l'amène de plus à traiter avec d'importantes personnes de la ville. Elle a donc entendu parler de cette courtisane de la Ruelle de la Nourrie. D'ailleurs le très respectable majordome du Baron Yannot aurait laissé entendre que celui-ci, par certaine nuit de cuite...

Un autre obstacle à la progression de l'enquête sera probablement l'enclavement de l'ex-remise. "Mado" le vieux clochard qui squatte actuellement dans l'écurie connaît bien le quartier des lavoirs et ses ruelles sombres. Il pourra parler à l'aide d'une bonne rasade d'alcool des rares personnes à habiter le quartier. Le sans abris a d'ailleurs déjà eu affaire plusieurs fois à la "brute" (Yorfnaim) comme il l'appelle, pour avoir soigné des

Yorfnaim

Garde du corps, ex-soldat, initié d'Humakt, 42 ans

FOR	15		
CON	13	Mou : 3	Tête : 5
TAI	16	PdV : 14	Bras : 4
INT	09	PdF : 28	Poitrine : 6
POU	10	PdM : 10	Abdomens : 5
DEX	10	BD + 1D4	Jambes : 5
APP	11	Dex RA 3	

Esquive : 35

Armure : Cuir bouilli (3pts, 5 ENC), ENC total = 7.

Fatigue : 21 (28 -7).

Armes RA Att/Par% Dégâts ENC/PdA

Epée batarde 6 85/49 1D10+1+1D4 2/18

(à 2 m.) 6 61/52 cf -

Cestus lourd 7 67/51 2D4 1,5/8

Bouclier - 37/51 1D6 + 1D4 1,0/10

Empoignade 7 42 1D6 + 1D4 -

Coup d'boul' 7 53 1D5 + 1D4 -

Magie Spirit. (-ENC) : Vivelame 2, Soins 3, Protect.2.

Langues : Ralien 59 (L/E 29), Seshnégi 31.

Compétences : Autorité 59, Baratin 37, Esquive 43,

Equitation 51, Saut 53, natation 31, Se cacher 47,

Déplac. sil. 45, arts martiaux 31, Désamorcer 29,

1° Soins 45, Ecouter 43, Scruter 51.

Don : Epée + 50% PdA.

Interdit : doit garder le silence le Jour de l'Air.

Possessions : Epée dédiée à Humakt et enchantée à 18 pt d'armure ; voir à sa chambre.

Toute personne désirant voir Miriande, a d'abord affaire à Yorfnaim.

Yorfnaim est l'homme de main silencieux de Miriande. Aujourd'hui sous son contrôle absolu, il était il y a encore quelques années de cela, un discipliné et surtout libre soldat-mercenaire parmi tant d'autres. Après avoir succombé au charme ensorcelant de Miriande, il est devenu l'entremetteur soumis de la sorcière, réglant toutes les affaires quotidiennes de celle-ci, y compris les rapports gênants avec les gens du quartier.

Yorfnaim est un guerrier humakti, tout ce qu'il y a de plus basique. Très peu curieux des affaires de sa maîtresse, il ne s'est jamais vraiment aperçu des servitudes de sa nouvelle condition, ni des mystères qui environnent la vraie nature de Vlaana. Il faut dire que Vlaana n'y va pas de main morte dans le dosage de ses philtres qu'elle lui a depuis maintenant deux ans, régulièrement administré. Son amour pour Miriande, quelque part toujours présent, ajouté aux potions d'amour ont eu raison de son sale caractère, expliquant sa servilité actuelle et surtout son manque de lucidité. De toutes les manières, Yorfnaim n'a jamais été un esprit très lumineux. S'accommodant de peu, le garde du corps de Vlaana s'est jusqu'à présent contenté de sa routine journalière qui consiste à faire les courses, quelques fois les comptes et surveiller les clients de sa maîtresse. Néanmoins il se doute bien de la nature des plaisirs interlopes qu'offre Miriande à certains clients, mais là encore, la magie de la sorcière a fini par dompter sa jalousie pourtant tenace au début.

Yorfnaim ne sait donc pas que Miriande, (qu'il considère dans son esprit brumeux comme bien intentionnée à cause des philtres et oracles qu'elle dispense à la populace) est une sorcière perverse qui assassine de jeunes âmes afin de rajeunir. Si jamais celui-ci devait l'apprendre, il douterait dans un premier temps de la véracité des accusations réclamant des preuves. Si mis en présence de preuves irréfutables, il tentera de la tuer dans un accès de révolusion (c'est un humakti !), regrettant plus tard avec désespoir son acte (une fois que les derniers effets du philtre se dissiperont). Notre guerrier sera alors en proie à un phénomène d'intense dépendance (l'accoutumance aux philtres de Vlaana) qui l'amènera peut-être au bord de la folie. Yorfnaim est dans l'ensemble un pauvre hère honorable mais malchanceux.

Voler la jeunesse

aussi appelé "Rituel macabre"
rituel d'enchantement, introuvable,
modificateur -10%, formule X2.

Ce sortilège est un long rituel qui permet de capter la force vitale d'un être vivant et de se l'approprier. Cette force vitale dérobée souvent contre la volonté de la victime, se concrétise au niveau du jeu par un rajeunissement du bénéficiaire de l'enchantement, qui peut être une tierce personne.

Pour que le sortilège puisse être valide, il est nécessaire que la créature à laquelle sera appliqué le rituel soit de la même espèce que la personne bénéficiant de ses effets. Le sortilège n'affectera pas les victimes physiquement immatures pour l'espèce donnée (entre 15 et 19 ans pour les humains), et ne sera que peu d'utilité si la victime a passée la barre de la maturité (40 ans).

Chaque point d'intensité investi affecte une année d'âge potentiel de la victime à partir de son âge actuel. Les runes de l'enchantement sont à la fois fixées sur la victime et sur le bénéficiaire du sort. A la fin du rituel, le mage sacrifie un point de POU à l'enchantement. Toutes les années affectées par l'intensité du sort sont alors automatiquement et irrémédiablement transférées à la personne bénéficiaire qui rajeunit d'autant d'année. A l'inverse la victime vieillit de ce même nombre d'année.

Le Poltergeist

Le poltergeist est une variété de Fantôme (en

Le sort ne peut être résisté pas plus que dispersé une fois le rituel terminé. Détruire les runes inscrites sur le corps de la personne qui aura rajeuni peut briser le rajeunissement de celle-ci. Cette personne retrouvera alors son âge réel (avec toutes les conséquences qui s'y rattachent). Détruire celles de la victime ne sera d'aucun secours.

Le nombre maximum d'année subtilisable à une victime est égal à son âge de maturité soustrait de son âge actuel : cette victime n'est alors plus "utilisable". Il est donc plus intéressant de sacrifier des cibles jeunes.

Les règles sur la vieillesse et l'inaction (Livre du Joueur, p81) sont à la fois applicables au bénéficiaire (qui peut regagner des points de caractéristiques) et à la victime (qui peut en perdre).

N.B. : Les mages abordent souvent la cérémonie, avec quelques tatouages préalablement réalisés ; la victime a hélas rarement cette attention car une simple scarification rituelle est suffisante pour graver les runes sur la peau.

N.B. : Ce sort a un effet secondaire peu connu. La personne en rajeunissant a tendance, non pas à reprendre les propres traits physiologiques qu'elle avait plus jeune, mais à prendre les traits (du visage le plus souvent) de sa victime. Cet effet semble beaucoup varier en intensité selon les victimes...

tera de POU libre. Cette VEL sera en terme de dégâts équivalente aux intensités de la table

ssive.

En rajeunissant un peu plus depuis cette rencontre (33 ans), la sorcière a pu encore augmenter ses prix et choisir ses amants désormais plus distingués. C'est ainsi qu'un soir vint frapper à sa porte un individu un peu particulier. Riche noble sembla-t-il, elle apprit au cours d'une autre visite que le personnage était le Baron Yannoef en personne. L'importante figure vint encore au cours d'une cuitte mémorable faire appel au talent érotique de Miriande. Hélas pour celle-ci qui avait encore rajeuni entre temps (23 ans), elle ne put l'empêcher malgré ses ruses de s'apercevoir du changement. Homme de trempe, le baron soupçonnant quelque magie inculte, compris qu'il y avait anguille sous roche. Il fit après coup, la liaison entre les six disparitions et l'état de Miriande. Craignant pour sa réputation (il a couché avec une hérétique meurtrière !) le baron aurait bien essayé de faire disparaître la courtisane s'il ne s'était douté qu'une telle personne capable de rajeunir aurait les capacités de se défendre... s'il s'agit d'un être humain, car Yannoef n'ose réellement conjoncturer quelle créature pourrait être celle qui se cache sous l'apparence de la belle Miriande.

C'est la raison pour laquelle la dernière enquête en date -pourant proche d'aboutir sur les récentes disparitions, a été détournée par ses soins : le baron qui connaît bien le pré-vôt d'armes a réussi à le convaincre d'orienter ses recherches sur un autre quartier de la ville que sur celui des lavoirs. Yannoef ne tient guère à ce que Miriande révèle leurs liaisons et face éclater l'affaire en public : petit scandale de mœurs qui réjouirait beaucoup l'Éclésiast. Le noble fait donc surveiller discrètement par un de ses agents sûr, la maison de Miriande...

Les personnages se retrouvent donc dans un deuxième temps, et à leur insu, au cœur d'une intrigue où les intérêts même de la ville sont en cause.

Le fantôme d'Ulénie

Les problèmes de Rithmer remontent en effet aux premières manifestations du fantôme d'Ulénie qui essaye en vain de rentrer en contact avec les humains de l'auberge. Après de nombreuses tentatives de dialogue et la frustration montante, le fantôme en est venu à se manifester sur les objets et le mobilier de l'auberge. Ces manifestations exacerbées sont très spectaculaires et parfois très violentes. Le poltergeist ne peut néanmoins et en aucun cas blesser, ni malmenier un être vivant (vœux du culte).

Le fantôme d'Ulénie ne se rend pas compte de sa condition de fantôme et les dialogues, si les joueurs parviennent à rentrer en communication avec lui, tourneront vite en rond. Ceux-ci ne tarderont pas à s'apercevoir de son obsession névrotique à mimer la scène de son assassinat (le Rituel Macabre, puis la vampiri-

se le roleplaying du joueur est en harmonie avec la détresse du fantôme, le personnage finira par entendre les implorations d'Ulénie, mais cela seulement au bout d'un certain temps de familiarisation au phénomène.

Le fantôme d'Ulénie ne s'est jusqu'à présent guère éloigné du caveau de la remise où Vlaana a délaissé les corps de ses victimes. Le poltergeist aura cependant commencé devant l'échec répété de ses tentatives de "communication", à errer de nuit dans les ruelles avoisinantes.

Le fantôme prend l'apparence d'Ulénie tel qu'elle était avant sa mort : belle et frêle demoiselle à la longue chevelure, elle porte la tige blanche identifiable par tous, des guêrisses de Chalana-Arroy. Sa robe blanche écharpée porte des traces de coups (dague) et semble être tachée (traces de sang) ; ses poignets portent des liens arrachés. Le détail le plus dérangeant sera pourtant ces plaies ensanglantées qu'arborera son visage délicat. Un jet réussi en scruter permettra d'identifier ces marques comme des runes (...d'enchantement ?).

Le phénomène a toujours lieu la nuit, après minuit et débute d'abord par de longs et doux soupirs comme si les murs respiraient.

Fausse pistes

La première tâche des aventuriers s'ils ont accepté la requête larmoyante de Rithmer sera donc de mettre fin aux manifestations du poltergeist. Cela va donc impliquer de comprendre le phénomène et au bout d'un certain temps (nuits blanches ?) les aventuriers finiront par essayer de rentrer en communication avec le fantôme. Il leur faudra pour cela résister à l'Aura de Peur de l'ectoplasme ; c'est l'occasion pour vous de leur faire quelques scènes d'épouvante digne de ce nom.

Des groupes d'aventuriers plus musclés ou expérimentés ne chercheront peut-être pas à comprendre les raisons de ces manifestations et forceront sans plus d'émoi le fantôme à retourner sur le plan spirituel. Dans ce cas, faites le revenir au bout d'un certain temps : les raisons du retour du poltergeist d'Ulénie sont très évidentes : ses restes ne se trouvent toujours pas en leurs lieux consacrés -une tombe décente- et l'esprit d'Ulénie -protégée par Chalana- n'est toujours pas vengé. Une autre alternative dans le cas où l'esprit d'Ulénie serait purement détruit est de faire s'élever un nouveau fantôme d'une récente victime de Vlaana (attention à l'enquête de la garde).

Une fois que les joueurs auront compris les raisons de ces manifestations, les PJ devraient s'orienter vers une investigation en bonne et due forme. Le principal obstacle à cette démarche, c'est qu'ils n'auront pas la bonne signalisation de Vlaana qui a, il y a deux mois, encore rajeuni (soit un total de sept meurtres, dont six victimes locales). Cette description éronnée devraient égarer les PJ. Il se trouve d'ailleurs que peu de personnes dans ce quar-

eu aient plusieurs fois à la prime (formidant) comme il l'appelle, pour avoir souvent dormi dans la Ruelle de la Nourrie. Il sait qu'une autre personne réside dans la maison mais ne l'a personnellement jamais vu. L'ivrogne en a cependant vu d'autres... comme ces individus louches qui viennent tard la nuit frapper à la porte et que "la brute" laisse ou non rentrer. Mado a d'ailleurs déjà aperçu le baron -qu'il ne connaît pas- et qu'il n'a donc pu identifier comme tel. Il serait ainsi utile que les joueurs s'intéressent à lui avant qu'il ne termine vampirisé par Vlaana ou même fou, car le fantôme d'Ulénie a commencé, il y a quelques semaines à lui apparaître dans l'écurie et ne cesse de le tourmenter depuis. Il s'est du coup mis à errer dans la nuit à la recherche d'un asile où ses visions cesseraient de le déranger. C'est ainsi qu'il a pu assister à la scène "spectrale" du poltergeist en train de sortir de la plaque des latrines (3b) et prendre forme dans le brouillard. Sa raison commence à flancher...

A ce point, les PJ auront peut-être eu un premier contact avec le garde du corps silencieux de notre sorcière et se seront fait éconduire rapidement. Ils leur faudra donc passer à la vitesse supérieure pour franchir -de force ou subtilement- le barrage que constitue "le barbu". D'autres intérêts sont cependant en jeu et leurs acteurs ne vont pas tarder à s'immiscer dans l'enquête.

Course poursuite dans la brume

Le deuxième niveau de ce scénario est évidemment lié au Baron Yannoef qui risque de finir sur un bûcher aux côtés de Miriande si les aventuriers la démasquent et la dénoncent aux autorités.

En effet, l'affaire ne manquera pas d'arriver aux oreilles bien informées de Simun de Noyelle, l'Éclésiast intégriste de Tarasdal. L'Éclésiast se servira de ce fait divers pour en faire un exemple : La sorcière sera immolée sur la grande place et Simun en profitera pour prononcer un terrible sermon sur les pratiques hérétiques des stygiens, ordonnant aux citoyens de retourner à la seule vraie voie malkionie, celle des rokaris. Au préalable la sorcière aura été torturée et Vlaana aura révélé, au grand plaisir de Simun, sa liaison avec le Baron, fournissant force détails sur ce dernier. Le Baron sera accusé de complicité alors que même le Comte n'osera intervenir pour défendre son conseiller.... La ville tombera alors un peu plus sous l'intégrisme et l'influence de Seshnéla.

C'est ce scénario catastrophe qui trottera dans la tête du Baron quand il apprendra par son agent chargé de surveiller l'ex-remise, que des curieux tournent autour de la courtisane. Le baron n'est pas au courant de "l'histoire du fantôme" et cela lui importe peu d'ailleurs : il tient par dessus tout à sauver sa peau et la survie de sa faction politique. Ainsi il mobili-

Le poltergeist est une variété de Fantôme (en terme de jeu), qui ne peut ni engager de combat spirituel, ni se rendre visible sur le plan terrestre. Ils ne peuvent pas non plus lancer les sorts qu'ils possédaient encore vivants. Les poltergeists sont autant liés que les fantômes à leurs restes (cadavres, crânes, etc.) mais peuvent avec le temps s'en éloigner afin d'accomplir une quête particulière (rétablir une vérité, rendre justice, etc.). Les poltergeists sont souvent tout aussi fous que les fantômes. Cette démente n'engendre cependant que très rarement des actes violents, encore moins meurtriers. Ce sont donc des mort-vivants à part puisque ne cherchant pas instinctivement à détruire la vie : la nature d'un Poltergeist est en cela intimement liée aux conditions de sa mort ou de son existence passée.

Les poltergeists ont les mêmes caractéristiques que les fantômes (INT et POU) mais possèdent quelques capacités uniques. Un Poltergeist a ainsi le pouvoir -et c'est sa seule manière d'interagir avec le plan terrestre- d'appliquer une télékinésie aux objets de son environnement. Il peut pour chaque point de son POU saisir un point de TAI d'objet. Il pourra alors appliquer autant de FOR ou de VEL (Vélocité) qu'il lui res-

dégâts équivalente aux intensités de la table d'illusion tactile du sort (sens) fantomatique. Cette capacité peut être utilisée aussi indéfiniment que le réclame l'esprit torturé du poltergeist et n'a pas réellement de coût.

Quand un poltergeist se manifeste de la sorte, il génère involontairement une aura de Peur (il ne s'agit pas d'un effet magique, mais plutôt psychologique), équivalente en attaque au total du POU utilisé pour la manifestation. Cet effet est résolu comme s'il s'agissait du sort divin équivalent.

Les poltergeist ne sont visibles que si des moyens magiques sont mis en œuvre : tous les sorts révélant le POU (Seconde vue/Vision de l'âme/Prière de Vérité) sont utiles et permettent d'apercevoir le poltergeist qui a souvent l'apparence exacte de la personne qu'il était avant de mourir. Une fois visible, il est possible de lancer un sort de lien mental afin de rentrer en contact avec celui-ci. Une certaine sensibilité d'âme peut aussi permettre la vision de sa manifestation (jet de POU x1 par apparition).

Comme toute créature hantante qui se respecte, le poltergeist gémit et murmure. C'est souvent un bon révélateur de sa présence.



sera sans suivants d'armes afin de capturer les PJ (dans l'auberge, la nuit par exemple) -et s'ils n'obtempèrent pas, de les éliminer.

Les PJ vont donc s'apercevoir (s'ils sont malins) des choses suivantes : 1/ la courtisane est elle-même surveillée jour et nuit, par un étrange individu (type voleur/assassin). 2/ qu'eux-mêmes (un peu plus tard dans le scénario) sont filés.

Il est certain qu'un énorme quiproquo pourra naître de cette double intrigue, les aventuriers se demandant qui peut bien avoir intérêt à protéger la sorcière et son noir secret. Il y aura à coup sûr des escarmouches dans l'auberge (enfin du combat I) et si tout se passe bien, des explications entre l'aide de camp délégué par le baron (ou Yannof lui-même) et les PJ, sûrement dépassés. Selon l'étendue du quiproquo ou l'incapacité des joueurs à résoudre le mystère, les PJ iront peut-être voir directement, soit le Prévôt d'armes (qui est en charge de la garde), soit l'Éclésiarius qui dépêchera quelques adeptus spécialisés en exorcisme et en investigations. Dans le premier cas, le prévôt (qui est un bon professionnel) essaiera de régler l'affaire de manière discrète (grosse perquisition dans l'ex-remise) avec l'association du Baron. Dans le deuxième cas, "l'affaire" éclatera au grand jour avec ce qu'on sait comme corollaire.

C'est la raison pour laquelle les points de vue politiques ou moraux des PJ joueront énormément (selon qu'ils soient pro-rokaris ou pro-stygiens) en faveur de telle ou telle action. Cela est particulièrement vrai si les aventuriers sont d'un faible niveau ou s'ils sont peu nombreux. Néanmoins il convient au MJ d'ajuster la difficulté : le baron n'a pas une armée à sa solde et il ne sera pas facile à ses agents (une dizaine d'individus) d'agir impunément en ville (surtout de jour).

Quoi qu'il en soit, le fantôme continuera à hanter l'auberge -voir même le quartier entier- tant que son cadavre ne trouvera pas de lieux de repos décent. Si les PJ agissent seuls, le laboratoire et ce qui s'y trouve devraient constituer une récompense amplement suffisante (sans parler du grimoire I). Il restera au MJ à développer les agents du comte en fonction de la configuration de l'équipe des PJ, sachant que ce sont plutôt des guerriers moyens, avec un ou deux voleurs/espions assistés de sorcellerie, plus l'aide de camp, vétéran avisé et chef de la troupe.

Les Bâtiments

Le Quartier des Lavoirs

Le paté de maison où se déroule l'intrigue abrite un des nombreux lavoirs du quartier qui se situe à l'entrée de la petite place de l'auberge (juste en face de celle-ci). L'auberge du zinc et sa grande cour sont surélevées par rapport aux ruelles qui l'entourent (allée des laves, ruelle des entrepôts, ruelle de la nourrie et l'impasse des lavoirs) : deux escaliers permettent d'accéder à l'entrée de la cour.

poutres du plafond.

1f. Le garde-manger :

Le local où sont entreposées les provisions de l'auberge s'est lentement déséplié. Seuls restent les quelques aliments conservables. La salle donne par un petit escalier abrupte au garde-manger de l'étage (1f) qui lui-même donne accès au grenier par une petite trappe et une échelle.

1g. Le bureau-lingerie :

Un sommier rudimentaire a été aménagé entre le renforcement de la cheminée et l'écritoire de Rithmer : c'est ici que dort désormais le tenancier.

1h. Le hall :

Des petites marches descendantes mènent à l'écurie, située vraisemblablement plus bas que le Zinc.

1i.

La petite écurie :

C'est une des annexes originales de l'auberge à avoir été conservée par Rithmer et a pour cela souffert énormément : délaissée parce que demandant beaucoup de nettoyage, l'écurie est devenue un vrai "fourtoir". La paille et le fourrage entreposés dans l'entrepôt sont cependant encore utilisables. Mado le clochard y squatte actuellement.

1er étage

1j. Le hall à la trappe :

Le hall a à peu de chose près la même allure que celui d'en dessous, si ce n'est qu'il débouche sur un couloir et qu'un escalier en bois longeant le mur gauche grimpe vers le toit. Une trappe permet d'accéder à l'air libre ainsi qu'aux marches suivantes qui mènent aux chambres du troisième étage de l'aile opposée. La trappe ne possède pas de verrou pas plus que de serrure. Le couloir emmène à la chambre de Klarle le cuisot (1l) et aux deux grandes chambres (1m,n). Le hall donne par une petite lucarne sur l'entrepôt de l'écurie. Deux portes ouvrent sur le hall : celle de la chambre de Rithmer et celle de l'appentis.

1k. La chambre du patron :

Rithmer en avait fait un nid douillet qu'il aimait retrouver chaque nuit. Or, depuis les "phénomènes", notre homme a abandonné l'endroit pour aller dormir dans la lingerie épargnée par les manifestations du poltergeist. Un coffre fermé à clé, contient les affaires personnelles du patron : quelques beaux vêtements de sortie ou de fête, de la vaisselle en porcelaine et de beaux verres en cristal de la cité de Syran sont précautionneusement enveloppés (valeur 100 pa). Une petite besace contient 35 pa et 26 pc.

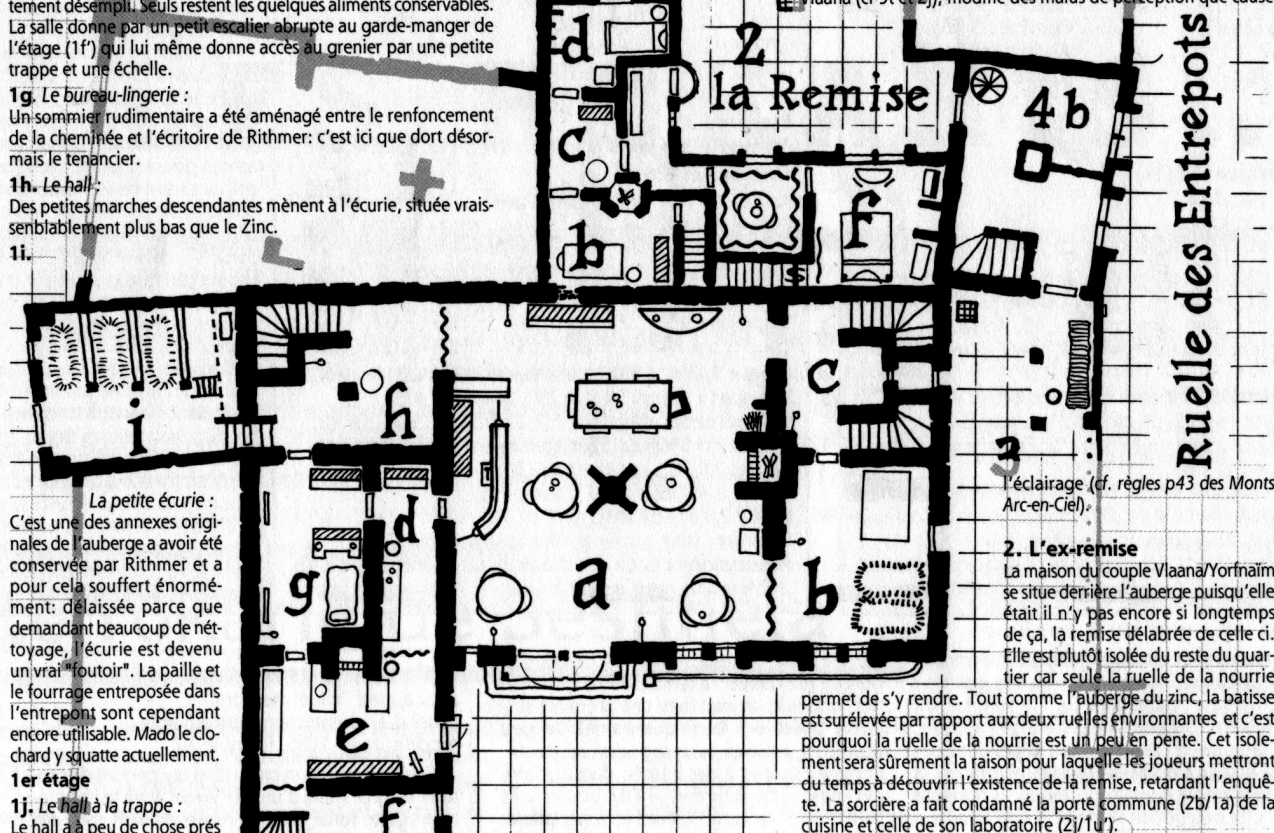
1l. La chambre du cuisot :

Cette chambre était il y a deux ans déjà la chambre à coucher d'un des aides de Rithmer et de son cuisinier. Maintenant celle-ci n'héberge plus personne car même Klarle a fini par aller dormir ailleurs en ville pour ne revenir que dans la matinée travailler à l'auberge.

1n+m. Les deux grandes chambres :

Ces deux chambres sont identiques et constituent les plus belles pièces après "la

pe par le même conduit et ressort par les latrines de la cour (voir à 3b). La cave contient 2 gros tonneaux vides. Un jet en scrutant est nécessaire pour apercevoir le renforcement qu'a muré Vlaana (cf 3t et 2j), modifié des malus de perception que cause



l'éclairage (cf. règles p43 des Monts Arc-en-Ciel).

2. L'ex-remise

La maison du couple Vlaana/Yorfnaim se situe derrière l'auberge puisqu'elle était il n'y a pas encore si longtemps de ça, la remise délabrée de celle-ci. Elle est plutôt isolée du reste du quartier car seule la ruelle de la nourrie

permet de s'y rendre. Tout comme l'auberge du zinc, la bâtisse est surélevée par rapport aux deux ruelles environnantes et c'est pourquoi la ruelle de la nourrie est un peu en pente. Cet isolement sera sûrement la raison pour laquelle les joueurs mettront du temps à découvrir l'existence de la remise, retardant l'enquête. La sorcière a fait condamner la porte commune (2b/1a) de la cuisine et celle de son laboratoire (2j/1u).

2a. L'entrée :

L'entrée de la maison sert aussi de salle d'attente pour les clients de Miriande : une masse joute le mur. Le porche est assez discret avec une porte massive au travers de laquelle grâce à un vasistas, Yorfnaim observe le client potentiel en s'engueulant de ses besoins (augures...). Si rien est louche, le barbu laisse rentrer la personne, lui demandant de patienter.

2b. La cuisine.

2c. Le bureau :

2d. La chambre de Yorfnaim :

Une fenêtre aux rideaux tirés permet de surveiller la ruelle. Yorfnaim accroché quelques-unes de ses anciennes armes au mur. Sous son lit, le soldat a rangé son coffre qui contient toutes ses richesses : 173 pa, 50 pc, une belle dague en fer avec une rune

ce n'est les divers cadeaux que s'est fait offrir la belle miriande : bijoux, objets exotiques de décoration et coûteuses toilettes... il y en a pour 2500 pa de valeur générale ; Les véritables objets de valeur de miriande étant entreposés dans le laboratoire. Vlaana qui sait pertinemment que si elle a à faire face à une investigation serrée sera vite démasquée a conçu un stratagème ingénieux qui devrait détourner l'attention. L'épaisse tapisserie a été placée avec évidence dans le coin où l'escalier qui amène au laboratoire se trouve. Elle masque un renforcement dans ce mur qui, à la manière d'une armoire avec ses étagères, rempli le vide : la sorcière a alors placé des objets de valeur sur ces planches (quelques bijoux et des bourses de pièces d'argent), comme ci la cache était le seul secret à trouver. En escamotant une de ces planches les plus basses, la sorcière peut s'accroupir et traverser l'illusion permanente que celle-ci renouvelle quotidiennement grâce à son étrange pierre. Elle se retrouve alors sur l'étroit escalier qui mène à son laboratoire.

2g + 2h. Le grenier et les combles.

2j. Le laboratoire :

Ce laboratoire est à la fois le lieu où Vlaana prépare ses décoctions, étudie ses grimoires et de temps en temps sacrifie ses victimes. L'escalier est entouré de nombreuses étagères chargées de divers produits, ingrédients, éprouvettes, grimoires et parchemins en tout genre. Un grand tapis masque un petit pentacle dessiné à la cire sur le sol pavé de la cave. L'odeur de moisi ambiante se mélange à une puanteur sourde qui semble provenir de la porte du fond. La pièce contient en plus des objets cités plus haut : un étrange bloc de pierre (ENC25), sorte de granit noir gravé de runes (matrice de sort Projection de vue et vue fantomatique avec six points d'intensité libre, utilisable uniquement sur le(s) bâtiment(s) avec le(s)quel(s) il se trouve en contact. Il doit s'agir d'un contact permanent, aussi longtemps que la durée des sorts le réclame.), le grimoire avec la formule du Rituel Macabre et la "pharmacie" de Vlaana : 1 fiole de venin de lame (Vir 12), 1 bouteille de vitriol (Vir 6), un philtre d'amour (Vir 13), 3 potions à furoncles (Vir 20/13/7), 1 pâte à empoisonner (Vir 9, 5 doses) emballée dans un pot, 1 potion de develop. CON (Intensité 7), 1 potion de guérison (8 pts) appartenant à Ulénie.

2k. Le caveau :

C'est dans cette cave que Vlaana délaie les corps usés et sans vie de ses victimes. Sept cadavres à moitié décomposés gisent à même le sol, à peu près entier -car la sorcière collecte divers éléments humains que la décence ne nous permet de citer, pour composer ses potions. L'odeur dégagée par la putrescence des morts est véritablement insoutenable et seul un troll pourrait tenir debout dans la pièce fermée. Un jet de résistance, type CON X2, sera nécessaire pour pénétrer le jour même dans cette cave humide. L'odeur a même justifié aux yeux de la sorcière le goudronnage de la porte, des effluves persistent cependant à s'échapper par le conduit des latrines (3b).

3. L'appentis

3a. Cet appentis est adossé à un mur qui surplombe la ruelle des entrepôts. Rithmer y range toute sorte de fournitures, de caisses ainsi que son bois de chauffe.

3b. Les latrines :

C'est dans ce recoin que l'auberge et le menuisier ont l'habitude de vider leurs pots de chambres. L'endroit sent évidemment l'urine mais la puanteur actuelle laisserait à penser que quelque chose d'autre est en train d'y pourrir. Ces effluves proviennent évidemment du charnier du caveau de Vlaana (2k) en remontant



rie et l'imposante des lavoirs : deux escaliers permettent d'y accéder (dont un à côté du lavoir).

Les bâtiments

Les bâtiments ici décrits, sont en général bâtis en pierre pour ce qui est de leur structure de base avec une solide charpente en bois à colombages apparents. Les sols des étages sont en parquet (fort grinçants), les toits sont en chaume. Le feu est donc un danger permanent (le puit n'est pas loin). L'éclairage provient des torches accrochées aux murs, ou des lampes à huile. Des braséros sont utilisés pour se chauffer et parfois pour s'éclairer quand il n'y a pas de cheminée.

1. L'Auberge du Zinc

1a. La salle commune :

La salle commune est la plus grande salle de l'auberge, son plafond touchant le 2ème étage. Un large pilier central où des têtes d'animaux empaillées sont accrochées soutient une impressionnante charpente de bois. Un grand bar est visible dès la porte d'entrée, ainsi qu'une énorme cheminée ; un petit feu mesquin remplace les anciens "bûchers" qu'il y avait autrefois et chauffe avec difficulté la large pièce. Le bar contient diverses fournitures (verres, bouteilles et pichets) rangées dans sur les étagères que le bar entoure. Rithmer range ses gains du jour et sa monnaie (actuellement 5 sous d'argent, 13 sous de cuivre) dans un petit coffre situé sous le bar proche de son gourdin. Un tonneau de sciure ainsi que divers seaux et balais sont entreposés juste à côté de la trappe menant au cellier principal (1t). Les placards à boisson du bar sont à moitié vides (de même pour les bouteilles).

La salle est en bon état si ce n'est le désordre ambiant du fond de la pièce. Derrière la grande armoire en face de l'entrée se trouvent les restes d'une porte -qui a été depuis murée- donnant accès à l'ancienne remise de l'auberge. Rithmer a évidemment placé ce meuble pour masquer le murage. Il ne pensera évidemment pas à parler de la remise aux joueurs sauf si ces derniers le questionnent à propos d'une éventuelle dépendance ou annexe de l'auberge, ou s'ils s'enquèrent encore sur la possible existence de voisins derrière le mur.

1b. La salle privée :

Cette ancienne salle un peu plus "cosy" qui servait de parloir aux riches clients a très mal vieilli avec le temps. Reconverti en dortoir pour les peu fortunés qui ne peuvent se payer les chambres du haut, des couchettes de pailles ont été disposées à même le sol pour cette clientèle. Des rideaux dissimulent la disgrâce de la pièce aux yeux des clients de la grande salle.

1c. Le hall des escaliers (et du cagibi) :

Cette pièce contient les deux grands escaliers qui amènent à l'étage (1o) et à la cave (1u). L'arc des escaliers crée une toute petite pièce (1c'- un cagibi sentant le mois).

1d. La salle des plats :

Cette pièce sert au cuisinier de Rithmer à placer les plats. Une longue rampe qui récupère la chaleur du grand fourneau de la cuisine est prévu à cet effet. Les odeurs de cuisson filtrant par la cuisine donnaient à la pièce un agréable aperçu olfactif des mets en préparation. Une porte généralement fermée donne sur le bureau de Rithmer (1g).

1e. La grande cuisine :

La cuisine abrite autour de sa cheminée centrale plusieurs fourneaux qui lorsque pleinement alimentés en bûches, transforment la pièce en un véritable enfer. La salle est désormais froide et calme. Quelques vivres traînent ça et là dans les placards ou suspendues aux

Ces deux chambres sont identiques et constituent les plus belles pièces après "la suite" de l'autre aile. Leurs fenêtres donnent des deux côtés respectifs de l'auberge (cour intérieure et allée des laveuses). Elles sont larges, bien éclairées avec un mobilier raffiné (tapisseries, etc.) mais fort poussiéreux.

1o. Le Hall de la suite (anti-chambre).

1p. "La suite royale" :

Une grosse porte à motifs ouvre sur la plus belle chambre de l'auberge. Même description que les grandes chambres mais encore plus richement décorées (lit à battants, tapis, etc.).

2ème étage

1q. Le hall du troisième étage.

1r. Le couloir :

Le long et sombre couloir (pas de fenêtre, ni de bras de torche) donne sur les quatre chambres du haut ainsi qu'en son bout, à la porte de l'escalier de la trappe (1j). On imagine facilement que ce long couloir dénué de lumière puisse à minuit paraître peu accueillant, surtout si les portes se mettent à claquer sans raison ou qu'une étrange apparition s'y manifeste. On comprend alors les réactions des clients...

S1, 2, 3, 4. Les chambres du haut :

Ces chambres sont les moins chères de l'auberge et se ressemblent pratiquement toutes car très modestes : un lit, une table de nuit et un petit coffre sont le seul mobilier. Ces pièces sont le lieu privilégié des manifestations du poltergeist.

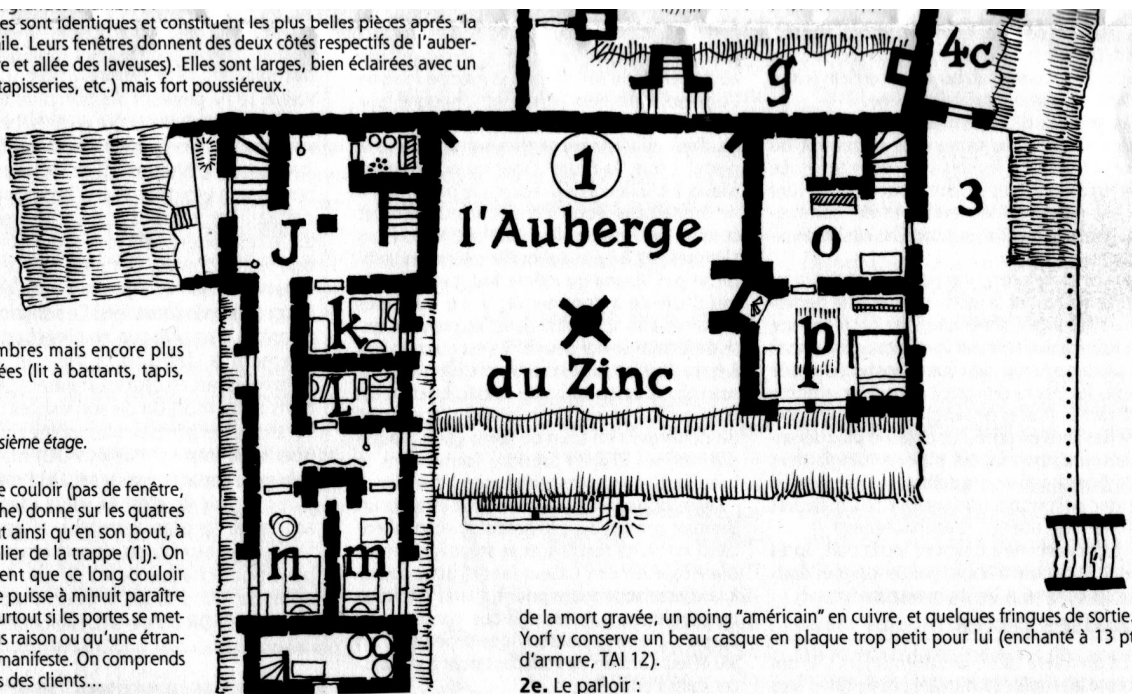
Les sous-sols

1t. Le cellier :

Autre pièce à provisions de l'auberge, ce cellier est une cave fraîche et saine. Plusieurs barils et tonneaux sont entreposés à cet endroit : un tonneau de vin blanc de Safelster et un tonneau de vin rouge de Pithardos constituent avec les nombreux tonnelets de bière la réserve en alcool de l'auberge. Cette réserve aurait une certaine valeur marchande si Rithmer avait souhaité la vendre, mais notre homme aime trop ses vins. Un ancien passage très étroit permettait d'accéder à l'autre cave (1u'), mais un éboulement de briques l'a plus ou moins condamné et Rithmer l'a bloqué avec un gros tonneau de vin (TAI 30). Ce passage permettait aussi d'accéder à la cave de la remise, devenu le laboratoire de la sorcière qui l'a depuis muré grossièrement. On sent d'ailleurs un petit courant d'air provenir de l'autre cave (1u) avec une odeur étrange (jet spécial en sentir nécessaire).

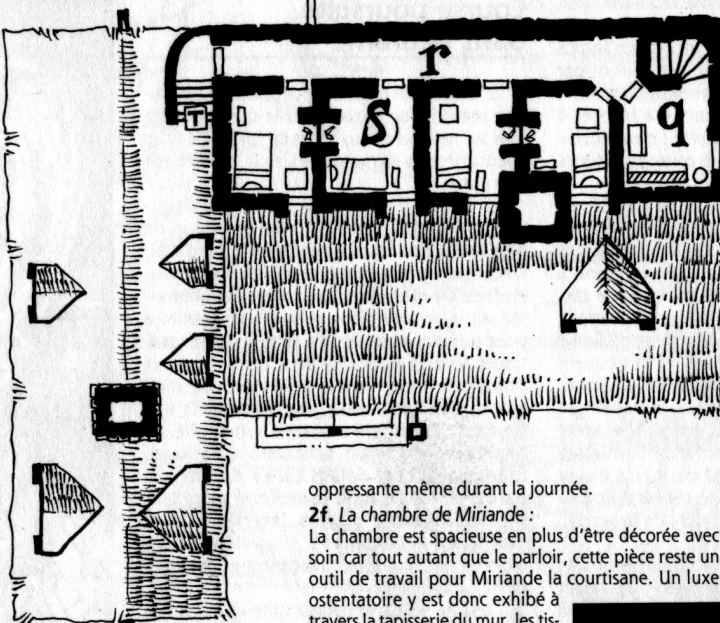
1u + u'. Les caves :

Un peu plus profondes que celle du cellier, le grand escalier du hall (1c) permet d'y descendre facilement. Tout jet en Odorat réussi permet de percevoir une étrange odeur. Véhiculée par un léger courant d'air ; l'effluve principale est masquée par celle de l'urine qui provient du conduit des latrines (situé en hauteur dans l'angle de la cave). Il s'agit en fait des exhalaisons fétides du caveau de la remise (voir 2k) dans lequel Vlaana entasse ses cadavres. La puanteur du caveau s'échap-



de la mort gravée, un poing "américain" en cuivre, et quelques fringues de sortie. Yorff y conserve un beau casque en plaque trop petit pour lui (enchanté à 13 pt d'armure, TAI 12).

2e. Le parloir :



oppressante même durant la journée.

2f. La chambre de Miriande :

La chambre est spacieuse en plus d'être décorée avec soin car tout autant que le parloir, cette pièce reste un outil de travail pour Miriande la courtisane. Un luxe ostentatoire y est donc exhibé à travers la tapisserie du mur, les tissus des rideaux et des nappes, le tapis, etc. La pièce est chargée d'odeurs diverses où surnagent l'encens que fait brûler la maîtresse des lieux. Il n'y a rien d'exceptionnel dans les meubles visibles si

Une étrange atmosphère règne dans cette pièce où Miriande reçoit ses clients en quête de réconfort ou d'augures. Tout y est calculé pour impressionner le simple : De long rideaux en velours entourent les quatre murs de la pièce au milieu de laquelle se trouve un large guéridon recouvert d'une nappe aux motifs étranges. Une boule de verre et un grand bougeoir sont posés sur la table ronde. Les volets de la fenêtre sont toujours fermés et maintiennent la pièce dans une obscurité

d'y pourrir. Les émuves proviennent évidemment du charnier du caveau de Vlaana (2k) en remontant quelques-uns des conduits, situés 1m50 plus bas.

4. La maison de Danus

Cette baraque est aussi la boutique du menuisier en même temps que son atelier de travail. Plus haute (deux étages) que l'ancienne remise, la boutique de Danus n'en arrive pas moins à la même hauteur : sa boutique donne sur la ruelle des entrepôts (située un niveau plus bas que la ruelle de la nourrie) et c'est ce qui explique ce décalage. Le premier étage de la maison donne à la fois sur la place de l'auberge et sur l'autre ruelle. La proximité de la boutique a justifié aux yeux de Vlaana l'élimination du menuisier qui était un peu trop curieux à son goût. Depuis la sénilité de l'artisan, la famille est passée prendre ce qui lui revenait de droit ; elle a fermé les portes à clé et les volets des fenêtres. Ces membres pourraient être retrouvés en ville et Ghiseld connaît une des filles de Danus qui fût un moment sa bonne.

4a. le Rez de chaussée :

Le RdC sert de boutique à Danus qui y place des travaux finis prêts à être vendus.

4b. L'atelier :

Cet étage est en chambardement et des outils traînent un peu partout.

4c. Le 2ème étage :

C'est à cet étage que Danus vivait.

LA TOILE N°2

"Les Hommes-Bêtes"

- Une revue de toutes les tribus.
- histoires et mythologie.
- Comment et pourquoi les jouer.

Le Scénario :

"La Crinière des Pères"

...Courrez dans votre boutique !!!

