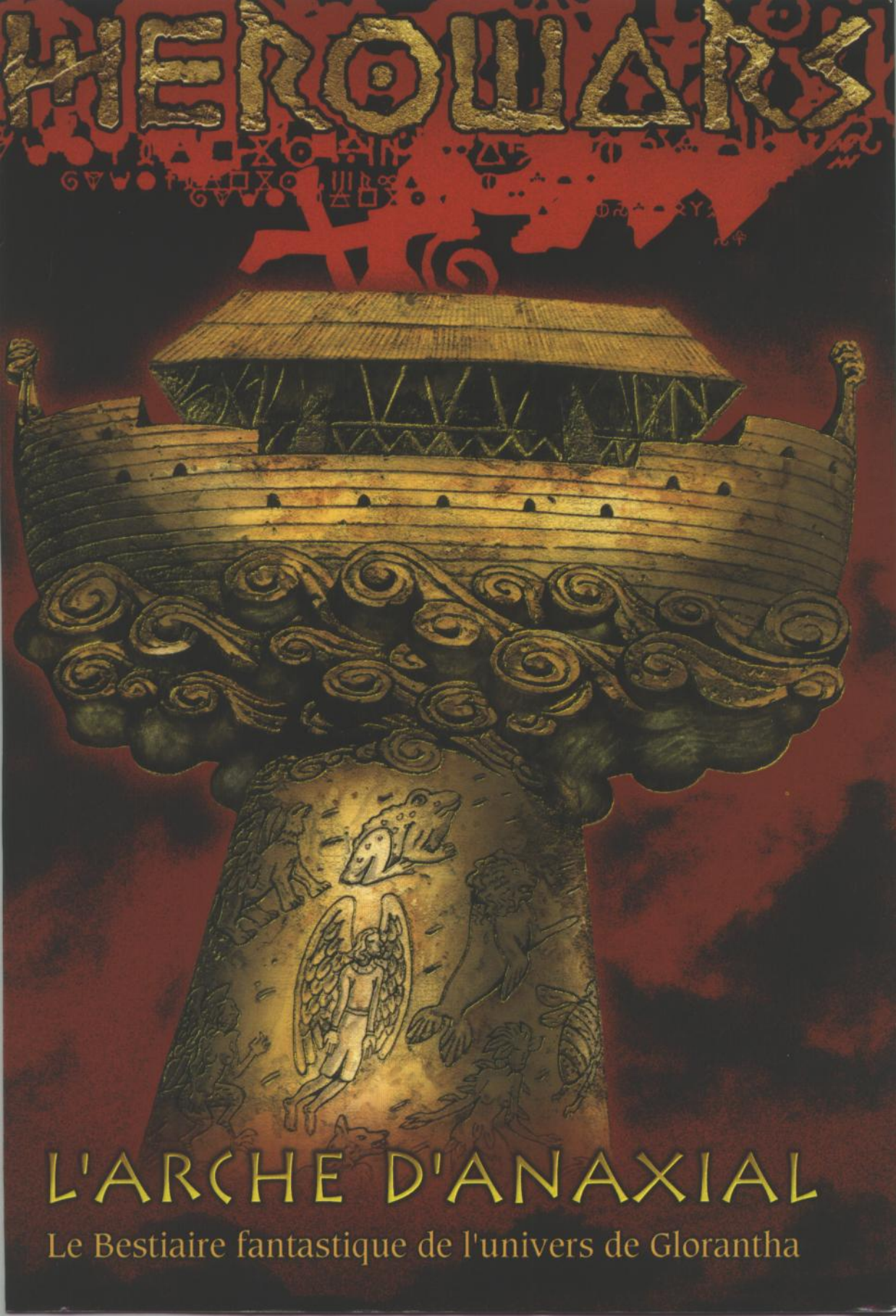




L'ARCHE D'ANAXIAL

Le Bestiaire fantastique de l'univers de Glorantha

COUVERTURE: Célèbre chapiteau dara happien représentant l'Arche d'Anaxial. Cette sculpture surmonte une des dix colonnes sacrées du phare de Yuthuppa, dans la salle des eaux montantes. Ce sanctuaire dédié au héros du Déluge (et à sa famille) est particulièrement visité par les marins de la Tripolis mais aussi et surtout par les artisans des fameuses torches enchantées de Yuthuppa, qui ont la propriété de pouvoir brûler même sous l'eau. Certains érudits busériens arpencent parfois la salle des eaux montantes car une des rares copies de référence de la « Liste d'Embarquement d'Anaxial » est gravée en caractères minuscules sur un des murs de ce lieu saint.



Crédits

CONCEPTION DU SYSTÈME HERO WARS : Robin Laws

UNIVERS ET RÉFÉRENCES : Greg Stafford

TEXTES ORIGINAUX : Jamie Revell & Greg Stafford

IDÉES SUPPLÉMENTAIRES : Stephen Martin

TRADUCTION : Thomas Bousser, Julian Lord

SCÉNARIO : Mathias Twardowski (conseils techniques : Xavier Spinat)

CORRECTIONS : Isabelle Périer

MAQUETTE : Patrick Mallet

CHARGÉ DE GAMME : Xavier Spinat

DIRECTION ÉDITORIALE : Frédéric Weil

DIRECTION ARTISTIQUE : Franck Achard

FABRICATION : Nicolas Hutter

COUVERTURE : Bernard Bittler & Franck Achard

PLAN DU ZOO : Sophie Guilbert

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Bernard Bittler

Remerciements

XS dédie son travail à la mémoire d'Okazu et Cijamet (honte à toi, Priscilla).

Merci à Arkat, Griselda, Angélique et Kami.

Mathias remercie la Sunday Crash Test Team :

Guillaume « Iranhir » Rousseau, Kiki « Kilkenny » Leymarie,

Yves « Miranda » Bouge, Joss « Mac Orn » Lapique,

Juan « Grand Prêtre » Marnet, Ludo « Guillian » Geldra,

Cyrille « Herr Ubar Gular » Daujean ;

Merci aussi à Audrey « Si tu crois que c'est facile » Petit, pour ce qu'elle sait,

et aux Thursday Advanced Squad Leaders : Phiphi « 12 avec les MG » Chartier,

Nicolas « J'suis malade » Hutter, Franck « J'ai fait un 2, désolé », Eric « Pas d'bol » Delezie.

Thomas « Yanafal » Bousser tient à remercier ses Héroïques testeurs de créatures sanguinaires, ainsi que son dictionnaire vivant interactif



Issaries Inc.

900 Murmansk Street, Suite 5
Oakland CA 94607 USA
www.glorantha.com



MultiSim

32, bd de Ménilmontant
75020 Paris France

www.multisim.com info@multisim.com

Table des matières

Introduction	p. 5
--------------------	------

I - Les créatures de l'Arche

LE SECOND PONT : LES CRÉATURES DU DESSUS	p. 18
LE TROISIÈME PONT : LES ANIMAUX DOMESTIQUES	p. 32
LE QUATRIÈME PONT : LES GIBIERS SAUVAGES	p. 49
LE CINQUIÈME PONT : LES PRÉDATEURS SAUVAGES	p. 67
LE SIXIÈME PONT : LES CRÉATURES DU DESSOUS	p. 83
LE SEPTIÈME PONT : LES CRÉATURES AQUATIQUES	p. 98

2 - Les survivants

LES RACES AÎNÉES : L'ARMÉE MONSTRUEUSE	p. 111
LES CRÉATURES GIGANTESQUES : GAZZAM ET GÉANTS	p. 133
LES CRÉATURES CHAOTIQUES : LES ÊTRES ANTI-NATURELS	p. 142
LES MONSTRES : DRAGONS ET DIGIJELM	p. 159

3 - Les entités d'Outremonde

LES DAÏMONS	p. 180
LES ESSENCES	p. 189
LES ESPRITS INCARNÉS	p. 200
LES ESPRITS DÉSINCARNÉS	p. 214
LES DÉMONS	p. 227
LES ABERRATIONS	p. 234

Par le Sang de la Bête	p. 243
(un épisode pour Hero Wars)	

Index	p. 281
-------------	--------





Introduction

L'ARCHE D'ANAXIAL

L'Arche d'Anaxial décrit de nombreuses créatures magiques ou ordinaires de Génertéla, les principales races intelligentes de ce continent et une sélection de puissantes entités d'Outremonde. Aucune sélection ne saurait être exhaustive ni définitive, et le Narrateur pourra développer de nouvelles créatures selon ses besoins. D'autres créatures sont présentées dans *Hero Wars*, et les suppléments ultérieurs en détailleront d'autres si besoin. Nous avons essayé d'inclure des créatures que les Héros trouveront intéressantes ou stimulantes, que ce soit en tant qu'adversaires, alliés, proies, ou même en tant que suivants. Les créatures intelligentes qui ont une culture complexe ne sont que brièvement décrites dans ce livre. Bon nombre de ces races seront traitées dans de futurs suppléments pour *Hero Wars*, qui exploreront leurs sociétés avec beaucoup plus de détails.

L'Arche d'Anaxial est divisée en sections, chacune traitant une catégorie particulière de créatures. Les Érudits de l'Ambigu regroupaient les animaux en cinq grandes catégories : mammifères, oiseaux, reptiles, poissons et invertébrés. Ils plaçaient les êtres issus des runes de l'Homme et de l'Esprit dans des groupes additionnels. Ce type de système est moins utile aux Narrateurs et aux joueurs de *Hero Wars* qu'elle ne l'est aux taxonomistes gloranthiens. Nous avons choisi une approche plus fonctionnelle et les prédateurs, par exemple, sont regroupés en un seul chapitre. Cette approche peut parfois sembler arbitraire, et c'est pourquoi nous avons ajouté un index pour permettre une recherche rapide.

Presque toutes les descriptions incluent un mythe sur les origines et habitudes de l'animal en question. Dans ce livre, nous avons inclus plusieurs mythes animaliers plus développés issus de différentes cultures génertéliennes. Le Narrateur pourra les utiliser comme bases pour des quêtes héroïques, ou en tant qu'inspiration pour élaborer des entités d'Outremonde associées à ces créatures (dont plusieurs exemples sont présentés). Ces mythes sont mis en encart. Si vous vous posez des questions sur le titre de ce supplément, alors le premier mythe devrait vous éclairer !

L'Arche d'Anaxial

UN MYTHE DARA HAPPIEN SUR LE GRAND DÉLUGE

Anaxial était l'arrière-petit-fils de Murharzarm, Premier des Empereurs de Dara Happa. Sa mère était Pênê, qui était une prêtresse d'Oslira, déesse de la rivière. Une nuit, la mère d'Anaxial lui envoya un rêve prophétique, dans lequel un torrent de pluie et d'eau empoisonnée détruisait tout Dara Happa. Anaxial était un homme simple, malgré sa haute lignée, et il fut donc terrifié par cette vision de cauchemar.

Anaxial demanda à Antirius ce qu'il fallait faire pour pallier à ce désastre. Le Diseur de Sagesse lui répondit qu'il fallait construire une grande Arche, qui ne ressemblerait à rien que l'on eût construit jusque là. Le plan de l'Arche lui fut alors fourni par Busérian, qui se présenta pour le bénir. Antirius envoya Ostévius le Charpentier pour accomplir l'œuvre, et celui-ci était assisté par les Dix Fils et Serveurs.

Au bout de cent jours de travail, l'Arche était faite. Elle incluait une grande cité qui, bien qu'elle était de bois, avait de grandes murailles et était recouverte par un énorme toit. Anaxial sacrifia cent vaches pour la bénir, et Antirius l'illumina, au dehors et au dedans. Busérian nomma cette Arche « Yuthuppa » qui signifie « Vaisseau de Dieu » dans l'ancienne langue.

Quand l'Arche fut complète, Antirius se montra de nouveau à Anaxial. Il lui dit alors de rassembler ce qui lui serait nécessaire dans l'Arche, de sorte que tout ce qu'il y avait de bien dans le monde puisse survivre. Alors, Anaxial visita chacune des Dix Cités de Dara Happa. Et il y avait dans toutes les Cités des personnes qui n'avaient pas encore été aveuglées par les ombres invisibles, et ceux-là jurèrent d'aider Anaxial. Ils se rendirent dans tous les recoins du pays pour obtenir un peu de tout ce qui n'avait pas encore été pollué. C'est ainsi qu'un mâle et une femelle de toutes les bonnes créatures furent recueillis sous le grand toit de l'Arche. Les animaux qui étaient impurs, tels que les Chiens de Pélanda, ou les dégoûtants Familiers d'Ovosto, furent abandonnés, pour que leur disparition puisse nettoyer le monde. C'est ainsi que les meilleurs des plantes, des peuples, et des dieux furent sauvés, et protégés dans l'Arche. Et au moment où chacune de ces bonnes créatures fut introduite dans l'Arche, Anaxial écrit son nom dans sa *Liste d'Embarquement*, comme le lui avait ordonné Antirius.

Lorsque les nuages apparurent et que les ombres se firent enfin visibles, les chefs des Dix Cités étaient paralysés par la peur. Seuls les fidèles suivants d'Anaxial n'étaient pas impuissants, et ils coururent tous vers l'Arche lorsque le déluge commença. Une fois que tout le monde était à bord, Anaxial souleva l'énorme pont-levis, et toutes les bonnes gens se réunirent en une prière à Antirius. Ces bonnes gens sont les ancêtres des Soixante-Dix Familles, qui seules ont survécu au Déluge. La pluie tombait, et les eaux montaient, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus une seule parcelle de terrain sec.

L'Arche d'Anaxial était une merveille à voir. Elle était aussi grande qu'une cité, et sa construction, telle que l'avait ordonnée Busérian, permettait de tout conserver en sécurité. Ostévius l'avait construite de manière à contenir toutes les bonnes choses du monde. Tout avait sa propre place dans l'Arche, pour que tout soit parfaitement préservé jusqu'à la fin du Déluge.

Le pont supérieur de l'Arche était réservé aux êtres les plus purs du dessus. Il était peint en noir, et décoré d'étoiles lumineuses, et ni homme ni bête n'avait le droit d'y pénétrer. Anaxial lui-même n'y avait droit que lorsqu'il avait à parler avec Antirius, qui bénissait ce pont de sa présence.

Le deuxième pont était la Volière. Seuls les meilleurs des bonnes gens pouvaient y entrer, car ce pont était rempli des bons oiseaux de Dara Happa ; l'aigle, et la caille, et le hibou, et la colombe... Ce pont était pourvu de nombreuses fenêtres, car c'est le seul pont qui émergeait toujours de l'eau. Les meilleurs des oiseaux volants traversaient parfois ces fenêtres, et quittaient donc parfois l'Arche ; mais ils revenaient toujours, car pas même Vrimak ne pouvait voir une fin à ces pluies.

Le troisième pont était celui qu'habitaient les bonnes gens de Dara Happa. Si certains parmi eux avaient été des dirigeants et d'autres des gens du commun, tous partageaient la même existence durant cette période, car c'était là la totalité de leur monde. Les bonnes gens de Dara Happa partageaient ce pont avec les bonnes bêtes de Dara Happa ; le chien loyal, et le noble cheval, et la chèvre hardie, et le chat volage... C'est là aussi que l'on conservait toutes les graines, et au centre du pont le grand arbre Yarm poussait, entretenu par Dendara elle-même.

Le quatrième pont recueillait tous les animaux de gibier sauvages ; le cerf, et le lapin, et le cochon sauvage, et la noble licorne... Seules quelques gens venaient ici, car les créatures sauvages avaient peur des hommes. Thilla protégeait l'entrée du pont. Il y avait aussi de très nombreuses plantes sauvages, y compris les racines alimentaires, les herbes, et les baies.

Le cinquième pont contenait tous les prédateurs du monde sauvage ; l'ours, et le loup, et le lion, et le sakkar... Personne ne venait ici, car il n'y avait que Shargash et ses guerriers à être en sécurité en ce lieu de dangers. Les arbres s'y trouvaient aussi, et les créatures sauvages se poursuivaient dans la forêt flottante du Déluge.

Le sixième pont était la Cale. Toutes les créatures du dessous s'y trouvaient ; le rat, et la chauve-souris, et le serpent, et le ver, et le crocodile, et le serpent... Car ces créatures n'étaient pas des êtres corrompus, et elles avaient donc leur place de droit dans l'Arche. Elles couraient parmi les champignons et les ténèbres, et personne ne les voyait jamais.

Le pont inférieur de l'Arche contenait toutes les créatures de l'eau ; le requin, et le dauphin, et le poisson, et le phoque, et la pieuvre, et l'anguille... Elles furent bénies en ce temps-là par Oslira, car elles nageaient librement en leur domaine. Aujourd'hui encore, le terme « septième pont » signifie « sub-aquatique » en Dara Happien.

De cette façon, Anaxial le Marin obéit à la parole de Dieu, et sauva toutes les créatures du monde. Avec le temps, le Déluge se retira, et les êtres de l'Arche retournèrent vivre dans le monde. Anaxial vogua jusqu'à apercevoir la colline de Hérustana pointer sur les eaux calmes et lisses. C'était là le signe qu'Antirius lui avait prédit et qu'il attendait, et c'est donc là qu'il aborda. Il descendit enfin le pont-levis, et marcha de nouveau sur la terre ferme. Les gens de l'Arche retournèrent alors à leurs foyers, qui avaient été au fond des mers pour de longues années. Là, ils trouvèrent toutes leurs possessions, miraculeusement préservées, alors que celles des pêcheurs avaient toutes été détruites ou purgées. Ils relâchèrent alors tous les animaux, et plantèrent toutes les graines qui avaient été préservées sur l'Arche, et entretenirent les jeunes pousses. Après quelque temps, Dara Happa fut riche de nouveau, et bien peuplé, et aussi bienheureux qu'il le pouvait être dans cet Âge-là du monde.



Le système de classification d'Anaxial

Ce livre contient de nombreuses créatures qui, en réalité, n'étaient pas transportées par l'Arche d'Anaxial. Anaxial n'était pas le seul survivant du Déluge, même si sa mythologie ne reconnaît pas ouvertement ce fait. Malgré cela, son système de classification a été étendu par la suite afin d'y inclure des animaux découverts par les Dara Happiens après le Déluge. Ces créatures sont classées dans les catégories où elles auraient été rangées si Anaxial les avait sauvées. Ainsi, les ours rathori, qu'Anaxial n'a pas protégé, sont inclus dans la même catégorie que les ours ertélénari qu'il sauva.

D'autres systèmes de classification existent sur Glorantha. L'un des plus connus est celui d'Ocron l'Infinimante, qui se répandit grâce aux Érudits de l'Ambigu, même s'il n'est aujourd'hui utilisé que par les occidentaux. Il est similaire au système scientifique terrestre qui est connu de la plupart des lecteurs. Les divisions que firent les Érudits de l'Ambigu ne recouvrent cependant pas toujours celles établies par les taxonomistes terriens, et c'est pourquoi les lecteurs doivent éviter de tirer de mauvaises conclusions à partir de ces noms.

Une note sur les noms utilisés par les Érudits de l'Ambigu

Le système de « noms scientifiques » qui apparaît dans l'Arche d'Anaxial fut inventé par le naturaliste jurstélien Ocron l'Infinimante au Second Âge. Il a basé ce système sur la taxonomie traditionnelle dérivée du Livre Bleu de Zzabur, mais son système n'identifie pas les animaux dans leur seule spécificité, les classant plutôt dans de larges catégories, dérivées de leurs lignées de descendance depuis les Quarante Animaux Anciens. Ocron subdivisa les animaux en genre et en espèce, selon leurs attributs et les origines qu'il déduit des observations directes qu'il en fit dans ses voyages à travers Glorantha. Les créatures qui partagent le même genre (par ex. *Panthera leo*, le lion, et *Panthera tigris*, le tigre) sont ainsi regroupées parce que Ocron croyaient que ces espèces partageaient des liens de parenté proche.

Le système d'Ocron classe certains animaux différemment de la taxonomie Zzaburite. Ainsi, par exemple, de l'ours bondissant que les naturalistes Malkioni primitifs, et les Dara Happiens aussi, croyaient vraiment un ours (genre *Ursus*). Ocron, lui, observa assez de différences et de particularités pour classer cet animal dans le genre *Amphicyon*. Les plus grandes catégories ne furent pas altérées pourtant ; les lions, les tigres, les panthères, les sakkars, les alynx, et les chats domestiques font partie de la même famille dans le système malkioni, et Ocron ne fit que les subdiviser dans les genres *Panthera*, *Smilodon*, *Felis*, et d'autres moins courants.

Ocron voulait que son système de classification soit universel, et de fait, d'autres Érudits de l'Ambigu ont pu le mettre en application dans les domaines végétaux et minéraux. Ocron était cependant un matérialiste confirmé, et son intérêt pour les Outremondes était donc limité. S'il rencontra, et nomma donc, plusieurs créatures d'Outremonde qui put appartenir à des races animales, les Érudits de l'Ambigu qui exploraient les autres plans ne se sont pas tellement servis de son système. Voilà donc pourquoi la plupart des entités d'Outremonde sont dépourvues de noms inventés par les Érudits de l'Ambigu.

Il faut noter qu'il est d'usage de réserver les majuscules aux noms qui désignent les peuples intelligents (et généralement humanoïdes) de Glorantha. On écrit donc les Dragonewts, une Uz ou un Aldryami. En revanche, conformément à la convention utilisée pour les cultures humaines, les adjectifs dérivés de ces peuples intelligents ne prennent pas de majuscule : on écrit la culture mostali, les coutumes aramites ou les terres uzko. De plus, les espèces non-intelligentes ou bien les créatures n'ayant pas d'organisation sociale avancée sont généralement désignées sans majuscule. Par ailleurs, certains noms sont considérés comme invariants et ne changent pas au pluriel ou au féminin.

Format de description des créatures

Nom : Le nom commun de la créature, avec d'éventuelles alternatives.

Generalis certus : L'appellation donnée par les Érudits de l'Ambigu.

Âges : Ce sont les ères durant lesquelles la créature est communément rencontrée. La plupart des créatures sont originaires d'un des âges mythiques, qui est alors cité en premier. Quelques créatures existaient durant ces Âges sans parvenir à survivre jusqu'aux temps historiques.

De nombreuses créatures peuvent être trouvées dans des ères autres que celles qui sont données (par exemple, rencontrer un aigle durant l'Âge des Tempêtes), mais ce type de rencontre est rare. Ainsi, la plupart des troupeaux praxiens survécurent aux Ténèbres, mais ils étaient alors tout aussi rares que les autres créatures qui vivaient durant cette ère. Les rares survivants participèrent au Pacte de Waha, ce qui leur permit de prospérer. Cet acte magique est, pour les Praxiens, ce qui sépara les Ténèbres de l'Âge Gris et qui marqua le renouveau de la multiplication des troupeaux. Les âges cités utilisent la classification polythéiste standard : Âges Vert, d'Or, des Tempêtes, les Ténèbres, et l'Histoire (voir *Hero Wars* pp. 15-18). Notez que la plupart des entités d'Outremonde n'« existent » pas pendant l'Histoire car elles ne sont pas communément rencontrées dans le Monde médian, à moins d'y avoir été invoquées.

Distribution : Ce sont les régions dans lesquelles les créatures vivent. Pour les entités d'Outremonde, cela indique les lieux où on les vénère et où on les invoque couramment. Certaines localisations sont extérieures à Génertéla, et ne figurent donc pas sur cette carte : la mer Dashomo, les îles Orientales (Vithéla), la jungle d'Errinorou, Fonrit, l'océan Togaro, Jolar, Jurstéla, Kothar, l'île de Loral, la mer Marintho, la mer de Maslo, le Monde Extérieur, Slaun, la mer de Sshorg, Tarien, les monts Tarmo, Téléos, l'océan de Togaro, Umathéla, la mer Venperhan. Les lecteurs désirant plus d'informations sur ces terres devront se référer à *Glorantha*.

Habitat : Il s'agit de l'habitat préféré de l'animal. Un animal dont la distribution indique « Fronéla » et l'habitat « montagnes » pourra vivre dans les montagnes Nidan ou les Monts Rochevierge mais pas dans la vallée du Janube. La mention « Domestique » indique que l'animal peut être rencontré en dehors de son habitat naturel, là où il est élevé domestiquement.

Armes et armure : Il s'agit du ou des mode(s) d'attaque favori(s) de l'animal ainsi que son rang d'armure éventuel.

Capacités particulières : Ce sont les capacités typiques de la créature. Les races intelligentes les divisent entre *capacités innées* (niveaux de capacité minimaux qu'ont tous les membres de la race, ce qui correspond au mot-clé de race) et *capacités typiques* (celles qui sont spécifiques à un membre moyen de l'occupation donnée en exemple).

Capacités magiques innées : Pour les créatures du Chaos, elles sont remplacées par les *Traits chaotiques innés*. De nombreuses espèces chaotiques possèdent plus ou moins fréquemment des traits chaotiques supplémentaires, ce qui sera indiqué dans le paragraphe *Traits chaotiques aléatoires*. Cependant, les membres des races pour lesquelles « Aucun » est indiqué dans cette catégorie peuvent tout de même posséder un trait chaotique aléatoire, au choix du Narrateur.

Poison : Ce sont les effets de tout poison dont la créature dispose ; voir *Hero Wars* p. 137 pour plus d'explications quant aux termes utilisés.

Tactique : Il s'agit des tactiques habituellement utilisées par l'animal. Les règles spéciales applicables au combat pour cette créature seront également détaillées ici. Notez que la plupart des animaux de proie (et même bon nombre de prédateurs) fuiront devant des chasseurs ou d'autres humains s'ils le peuvent, en ignorant toute tactique particulière citée dans cette section.

Autres créatures : Tous les sous-types ou variations sont cités séparément après la première créature. La plupart ont des capacités similaires à la créature de base et donc seules les Capacités différentes sont citées. Ces créatures ont également toutes les capacités de la créature principale et emploient les mêmes tactiques, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement. S'il n'y a pas d'Armes et armures citées pour une sous-catégorie, elle utilise les mêmes que la créature principale.

Règles

DESCRIPTIONS DES CAPACITÉS

Hero Wars n'utilise pas de liste fixe pour les capacités des Héros. L'un peut avoir *Résistant*, l'autre *Endurci*. Mais dans *L'Arche d'Anaxial* nous utilisons certaines conventions pour décrire les créatures, afin qu'elles puissent être comparées entre elles. Ces règles ne restreignent en aucun cas les diverses significations ni utilisations possibles de ces capacités par les Héros.

Les capacités automatiques : Certaines choses sont innées, et sont accomplies sans jet de dé. Ces capacités ne sont pas chiffrées, mais le texte mentionne celles qui ne sautent pas aux yeux. Ainsi, un oiseau n'a pas besoin d'une capacité *Voler*, pas plus qu'un Héros humain n'a besoin d'une capacité *Marcher* ! Par contre, des capacités comme *Acrobatie aérienne* reflètent d'excellentes dispositions pour les manœuvres aériennes, alors que *Voler vite* ou *Courir vite* définissent la vitesse.

Les sens fonctionnent de la même manière. La plupart des animaux naturels possèdent les mêmes sens que les humains, et nombre d'entre eux ont une plus grande acuité sensorielle. L'odorat d'un animal naturel lui donne autant d'informations que la vue en donne à un humain. Un loup n'a pas besoin d'un *Odorat* fin pour remarquer des créatures proches ; cela lui est naturellement conféré par une capacité automatique. Le loup aurait cependant besoin d'une capacité particulière s'il était engagé dans une opposition.

Ce qui est valable pour les animaux est valable pour les créatures intelligentes. Un Héros humain sans la capacité de *Voir les objets* n'en est pas aveugle pour autant, et un Uz n'a pas besoin d'une capacité de *Sens sombre* pour des besoins de routine. De même, les Océanides n'ont pas besoin d'une capacité spéciale pour utiliser leurs sens sous l'eau, mais ils ont en revanche des pénalités lorsqu'ils les emploient en dehors. Le texte mentionne toujours des sens inhabituels de ce type.

Capacités de combat : Les scores de capacités qui sont indiqués pour les animaux reflètent tous leurs attributs naturels, y compris leur force et leur vitesse. La plupart des attaques ont un rang, comme il est décrit dans *Hero Wars* (p. 127). Des attaques basées sur des heurts ont un rang d'arme de 0, comme un humain qui attaque avec ses poings, mais ils peuvent toujours être augmentées par *Fort* ou d'autres capacités semblables.

Les créatures intelligentes ont *Combat au contact* et leur rang d'arme varie selon l'arme qu'elles utilisent. Les armes typiquement utilisées sont citées.

Rusé : L'*Arche d'Anaxial* utilise la capacité *Rusé* pour décrire les animaux ayant une intelligence élevée. Ces derniers peuvent apprendre des tours simples ou peuvent berner leurs poursuivants. Cependant, un chien avec un *Rusé* de 18 est moins intelligent qu'un humain ayant une capacité de même appellation, car la capacité du chien reflète seulement ce qu'un représentant de son espèce peut espérer accomplir. Lorsqu'un être intelligent possède une intelligence particulièrement élevée, un autre qualificatif que *Rusé* est employé.

Atouts et rangs : Les mêmes symboles (: ou Λ) représentent à la fois les atouts et les rangs d'un équipement. Les notations dans les sections consacrées aux *Armes et armures* indiquent **toujours** des rangs d'armes ou d'armure. Dans tous les autres cas, ce symbole indique un **atout**, habituellement gagné grâce à la magie.

Poison : Certaines créatures ont un venin dont l'effet est *Douloureux*. Les poisons douloureux agissent de la même façon que d'autres poisons, selon son **mode**. Si un Héros est réduit à 0 PA ou moins lors d'une opposition, il est sujet à une grande douleur pendant la durée d'effet du poison. Pendant ce temps, le Héros subit une pénalité égale à la moitié de la Virulence à toute action demandant de la concentration (à l'appréciation du Narrateur). L'effet diminue avec le temps, avec la pénalité qui décroît de 1 point par heure écoulée.

Les montures : En général, une monture a peu d'effet sur un combat. Si le cavalier utilise l'animal pour charger avec une arme adaptée et apprêtée (comme une lance), il peut augmenter son attaque avec la capacité *Charger un ennemi* de la monture. Si l'animal ne dispose pas de cette capacité, il peut utiliser *Fort* à la place (avec une pénalité d'inadéquation de -10 si l'animal ne possède pas d'*Entraînement au combat*). Notez qu'une monture sans cette dernière capacité ne chargera probablement pas des êtres hostiles.

Autres capacités, variantes : Seules les capacités importantes sont données. Le Narrateur peut en ajouter d'autres si nécessaire, mais elles devraient avoir un score de 12 sauf en cas de circonstances inhabituelles.

Tous les membres d'une espèce donnée n'ont pas des capacités identiques, et le Narrateur est libre de modifier les capacités de +/- 3 points comme désiré. Ainsi, un Héros peut posséder un cheval particulièrement rapide ou un chien spécialement féroce. Un Héros peut apprendre à de tels animaux des nouveaux tours appropriés (capacités) s'il possède une capacité de *Dresser (un animal)*.

Un Narrateur peut avoir besoin d'ajuster les scores des capacités citées dans des scénarios publiés afin que les Héros aient une opposition adaptée. Ainsi, si une scène amène les Héros à combattre contre plusieurs lions, le Narrateur peut vouloir augmenter leurs scores de capacités si les Héros sont en surnombre ou trop puissants. De même, il peut avoir besoin de diminuer leurs scores si un Héros doit les affronter seul.

L'Arche d'Anaxial traite les races intelligentes comme des humains, pas comme des animaux. Après leur description, nous indiquons un *Représentant type* de la race, avec les capacités correspondantes à une occupation communément rencontrée (par des humains). Toutes ces races comportent des occupations et des cultures aussi variées que celles des humains. Les choix que nous avons faits, de décrire telle créature plutôt qu'une autre peuvent sembler arbitraire, mais ils ont été fondés sur les réponses à ces cinq questions :

- La race est-elle **pleinement** intelligente ?
- Ses membres peuvent-ils apprendre de leurs expériences et développer des scores de capacité élevés ?
- Ses membres travaillent-ils en coopération ?
- Existe-t-il plusieurs occupations dans la société ou la culture de la race ?
- Ses membres utilisent-ils couramment la magie ?

Tous les êtres intelligents ne correspondent pas à cette description. Les Harpies sont intelligentes, peuvent acquérir de l'expérience, et parfois utilisent une magie primitive, mais elles ne possèdent pas de réelle société ni de culture. Ainsi, nous les avons classées parmi les « animaux » dans *L'Arche d'Anaxial*. Les Narrateurs sont, bien sûr, libres de les traiter de la même manière que les autres races intelligentes. Certaines races sont particulièrement étranges (par exemple, les Dragonewts et les Grotarons), et sont donc décrites dans le même format que les créatures non intelligentes.

Tous les *Représentants types* d'une race utilisent la magie, mais elle n'est pas détaillée dans la plupart des cas. Ainsi, les Narrateurs devraient traiter un Babouin comme un Héros animiste, et lui donner au minimum les fétiches et les capacités qui sont indiqués dans *Hero Wars*. Les membres des races intelligentes qui sont polythéistes ou magistes devraient disposer d'une magie correspondante. Rappelez vous que la magie devra être adaptée non seulement à la religion de chaque être, mais aussi à son métier ou occupation.

LES ANIMAUX INTELLIGENTS

Sur Glorantha, une minorité significative d'animaux, normaux par ailleurs, sont au moins partiellement intelligents, dotés par exemple d'un esprit ou d'une autre étincelle divine associée à leur géniteur mythologique. Ces animaux exceptionnels ont les capacités normales de leur espèce, mais ils auront une *Rusé* de 15 ou plus. Ces animaux n'ont pas de « culture » propre, et vivent parmi les autres membres de leur espèce mais souvent en tant que dirigeants de leur troupeau, harde, ou autre groupement. Ils peuvent apprendre de la magie (généralement animiste, bien que cela dépende de leur espèce), et augmentent souvent une de leurs capacités au-delà des limites raisonnables pour leur espèce. Ils ne peuvent en principe pas parler, bien qu'une communication magique puisse être possible.

Les humains surestiment habituellement la fréquence de ces êtres. Probablement, une rencontre occasionnelle avec de tels êtres est si remarquable que les gens oublient parfois combien il existe

de créatures « normales » ! Néanmoins, dans quelques régions ayant un grand potentiel magique, jusqu'à un pour cent des animaux locaux peuvent être intelligents, mais le chiffre réel est souvent bien en deçà.

En plus de ces quelques animaux intelligents, certaines organisations magiques connaissent une magie qui leur permet d'éveiller l'intelligence d'un animal normal. Certains cultes polythéistes associés à des animaux fournissent un prodige qui permet à un adepte d'éveiller un animal en utilisant un rituel spécial. En cas de succès, le dieu octroie l'intelligence à l'animal qui devient ainsi le **compagnon divin** du magicien, l'aidant du mieux qu'il le peut. En retour, l'adepte reçoit comme interdit (voir *Hero Wars* p. 49) de ne jamais laisser l'animal sans protection contre le danger, et de ne jamais le traiter autrement qu'avec le respect dû aux humains. Si l'adepte enfreint l'interdit, l'animal l'abandonnera et son dieu peut également lui imposer d'autres pénalités.

Quelques ordres de sorciers possèdent des sorts ayant une fonction similaire. La plupart des malikoni abhorrent ces altérations anormales du monde physique, et la plupart des sectes interdisent donc cette pratique. Tous les animaux normaux évitent les animaux dotés d'une fausse intelligence.

De nombreuses traditions animistes connaissent des méthodes pour éveiller l'intelligence cachée au sein des espèces animales. Certaines traditions appellent des esprits animaux et leur font posséder les corps d'animaux normaux, ou bien voyagent vers le Monde psychique pour revenir avec un animal intelligent comme esprit familier. D'autres exécutent des rituels appropriés pour invoquer une créature supérieure et intelligente pour le chaman lui-même, ou pour un autre adepte. D'autres encore font emporter par leurs adeptes des animaux normaux vers le Monde psychique pour qu'ils se lient les uns aux autres. Là, dans la demeure du fondateur de l'animal, ce dernier est éveillé par la présence de son ancêtre et se dévoue à l'adepte en tant qu'allié spirituel, en échange d'une adoration appropriée.

Comparaison des tailles

De nombreux animaux ont une capacité *Grand* ou *Petit* qui reflète une taille significativement différente de celle des humains. Ces capacités sont inadaptées pour des Héros, sauf si elles sont citées parmi les mot-clés raciaux. Même dans ce cas, les Héros ne peuvent pas les modifier à moins d'utiliser une magie puissante. Ni les humains ni les Uz ne peuvent grandir jusqu'à une taille de géant simplement en dépensant des points d'héroïsme ! Des Héros peuvent posséder des capacités comme *Corpulent*, *Mince* ou *Grand*, mais sans user de magie, elles doivent rester dans les limites normales de la race.

En plus de décrire une taille relative, les créatures peuvent utiliser ces capacités dans diverses oppositions. Ainsi, une créature dotée d'un *Grand* 1W ou plus peut écraser un adversaire tombé au sol qui est *Grand* à 20 points de moins qu'elle. La créature se sert tout simplement de *Grand* au début de l'opposition.

Remarquez qu'un humain (qui n'a pas donc pas de telles capacités normalement) utilise le score par défaut de 6 pour toute opposition de ce genre (ce qui explique que avoir la capacité *Grand* à 6 ou *Petit* à 6 correspond à une taille équivalente). Ainsi, une créature qui voudrait écraser un humain doit être *Grande* à 6W au minimum.

Grand 6 (valeur par défaut)	Humain	Petit 6 (valeur par défaut)	Humain
Grand 12	Grand cerf	Petit 10	Grand chien
Grand 15	Autruche	Petit 12	Petit chien
Grand 18	Lion	Petit 15	Chat
Grand 2III	Poney	Petit 18	Petits oiseaux
Grand 5III	Cheval	Petit 5III	Souris
Grand 10III	Rhinocéros	Petit 10III	Musaraigne
Grand 2III2	Eléphant	Petit 5III2	Gros scarabée
Grand 18III2	Brotard	Petit 15III2	Moucheron

Les traits chaotiques

Le chaos est imprévisible, et n'a pas la contrainte de règles rigides. Ses effets peuvent être hautement variables. La plupart des membres d'une espèce chaotique particulière ont des capacités innées similaires. Certains ont des capacités supplémentaires appelées **Traits chaotiques**, qui les distinguent. Certains ont reçu ces capacités à leur naissance, d'autres, plus nombreux, les ont intégrées ou ont été possédés par des esprits du Chaos qui leur ont ainsi conféré un trait chaotique aléatoire. La plupart de ces esprits ont une Puissance de 15.

Les descriptions de chaque espèce donnent la fréquence à laquelle on rencontre de tels traits. Cette fréquence peut être plus élevée dans des régions particulièrement polluées, comme Dorastor. Dans tous les cas, le Narrateur ne doit pas utiliser ces indications comme des pourcentages fixes ou lancer les dés pour déterminer si une créature possède un trait du chaos. Voir *Hero Wars* p. 301 pour avoir une liste des traits chaotiques courants.

Les capacités décrites ici sont très génériques, chacune couvrant une large catégorie de traits. Ainsi, une *Peau d'armure* peut être en chitine, en peau épaisse ou même être un véritable plaquage de bronze. De même, une créature qui semble inoffensive peut se confondre avec son environnement, ressembler à un animal normal, ou se faire passer pour un tas de débris. Les Narrateurs devraient également donner un aspect physique aux traits chaotiques. Même des capacités magiques causeront habituellement des mutations physiques. Un Broo qui renvoie la magie pourrait être pourvu d'un troisième œil ou d'une peau miroitante.

L'Autre Côté

De nombreux animaux normaux ont leur contrepartie dans l'autre côté, particulièrement dans les Mondes divins et psychiques. Notez que beaucoup d'animaux proviennent d'un mélange entre des entités de différents plans. Ainsi, le dieu alynx Yinkin est l'enfant de Fralar, un esprit, et de Kero Fin, une déesse. À un certain point, il a choisi le Monde dans lequel il allait vivre, et il est ainsi devenu un dieu comme sa mère et son grand frère Orlanth. Ce mythe est typique des histoires racontées à propos de nombreux animaux de nos jours.

LE PLAN DIVIN

Le Plan divin inclut des divinités associées aux animaux. La description d'un animal mentionnera si un dieu particulier lui est associé. Bien que seuls les plus puissants des Héros soient confrontés directement aux Dieux, de nombreux voyageurs dans le Plan divin peuvent espérer rencontrer leurs serviteurs. Habituellement, ces êtres ressemblent à l'animal que leur dieu représente ou a créé, mais ils sont dotés de capacités plus importantes. *L'Arche d'Anaxial* décrit plusieurs de ces êtres, et le Narrateur voudra peut-être développer des créatures similaires qui correspondront à d'autres espèces animales. Nous présentons ces quelques conseils pour l'y aider. Les Narrateurs peuvent même les utiliser pour créer de véritables dieux, comme Yinkin ou Dourbaddath. De toute évidence, de tels êtres auront des pouvoirs plus larges, et disposeront de capacités nettement améliorées, avec cinq maîtrises ou plus dans de multiples domaines.

- Bien que certains animaux divins ont la même taille que leur espèce associée, beaucoup ont jusqu'à +20 points de *Grand*.
- Les capacités de combat ont généralement une ou deux maîtrises de plus que celles d'un animal normal. Les versions divines d'animaux normalement inoffensifs peuvent améliorer *Esquiver* ou des capacités similaires, peuvent compter uniquement sur la magie, ou posséder des attaques que n'ont pas leurs cousins naturels.
- Les armes ou armures directement associées au mythe d'un animal divin (comme les défenses d'un éléphant ou le hurlement d'un loup) auront des rangs d'armes ou d'armure plus élevés. Si l'animal divin est nettement plus grand que sa contrepartie naturelle, son rang d'arme ou d'armure peut être également plus élevé.
- Tous les animaux divins sujets à une adoration ont au moins une capacité à 1W3 ou mieux (les daïmons animaux ont des capacités qui sont limitées dans leur étendue). Seuls les animaux divins les plus puissants ont communément des capacités qui excèdent 20W4. En gardant cela à l'esprit, la plupart des capacités non martiales auront deux ou trois niveaux de maîtrise de plus que ceux d'un animal normal.
- La plupart des animaux divins ont une ou plusieurs capacités magiques qui reflètent leur nature. La capacité d'appeler ou de commander leur animaux associés est commune. Les capacités magiques remplacent souvent les capacités naturelles. Par exemple, un daïmon lion possède un *Rugissement terrifiant* à la place du banal *Faire paniquer sa proie*. De plus, le Narrateur peut décréter que n'importe quelle capacité avec deux maîtrises ou plus (en dehors de celles qui sont strictement standards comme *Grand*) est naturellement magique pour une telle entité.

- La personnalité d'un animal divin est souvent amplifiée, de sorte qu'ils possèdent généralement la capacité du trait de caractère en question, même si l'animal normal ne l'a pas. Ainsi, bien que la plupart des humains considèrent les aigles comme étant fiers, seuls les aigles divins auront la capacité *Fier*. De telles passions sont généralement classées parmi les capacités magiques de l'animal divin.

LE MONDE PSYCHIQUE

De nombreuses traditions animistes, et en particulier les traditions hsunchens, accordent une grande importance aux races psychiques d'animaux ordinaires. Les animistes voient souvent ceux-là comme les esprits d'animaux morts, et qui attendent de revenir dans le monde des vivants. Les esprits associés à l'animal totémique d'une tribu hsunchen sont des gardiens et des alliés, qui sont disponibles pour aider à la réintégration des âmes animales des adorateurs.

Les esprits animaux ont généralement les mêmes attributs que les animaux ordinaires, bien que la valeur numérique d'une ou plusieurs capacités d'individus particuliers peut être supérieure aux valeurs normales, et ce jusqu'à +20 points. De nombreux esprits animaux sont intelligents, et la plupart utilisent des talents magiques en relation avec leurs capacités. Ainsi, un esprit-cerf peut avoir un talent inné de *Vigilance*, plutôt que d'avoir la capacité normale de *Détecter un danger*.

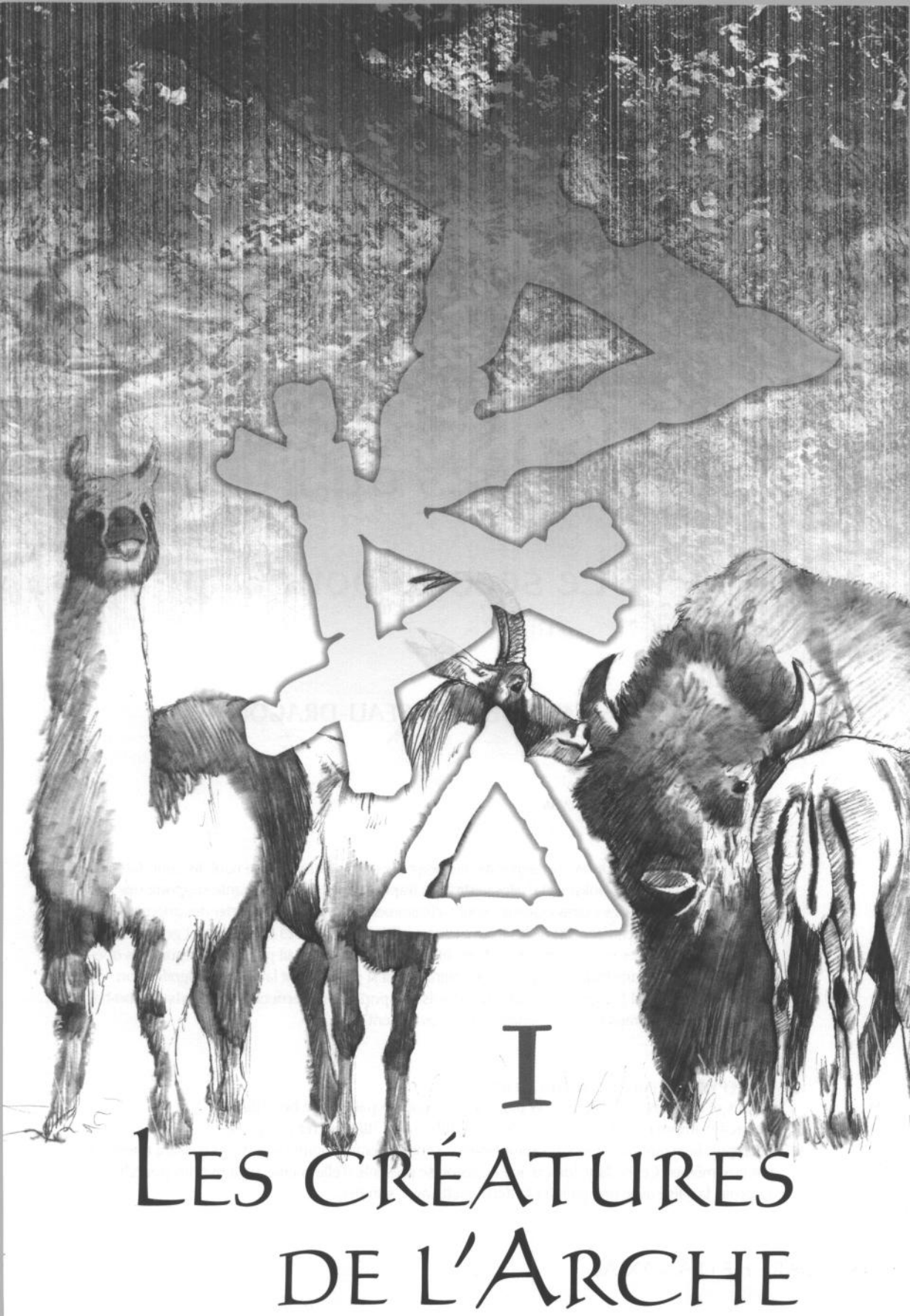
Quelques esprits animaux sont beaucoup plus puissants que leurs cousins naturels, et les Narrateurs qui veulent les créer utiliseront les indications fournies plus haut pour les animaux divins.

LE PLAN MAGISTE

Le Plan magiste est habité par des entités abstraites. Les Dix Manifestations ont des nexus sur le Plan des saints, tout comme les Quarante Anciens Animaux en ont sur le Plan des adeptes. Les « généalogies » données dans le *Livre bleu de Zzabur* sont plutôt des cartes des trajets de nexus en nexus, à travers le Plan magiste. Ces créatures, quasiment disparues du Monde médian, sont rarement invoquées en raison de la difficulté à reconstruire un corps pour eux dans le monde physique.

Beaucoup d'animaux ordinaires connus de nos jours sont les descendants des ces anciennes créatures. Certains d'entre ces animaux ont leurs propres nexus pour augmenter la puissance des sorts qui les concerne. La plupart des sorciers (mais non pas ceux qui interagissent avec eux) les appellent, par dérision, des « nexus de basse-cour ». Les animaux magiques peuvent accéder directement à ces nexus. Ainsi, une licorne peut accéder au Nexus de la Licorne et y apprendre de la magie. Les effets qu'elle y gagne fonctionnent exactement comme des sorts, mais la licorne n'a pas besoin d'un grimoire, bien qu'elle utilise une seule capacité pour invoquer tous les effets qu'elle connaît.





I
LES CRÉATURES
DE L'ARCHE



Les créatures du Dessus

Le second pont

LES ÆPYORNIS (SEMI-OISEAU, OISEAU-DRAGON)

Æpyornis draconis

Âges : Tous

Distribution : Terres dragonewts

Habitat : Domestique.

Les æpyornis sont des carnivores agressifs mesurant plus de trois mètres de haut. Ils sont dotés de corps lourds, de jambes solides et d'ailes vestigiales trapues. Une nuque puissante supporte une tête dotée d'un vilain bec. Ces « semi-oiseaux » sont suffisamment forts pour transporter des guerriers dragonewts totalement équipés. On ne les trouve jamais à l'état sauvage. Les æpyornis ont généralement des couleurs vives et sont souvent ornés de motifs saisissants. On ne sait pas si les Dragonewts opèrent une sélection dans leur élevage pour ces marques, ni si celles-ci ont la moindre signification.

Personne ne connaît l'origine des æpyornis, car ils ont porté des guerriers dragonewts au combat depuis aussi longtemps que les humains s'en souviennent.

GRAND ÆPYORNIS (MONTURE DE GUERRE)

Armes et Amures : Peau épaisse et plumes Λ2, Coup de patte et de bec 2WΛ2

Capacités importantes : Courir vite 2W, Fort 8W, Grand 5W, Repérer une proie 15.

Tactique : Bien que carnivores, les semi-oiseaux sont totalement domestiqués. Ils chassent rarement par eux-mêmes. Cependant, lorsqu'une occasion se présente d'elle-même, un æpyornis pourchasse sa proie, la saisit avec une patte et la déchiquette avec son bec.

Lorsqu'il transporte un cavalier, un æpyornis n'attaque que si on le lui ordonne. À ce moment, il frappe généralement avec son bec acéré la partie la plus proche de sa proie (probablement la tête pour un humain). Lorsqu'il combat seul, il se rue sur l'intrus d'abord et continue avec des coups de bec.

Vrimak et Avarnia

UN MYTHE DE RINLIDDI

Quand le monde était jeune, Vrimak volait à travers les cieux et contemplait le monde d'en bas. Et là, il aperçut la plus belle créature qu'il n'avait jamais vu : une déesse qui avait un plumage aussi resplendissant que le sien. Jusque-là, l'âme de Vrimak avait été pure et ses pensées avaient toutes été tournées vers les hautes abstractions du domaine céleste. Mais lorsqu'il vit cette déesse, son cœur se remplit de désir et il sut alors qu'il fallait être avec elle. Il vola alors en bas et traversa l'Air médian et l'Air inférieur, pour enfin poser pied sur le sol et se tenir devant la déesse.

« Je suis Vrimak » dit-il « Seigneur du Dessus et l'Aile des Cieux Resplendissants. Tu es la créature la plus merveilleuse que je n'aie jamais vue, et je te désire, bien plus que je ne désire ce haut royaume dont je suis le seigneur. »

« Je suis Avarnia, la nourricière de cette terre » répondit la déesse. « Je suis une créature de la terre, et le royaume céleste ne me concerne pas. Mon esprit est pur, et mon corps est sacro-saint, car je suis l'une de ces déesses de la terre, dont tu en as entendu parler. Nous appartenons à des royaumes différents, et nous ne pourrions jamais être ensemble. Tu devrais donc me quitter maintenant et retourner en ton lieu altier. »

Les mots d'Avarnia ne firent que décupler le désir brûlant de Vrimak, mais il était un être de la plus haute noblesse. Il savait donc qu'il fallait la convaincre de changer d'avis. Il fit étinceler donc ses plumes colorées et se mit à danser, faisant tout ce qu'il pouvait pour séduire la déesse vierge. Avarnia se détourna pourtant, mais Vrimak la poursuivit et dansa encore, et toutes les étoiles étaient visibles au dessus de lui, de sorte qu'enfin elle fut portée à l'intérieur du rythme et qu'elle se mit à danser elle aussi.

Les deux divinités allèrent l'un vers l'autre, et dans une passion qui illumina la terre, ils s'accouplèrent et consommèrent leur désir. Après, ils construisirent un nid en un lieu caché et là Avarnia pondit plusieurs couvées d'œufs. Les œufs éclorèrent : ce fut la naissance des Premières Générations d'Oiseaux et il y avait un type d'oiseau par couvée. Avarnia nourrissait ses œufs tandis que Vrimak les protégeait des ruses du renard et apportait de la nourriture à Avarnia. Ils soignèrent patiemment les œufs jusqu'à leur éclosion, chaque œuf produisant un couple d'oiseaux, mâle et femelle. Certains volèrent en haut et ce sont les ancêtres des oiseaux de l'Air inférieur, comme les pigeons et les pivoles. Mais pour la plupart, ils restèrent au sol, comme les perdrix, les téttras, les bip-bips, et les cailles. Parmi eux, les ancêtres des aimèrent tant courir au sol qu'ils oublièrent comment on faisait pour voler. Après qu'ils eurent élevé ces poussins, Vrimak parla avec Avarnia. « Je suis un dieu de l'Air supérieur, et je ne puis plus demeurer en ce royaume de terre. »

« Ne pars pas ! » implora la déesse « Il y a plusieurs choses merveilleuses dans ce royaume que tu n'as pas encore vues. Reste avec moi, et je te les montrerai. » Vrimak était déjà à mi-chemin du Ciel en esprit, et ne put donc pas l'entendre. Mais c'est alors qu'Avarnia commença sa propre danse. Elle vola autour de lui avant qu'il ne pût partir et elle fit un mouvement sinueux dans l'air et de nouveau vers le sol, attirant le regard de Vrimak dans ce même mouvement. Vrimak se laissa fléchir enfin, et parla. « Je suis Vrimak » dit-il « Seigneur du Ciel et Seigneur Aigle Brillant. Tu es la créature la plus merveilleuse que je n'aie jamais rencontrée, et je te désire encore, bien plus que je ne désire les brillantes étoiles de mon royaume. »

Ensemble, les deux survolèrent le monde. Lorsqu'ils arrivèrent au fleuve Arcos, Vrimak fut émerveillé par la beauté de l'eau qui coulait, car elle lui rappelait la danse d'Avarnia. *« Voilà quelque chose que je n'avais jamais vu. Sa manière de scintiller dans la lumière du Soleil montre qu'elle doit être plus sainte que la basse terre que nous avons explorée jusqu'alors. »*

« Viens avec moi, pour ressentir le contact de ces eaux mouvantes sur ton plumage » dit Avarnia, et elle attira le Seigneur du Ciel dans l'eau par ses doux gazouillis et des éclaboussements rieurs. Vrimak trouvait l'eau vivifiante, et bientôt Avarnia et lui faisaient l'amour dans les hauts-fonds de l'eau. Ils construisirent un nid parmi les roseaux, et la déesse pondit plusieurs autres couvées d'œufs. De nouveau, Avarnia s'étendit sur les œufs, pendant que Vrimak la protégeait du serpent noir et chassait du gibier pour elle. Lorsque les œufs éclore et que les petits eurent toutes leurs plumes, nombre d'entre eux décidèrent de rester dans l'eau. Ils devinrent les oiseaux des eaux que nous connaissons encore aujourd'hui, comme les canards, les oies, les huarts, les butors, les ibis et les grèbes. D'autres encore s'envolèrent vers le nord, et les côtes de Kénirya, où vivent encore leurs descendants, les mouettes, les macareux et les cormorans. Certains d'entre eux, comme l'aigle bleu des mers, aimaient tellement l'eau qu'ils se sont envolés au loin sur les mers, et on ne sait pas ce qu'ils sont devenus.

Quand les petits de la Seconde Couvée eurent quitté le nid, Vrimak dit : *« Je suis un dieu de l'Air supérieur, et je ne puis plus demeurer en ce royaume de terre. »* Il promit de revenir, mais Avarnia ne pouvait plus le retenir, et il s'envola vers les cieux. Quand il y arriva, la glorieuse harmonie de ce royaume le plongea de nouveau dans l'extase et il s'y attarda tant et tant, car il était peu enclin à retourner à la bassesse de la terre.

Quand elle eut enfin compris que son amant ne reviendrait jamais, Avarnia décida qu'elle monterait vers lui. Elle s'envola vers le haut, traversant l'Air inférieur et l'Air médian, où elle ne s'était jamais aventurée. Mais elle ne pouvait voler plus haut que cela, car son cœur battait trop fort dans sa poitrine, sa respiration était haletante et, aussi fort qu'elle pût battre des ailes, elle ne s'élevait plus. D'abord Avarnia pleura. *« Mon amour ! Mon amour ! Nous ne pourrons plus être entiers tant que nous serons séparés. Je ne puis supporter d'être sans toi, et ne puis croire que tu m'as vraiment oubliée. »* Réalisant enfin que jamais elle ne pourrait entrer dans l'Air supérieur et voler parmi les planètes et les étoiles, elle se mit à chanter, aussi haut qu'elle put. D'abord mélancolique, le chant devenait de plus en plus attirant, car elle chantait toutes les beautés du Monde terrestre et tous les temps heureux qu'elle avait partagés avec son Seigneur.

Le chant d'Avarnia remplit le Monde céleste, et arriva soudain aux oreilles de Vrimak ; et soudain il comprit ce qu'il avait fait, et s'envola en bas, vers la frontière avec l'Air médian, pour rencontrer la déesse.

« Je suis Vrimak » dit-il *« Seigneur du Ciel et l'Œil Qui Voit Tout. Tu es la créature la plus merveilleuse que je n'aie jamais touchée, et je te désire, bien plus que je ne désire les brillantes planètes du Ciel. Je jure que jamais je ne te quitterai plus »* dit-il *« car tu as raison de croire que jamais nous ne serons entiers si nous ne sommes pas ensemble. »*

Et de nouveau, Vrimak s'accoupla avec son épouse. Puis ils s'envolèrent en bas, vers la forêt, où ils construisirent ensemble un grand nid dans les plus hautes branches des plus hauts arbres. Et là, Avarnia pondit plusieurs nouvelles couvées. Pour la troisième fois, elle demeura dans son nid, pendant que Vrimak la protégea contre la belette voleuse et lui rapporta des lapins. L'éclosion des œufs donna la vie aux oiseaux chanteurs vivement colorés qui remplissent le ciel et les forêts, et qui tous les jours font les louanges de Yelm. Il y en avait de très nombreuses variétés, comme les bruyants, les rossignols, les fringilles, les rousserolles, les oiseaux-madrigal, les viréos et les jaseurs. Certains d'entre eux perdraient plus tard leur foi, quand le monde s'enténébrerait, et Vrimak les punirait en leur noircissant le plumage et en leur donnant des voix rauques et dissonantes ; ceux-là sont les corneilles, les freux, et les corbeaux.

Quand les derniers de leurs enfants eurent grandi et quitté le nid, Vrimak parla de nouveau, disant : « Je suis un dieu de l'Air supérieur, et je ne puis plus demeurer en ce royaume de terre. »

Avarnia s'élança, entourant son époux avec ses ailes. « Mais tu m'as promis que tu ne me quitterais jamais plus ! » cria-t-elle.

Vrimak lissa les plumes de son épouse avec son bec. « Je suis Vrimak » chanta-t-il alors, en un chant qui lui était propre, « Seigneur de l'Air supérieur et Gardien de la Vérité. Tu es la créature la plus merveilleuse du monde, et je te désire encore, bien plus que je ne désire la Lune et le Soleil, car tu m'as appris à chanter. Je tiendrai ma promesse » dit-il « car je t'apprendrai le moyen d'entrer dans l'Air supérieur, pour que nous puissions y être ensemble, tous les deux. »

Fidèle à sa promesse, le Seigneur du Dessus apprit à Avarnia le secret du vol céleste, et bientôt ils planaient sur les larges rayons du soleil, son épouse et lui. La beauté céleste de ce royaume maîtrisa Avarnia, et elle crut que son cœur allait éclater de bonheur. Perdues dans la gloire éternelle de l'Air supérieur, les deux divinités volaient parmi les étoiles, et le monde entier était étendu sous leur regard comme une tapisserie. Et quand ils s'approchèrent d'Uléria, la luisante planète bleue, ils firent l'amour une nouvelle fois.

Cette fois-ci, Vrimak construisit un nid pour son épouse parmi les plus hautes cimes des plus hautes chaînes de montagnes, et elle y déposa ses couvées. Tout comme les autres fois, elle couva ses œufs pendant que Vrimak la protégeait contre les chasseurs nocturnes, et qu'il la nourrissait tandis qu'elle nourrissait ses enfants. Bientôt, les poussins eurent toutes leurs plumes et commencèrent à quitter le nid. Certains d'entre eux ressemblaient plus à leur père, et s'envolèrent vers le haut ; parmi eux, il y avait les aigles, les faucons, les bandejas, et les autres oiseaux de proie, et même le vautour qui n'avait pas encore été puni pour sa vanité. D'autres ressemblaient plus à leur mère : ce sont les plus petits oiseaux de l'Air supérieur, comme les martinets et les hirondelles. Il y avait enfin un troisième groupe, de ceux qui ne se sentaient pas dignes de recevoir ces hautes gloires et qui se sont cachés à leurs parents, dans la nuit : ce sont les hiboux et les engoulevents. Mais ils protégèrent ainsi les enfants de Vrimak et d'Avarnia des chasseurs nocturnes et ils obéissaient donc au dessein secret de leur père.

Un petit nombre de poussins levèrent leurs yeux vers le Monde céleste où ils avaient été conçus, et désiraient alors de voyager vers leur véritable foyer. « Vous êtes venus au monde avec la connaissance du Haut Vol » leur dit Vrimak. « Maintenant, votre mère et moi, nous allons partir, au-delà même du Dôme Céleste, vers les plus hautes étendues du Ciel. Je sais aujourd'hui que la beauté de ce Monde est une beauté nue. Si vous venez avec nous, vous pourrez peupler ce Monde-là et le remplir d'une vie vigoureuse et vibrante telle que ce Monde n'en a jamais connue. »

Après, Vrimak et Avarnia volèrent haut, dans le Monde céleste, accompagnés de leurs enfants les plus hautement élevés. Après ce jour, ils ne pondirent plus aucune couvée d'œufs, mais ils restèrent ensemble, partageant la pureté de l'amour.

LES AIGLES

Aquila chrysaetos &c

Âges : D'Or, Histoire

Distribution : À travers tout Génertéla, à l'exception de la Désolation.

Habitat : Varié.

De nombreuses espèces d'aigles existent. La plupart ont une envergure 1m80, mais certains sont énormes. Les aigles vivent en couple, habituellement dans des nids situés sur des hauts pics ou d'autres endroits qu'un être incapable de voler ne peut atteindre facilement. Contrairement à la plupart des

oiseaux, ils nourrissent leurs poussins avec des morceaux de viande crue, plutôt qu'avec de la nourriture régurgitée par leur jabot. L'aigle le plus commun et répandu est l'aigle doré de Fronéla, de Ralios et du nord de Seshnéla. La plupart des Aigles vivent dans des montagnes ou des collines boisées, mais l'Aigle des steppes de Pent habite dans des plaines herbeuses, et l'Aigle tâcheté de Seshnéla préfère les marais et les basses terres boisées.

L'aigle soleil clair de Pélorie est sacré, car il est associé à Vimak, qui est l'une des Portions de Yelm. L'aigle manirien, lui, est un mauvais présage pour les Orlanthi, qui le considèrent avec dédain.

AIGLE DORÉ/AIGLE SOLEIL

Habitat : Montagnes, collines boisées.

Armes et Amures : Serres 10Λ0

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 5Ⅲ, Repérer une proie 18Ⅲ, Se jeter sur une proie 2Ⅲ, Voler vite 12.

Tactique : Les aigles chassent à vue et peuvent distinguer un animal de la taille d'un lièvre à une distance de presque deux kilomètres. Une fois que l'aigle a identifié une proie, il plonge du ciel, agrippe l'animal dans ses griffes et l'écrase jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Sorenzar (aigle oriental, aigle géant oriental, aigle des neiges)

Aquila kralorela

Âges : D'Or, Tempêtes, Histoire.

Distribution : Montagnes Chan-Chan.

Habitat : Montagnes.

Les sorenzars font près de cinq fois la taille d'un aigle ordinaire, avec une envergure d'environ huit mètres. Ils ont un dessous blanc et bleu pâle, et un dessus brun, avec une partie plus sombre au niveau de la tête. Les aigles plus anciens sont plus sombres, avec des touches noires sur les ailes et sur les plumes de leur queue. Ils se nourrissent de proies de la taille d'un cerf, d'un mouton ou (occasionnellement) d'un enfant. Parmi tous les sorenzar, on peut distinguer les aigles des neiges qui forment une race d'animaux hsunchens. Ils savent parler, et ils connaissent la magie et savent prendre forme humaine. Ils participent assez souvent à des cérémonies korgatsou, un peu partout dans les montagnes Chan-Chan, mais en dehors de ces occasions, ils restent entre eux, à moins d'être provoqués.

SORENZAR

Armes et armures : Serres 18Λ0

Capacités importantes : Grand 10Ⅲ, Se jeter sur une proie 8Ⅲ, Voler vite 18.

Tactique : Lorsqu'ils chassent, les sorenzar sont généralement seuls ou en couple, mais ils se rassemblent rapidement en petits groupes en cas d'urgence, et ils peuvent former de plus grands groupes pour marauder. Ils s'abritent dans les plus hautes et inaccessibles parties des Chan-Chan, et ils sont en compétition avec les Nar Sylla locaux pour la nourriture.

Les aigles des neiges sont un peu différents : les plus grands guerriers dirigent des raids magiques contre leurs ennemis ; fondant sur eux, cachés par l'éclat du soleil ; ou, la nuit, attaquant et repartant, encore et encore, jusqu'à ce que leurs ennemis soient vaincus.

Avant l'Âge des Tempêtes, tous les oiseaux vivaient sur terre. Quand Génert demanda de l'aide dans sa lutte contre les étrangers, la plupart des oiseaux se laissèrent pousser des ailes et s'envolèrent lâchement. Ils tombèrent alors facilement devant les représailles des Dieux des vents et seules les autruches restèrent pour combattre bien qu'elles payèrent un lourd tribut pour leur loyauté.

AUTRUCHE PRAXIENNE

Armes et armures : Coups de bec et de patte 12Λ1, Plumes Λ1.

Capacités importantes : Courir vite 18, Chercher sa nourriture 15, Fort 15, Grand 15, Repérer un prédateur 18.

Tactique : Bien que les autruches s'enfuient généralement dans une situation de danger, elles peuvent donner de puissants coups de pattes ou des coups de bec tranchants si la menace est faible, ou si elles y sont forcées. Elles ne reçoivent jamais d'*Entraînement au combat* de la part de leurs cavaliers, qui préfèrent attaquer de loin avec des boomerangs et de la magie.

LES GRIFFONS

Gryphus gryphus

Âges : D'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Pélorie, Manirie, la Désolation, Pent.

Habitat : Collines, montagnes.

Les griffons sont des carnivores volants très féroces qui ont le corps d'un énorme lion et la tête, les ailes et les pattes avant d'un aigle. Ils vivent dans de grands nids communautaires comprenant jusqu'à douze individus. Ces nids sont souvent situés dans des cavernes ou dans d'autres abris naturels. Ils apprécient particulièrement la viande de cheval et peuvent tenter de se constituer de nouvelles réserves auprès d'humains montés. Bien qu'ils donnent naissance à leur progéniture de la même manière que les mammifères, leurs femelles ne produisent pas de lait. Au lieu de cela, elles nourrissent leurs jeunes avec de la viande, comme le font les aigles. Les griffons ne peuvent pas être domptés, et toute tentative de le faire provoquera une réaction violente de leur part.

Galgarengé est la Mère des griffons. Elle naquit sur la terre, mais elle chercha à rejoindre le Soleil. Elle vola, et revola pour tenter de l'atteindre, et Yelm la rattrapait chaque fois qu'elle retombait, épuisée. Elle devint de plus en plus forte, et finalement arriva si haut qu'elle fut brûlée et imprégnée des feux du soleil. Les enfants de cette union ont formé la race des griffons qui servent si loyalement le dieu Soleil.

GRIFFON COMMUN (VRAI GRIFFON)

Armes et armures : Morsure et griffes 5WΛ3, Peau épaisse et plumes Λ2.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 5W, Fort 5W, Grand 5W, Repérer une proie 2W, Coriace 18, Rusé 18, Saisir une victime 2W, Voler vite 15.

Tactique : Les griffons préfèrent chasser en plaine ou dans des prairies herbeuses, voyageant souvent par groupes de deux à cinq adultes. Ils attaquent généralement d'en haut en utilisant leurs capacités *Acrobaties aériennes* et *Saisir une victime*, la hissant en l'air avec leurs pattes antérieures avant de la tennailler et de la déchirer avec leurs pattes postérieures et leur bec acéré. Si une victime résiste en l'air, le griffon la lâchera. Une fois que la proie est morte, le griffon la portera à son aire.

Lorsqu'ils combattent des créatures plus petites, les griffons utilisent la même technique et peuvent lâcher leurs victimes de grandes hauteurs. Si une créature est trop lourde ou encombrante à soulever, le griffon l'attaquera avec son bec et ses griffes avant, d'au dessus si possible. Plusieurs griffons peuvent assaillir un seul adversaire.

Face à des opposants aériens, le Griffon fait des passages répétés devant sa cible, et attaque en passant avec son bec et ses griffes antérieures.

Hibou-lion (griffon carmanien, faux griffon)

Paragryphus tyto

Âges : Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution : Nord de Fronéla, Carmanie (Pélorie).

Habitat : Collines, montagnes.

Les hiboux-lions ressemblent aux griffons. Cependant, ils sont plus petits, ont des corps soyeux ressemblant à ceux des pumas et des têtes, des avant-trains et des pattes antérieures de hiboux au plumage gris. Les mâles ont une crinière de plumes autour de leur tête, à la place des poils. Les hiboux-lions sont surtout confinés aux collines et aux montagnes de Carmanie centrale, mais on peut les trouver également au nord de Talastar et dans les montagnes Grises. Avant l'Interdit des Échanges, il y en avait en Charg. Ils sont nocturnes et s'abritent dans des nids isolés durant la journée. Autrement, ils sont similaires aux vrais griffons en ce qui concerne la plupart de leurs habitudes bien qu'ils ne montrent pas un intérêt particulier pour la viande de cheval, ils tueront (mais ne mangeront pas) tout hibou ou puma qu'ils trouveront.

Un jour, quand Orvelda était en chasse, il trouva l'ancre cachée d'Orable. Il se faufila à l'intérieur et avant que la femelle hibou n'ait pu se réveiller, il la saisit dans sa bouche et l'emporta hors de son nid. Orable supplia Orvelda de la laisser vivre, lui offrant un présent en échange de sa vie. Comme Orvelda pensait qu'elle ne ferait qu'un médiocre repas, il accepta. Elle lui donna le présent et il s'en alla, satisfait. Après que sa prochaine couvée eut éclos, elle fut horrifiée de voir que ses rejetons n'étaient pas de magnifiques oiselets, mais d'horribles bâtards. Elle les amena à Orvelda, mais il en mangea un, puis affirma qu'ils n'étaient pas ses enfants. Orable brava la lumière du jour et se faufila dans l'ancre de Galgareng alors qu'elle était à la chasse et laissa ses monstres parmi les poussins du griffon. Quand Galgareng revint, elle sut que ces créatures n'étaient pas les siennes et les expulsa de sa demeure, les laissant livrés à eux-mêmes. Les hiboux-lions qui ont survécu haïssent encore ces parents qui les ont abandonnés et chassent aussi bien les hiboux que les pumas.

HIBOU-LION

Armes et armures : Morsure et griffes 2WΛ2, Peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Ouïe fine 18, Acrobaties aériennes 18, Embuscade 18, Fort 15, Grand 18, Voir la nuit 5W (remplace Repérer une proie).

Tactique : Les griffons carmaniens préfèrent attaquer par surprise, frappant en surgissant de l'ombre ou d'un lieu couvert, augmentant ainsi leur première attaque avec leur capacité *Embuscade*. Bien qu'ils aient tendance à vivre dans des groupes plus petits que leurs contreparties aquilins et qu'ils ne forment pas de bandes organisées, ils attaquent parfois en groupe. Leurs tactiques de combat ressemblent par ailleurs à celles des vrais griffons.

LES HARPIES

Gynavis vexans

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Pélorie, Manirie, la Désolation.

Habitat : Collines, garrigues.

Les Harpies sont des créatures infectes avec la poitrine et la tête d'une humaine mais les ailes et l'arrière d'un vautour. Elles aiment se vautrer dans les fientes et dans la crasse, et elles s'amuse aussi à donner de tels présents aux autres. Elles vivent en groupes comprenant jusqu'à douze adultes et se perchent dans des nids dont la puanteur est telle que peu d'humains peuvent s'en approcher à moins de vingt mètres sans suffoquer à cause de la puanteur. Il n'est pas surprenant que les Harpies et leurs nids soient des foyers d'infection, même si aucune maladie ne semble affecter ces ignobles créatures.

Toutes les Harpies sont des femelles et doivent, pour se reproduire, se procurer un mâle humanoïde d'une quelconque espèce intelligente (l'espèce exacte semble être sans importance). Quand une Harpie capture un prisonnier, elle l'emportera jusqu'à son nid. Là, tout le groupe s'accouplera avec lui plusieurs fois de suite (on suppose qu'elles utilisent une magie particulière pour que la victime puisse s'exécuter dans de telles conditions). Lorsqu'elles ont terminé, elles tuent leur victime et la dévorent. Une semaine plus tard, chaque Harpie pondra un œuf qui finira par éclore, donnant naissance à une petite Harpie.

Les Harpies vivent longtemps et il est heureusement rare qu'elles montent des expéditions pour trouver un reproducteur ; la plupart du temps, elles se contentent de harceler tous les humanoïdes qu'elles rencontrent. En général, elles volent de petits objets, déféquent sur la nourriture ou sur les personnes, et mènent la vie dure aux victimes de passage. Elles ne possèdent que le plus primitif embryon de culture ; certaines Harpies utilisent de la magie animiste, mais c'est peu fréquent. Les Harpies parlaient autrefois leur propre langage, mais de nos jours, la plupart d'entre elles ne parlent plus que la langue d'une race infecte avec qui elles se sont localement alliées ; en principe, la langue des Broos. Oria créa la première Harpie afin de punir les hommes qui tuaient leurs mères. Quand les Ténèbres tombèrent, ce genre de dépravations devint de plus en plus fréquentes et la race des Harpies se multiplia rapidement et prospéra dans l'obscurité. Leur rôle s'étendit à porter la vengeance sur tous ceux qui déplurent à Oria ou à ses femmes. Ces anciennes Harpies servent toujours Oria en tant que furies, mais leurs enfants ont abandonné leur mission divine et tourmentent tous les hommes.

HARPIE

Armes et armures : Serres A1, Pierre lâchée A2, Fiente A2 (cause une Puanteur écœurante, peut transmettre une maladie).

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 18, Caractère vindicatif 15, Combat au contact 15, Combat à distance 12, Crasseuse 18, Déféquer 2W, Esquive 18, Lâche 12, Petite 12, Repérer une proie 15, Résister aux maladies 15W, Vol rapide 18.

Tactique : Les Harpies préfèrent harceler leur cible depuis les airs plutôt que de les attaquer directement. Elles peuvent lâcher des pierres sur les gens ou leur déféquer dessus depuis une grande hauteur. Cette forme d'attaque est devenue une sorte d'art chez les Harpies et leur précision est diabolique. La fiente de Harpie sent horriblement mauvais ; la victime sera dans l'impossibilité d'utiliser des capacités sociales tant qu'elle n'a pas passé plusieurs heures à se nettoyer (tant que ce n'est pas fait, le Narrateur doit alors opposer une capacité *Puanteur écœurante* 2W à la victime). La fiente est aussi porteuse de maladie et la victime pourra être infectée, à moins de résister à une attaque avec un score de 15.

Si elles sont attaquées en force, les Harpies s'enfuiront en poussant des cris stridents de terreur. Si elles sont cernées, elles tenteront de lacérer leurs ennemis avec leurs serres. Si elles touchent un ennemi (et le blessent jusqu'au sang), il sera exposé aux maladies qu'elles portent.

LES HIPPOGRIFFES

Hippogryphus pterifer

Âges : D'Or, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Manirie, la Désolation.

Habitat : Montagnes.

Les hippogriffes sont des quadrupèdes de la taille d'un cheval, ayant la tête, les ailes et les pattes antérieures d'un aigle et l'arrière-train d'un cheval. Ils passent la plupart de leur temps au niveau des nuages ou aux sommets des montagnes et ne sont quasiment jamais aperçus par des mortels. Ils se nourrissent d'oiseaux, de petits gibiers terrestres, et de poissons arrachés à l'eau. Ils se reproduisent lentement, car c'est une terrible épreuve pour eux. Un hippogriffe ne pond qu'un seul œuf énorme, qui éclot en donnant naissance à un rejeton pleinement développé, mais plus petit. La mère est toujours affaiblie à l'issue de ce processus et le nouvel hippogriffe commence généralement à chasser pour qu'elle puisse récupérer rapidement.

Il est impossible de dresser un hippogriffe adulte. Même les moyens magiques pour y arriver peuvent être dangereux car, dès que l'effet magique cesse, la créature se dressera contre celui qui l'a capturée. Il est possible de dresser un poulain fraîchement sorti de l'œuf si l'on a dormi toute la nuit précédant l'éclosion en entourant l'œuf de ses bras. La coquille se brise aux premières lueurs de l'aube, à condition qu'elle se trouve à ciel ouvert. À ce moment, on peut essayer d'impressionner ou de retenir la créature avec une capacité adaptée afin de la monter. Si on parvient à rester sur le dos de la créature (opposition dramatique contre l'Acrobatie aérienne de l'hippogriffe), elle donnera sa loyauté à son cavalier et lui seul pourra utiliser cette monture supérieure par la suite. Si le cavalier échoue, il tombera vers son funeste destin.

Durant l'Âge d'Or, les hippogriffes étaient des créatures aériennes joyeuses. L'air était rempli de magnifiques plantes, animaux et personnes capables de voler, mais la Guerre des Dieux les détruisit presque tous. Les griffons, autrefois amis, décimèrent les hippogriffes lors d'une embuscade. Ils se retrouvèrent dans le Monde psychique, où Source & Maître, leur grand esprit, les conforta et leur montra le chemin du retour vers le monde de la vie. Ils guerroient désormais contre les griffons qui les ont trahis et le combat est inévitable lorsqu'ils se rencontrent. Les ignorants affirment que les hippogriffes sont les rejetons hybrides des griffons et des chevaux.

Les hippogriffes sont des créatures magiques et ils gardent un lien avec le Monde psychique. Ils peuvent déceler les barrières les plus fragiles entre le Monde médian et celui des esprits, afin d'y pénétrer, comme s'ils étaient des chamans. En raison de cette affinité avec le Monde psychique, ils ne souffrent pas de modificateur de monde inconnu sur ce plan. Ils peuvent également voir des esprits désincarnés qui sont habituellement hostiles aux animaux et peuvent les mettre en lambeaux en utilisant leurs capacités *Griffes* et *morsure* pour entamer un Combat psychique. Ils n'intègrent pas d'esprits.

HIPPOGRIFFE

Armes et armures : Griffes et morsure 2WΛ2, Peau épaisse Λ2.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 18, Fort 8W, Grand 5W, Repérer une proie 2W, Coriace 15, Rusé 2W, Voler vite 15.

Capacités magiques innées : Lacérer les esprits désincarnés (voir Armes et armures), Voler vers le Monde psychique 15W, Voir les esprits désincarnés 5W.

Tactique: Les hippogriffes préfèrent chasser en plaine ou dans des prairies, généralement en solitaire. Ils attaquent habituellement de dessus, puis hissent leur victime en l'air avec leurs serres tout en les déchiquetant avec leur bec. Si une victime résiste, l'hippogriffe la laisse chuter, puis retourne dans son territoire avec le cadavre.

LES NAR SYLLA (ENFANT DES VENTS)

Homo anthropoterus

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Monts du Bois de Pierre orientaux, Monts des Orages (Manirie), Monts Chan-Chan, rares dans les terres voisines.

Habitat : Montagnes.

Les Nar Sylla des Bois de Pierre aussi bien que des monts Chan-Chan semblent similaires à des humains warériens, mais avec des traits faciaux exotiques et de larges ailes portant de nombreuses plumes de diverses couleurs. Ils vivent en groupes d'une douzaine d'adultes environ, réfugiés dans des zones montagneuses inaccessibles à pied. Ces endroits sont ouverts aux éléments car les Nar Sylla ne supportent pas d'être enfermés. Ils ne portent que rarement des vêtements et sont très endurcis, ne se souciant guère du froid, du vent, de la pluie ou de la neige ; mais ils n'apprécient pas la chaleur. La plupart des Nar Sylla, qu'ils soient mâles ou femelles, sont des chasseurs. Ils chassent des animaux terrestres et des oiseaux, pratiquent la cueillette, et effectuent à l'occasion des raids contre les humains. La mouche-ture des ailes de tous les individus d'un même groupe est généralement similaire. Tous les Nar Sylla parlent une même langue, très rythmée, parente éloignée des langages théyalans parlés par les Héortiens. En raison de leur ascendance, tous les enfants des vents ont une capacité innée de traiter avec les esprits aériens kolati (un type d'esprits de la nature). Cela permet à un Nar Sylla d'augmenter n'importe quelle capacité magique utilisée lors d'une interaction avec ces esprits grâce à sa capacité Connaître les Kolati. Il ne peut pas augmenter ainsi une capacité gagnée grâce à un tel esprit, mais peut augmenter son Combat psychique, par exemple. Cela lui permet également de manifester des esprits kolati intégrés dans un vent, comme s'il était une nymphe incarnant un talent.

Les Nar Sylla descendent des humains qui se sont unis à des esprits des vents durant l'Âge des Tempêtes. Ils pratiquent une forme d'animisme semblable à celui d'un Orlanthi kolatin, mais qui inclut l'adoration d'Orlanth et de Valind en tant que frères de Kolat. Le talent le plus répandu dans leur tradition est S'allier à un Kolati, qui est connu par presque tous les adultes.

CHASSEUR NAR SYLLA TYPIQUE

Capacités innées : Acrobaties aériennes 15, Vue perçante 12, Chanter 10, Claustrophobe 18, Escalader 10, Voler sur une longue distance 12, Voler vite 5W.

Capacités magiques innées : Connaître les Kolati 16.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 1W, Vue perçante 1W, Combat au contact 14, Combat à distance 18, Connaître les animaux 18, Connaître les Kolati 8W, Coutumes des Nar Sylla 14, Repérer une proie 5W, Survie 18, Traditions Nar Sylla 5W.

Talents typiques : S'allier avec un Kolati 20, Blesser à distance 15.

Armes et armures typiques : Fronde A1, Canne à lame A5.

Tactique : Les Nar Sylla dédaignent le combat rapproché. Lorsqu'ils sont contraints de se battre ainsi, ils emploient des cannes à lame. Si possible, ils attaquent en l'air avec des frondes et avec la capacité Blesser à distance, certains groupes forment aussi d'excellents archers. S'ils ont le temps de se préparer à l'avance, une communauté aérienne invoquera un Kolati afin qu'il les aide lors de la bataille.

LES ROCS (ORALZALA)

Megaquila immanis

Âges : Tous

Distribution : Slaun, Loral, Luathéla (Monde extérieur) ; ils peuvent occasionnellement voler au-dessus de n'importe quelle terre.

Habitat : Sommets d'îles montagneuses, occasionnellement dans les chaînes de montagnes continentales.

Les rocs sont des oiseaux colossaux d'apparence similaire à celle des aigles, mais longs de vingt mètres. Ils nichent dans des îles reculées. À l'origine, ils ne volaient qu'au-dessus des terres occidentales les plus éloignées et nichent encore aujourd'hui en Luathéla et en Slaun. Ils sont si grands qu'ils peuvent atteindre n'importe quel endroit dans le monde. Les humains peuvent exceptionnellement en voir un, volant loin au-dessus du sol et emportant de la nourriture de la taille d'un éléphant jusqu'à sa demeure afin de nourrir ses petits.

Les habitudes des rocs sont peu connues, mais il est clair que ce sont des créatures magiques qui ont besoin de manger bien moins que ce qu'on pourrait croire au vu de leur corpulence. Comme les aigles, ils vivent en couples. Ils abritent leurs œufs dans d'immenses nids qu'ils fabriquent à partir de troncs d'arbre entiers. Ils semblent immortels et peu de personnes ont relaté avoir rencontré un poussin ou un oiselet. La plupart des gens pensent que leurs œufs nécessitent une longue incubation, peut-être plusieurs décades.

Oralzade fut l'un des Anciens Animaux du pays parfait de Danmalastan, et il était l'enfant de Golatis le Béhémoth et d'Aravana l'Oiseau. Colossal et puissant, il engendra de nombreux enfants qui lui ressemblaient. À l'occasion du Cinquième Acte, quand certains des animaux commencèrent à se croiser entre eux ou avec des monstres, Oralzade fut le seul oiseau à rester pur. Il ne s'accoupla avec aucun autre être, et ainsi ses propres enfants seuls gardèrent leur grande stature et leur puissance. Contrairement à de nombreux animaux issus de la pure sorcellerie, les rocs n'ont jamais été aperçus utilisant de la magie.

ROC

Armes et armures : Serres et morsure 5W2A5, Lâcher un rocher 1WΛ5, Plumes Λ6.

Capacités importantes : Grand 5W3, Fort 5W3, Repérer une proie 18W, Résister à la magie 18, Voler vite 8W.

Tactique : Les rocs ignorent les êtres de taille humaine, excepté à proximité de leurs nids où ils les déchiquettent avec leur becs crochus et les écrasent sous leurs pattes. Les couples coopèrent efficacement en s'occupant généralement de deux adversaires différents. Pour des raisons inconnues, la vue de grands navires à voiles tend à les enrager. Ils lâchent alors d'énormes rochers sur eux, à partir d'une grande altitude (si l'oiseau est suffisamment proche d'une terre pour en trouver).

LES SAUVANGES (OISEAU-SANG)

Calidris attenuata

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Fronéla, Îles jurstéli, Îles vadéli, occasionnellement dans d'autres régions côtières.

Habitat : Côtes maritimes.

Les sauvanges ressemblent à des bécasseaux décharnés dotés de plumes noires et blanches, de jambes roses-grisâtres, et de longs becs noirs pointus comme des aiguilles. Leurs ailes sont plus grandes que celles de la plupart des oiseaux marins de même taille et ils ont une crête de plumes distinctive sur la tête. Les sauvanges se nourrissent de phoques et de grandes créatures terrestres (comme des humains). Ils nichent en groupes le long des côtes rocheuses. Des colonies sauvanges de sauvanges occupent les côtes occidentales de Génertéla (de Loskalm à la Ramalie et occasionnellement plus loin vers l'est) ainsi que les îles Irustéli. La magie vadéli créa des rassemblements de sauvanges durant la Guerre des Dieux. Les Vadéli développèrent des sorts pour contrôler ces créatures et les utilisent encore pour la guerre.

SAUVANGE

Armes et armures : Coups de bec et de pattes 12/2.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 15, Grand 12, Repérer une proie 5W, Sucrer le sang 15, Nager 15.

Tactique : Les groupes de sauvanges harcèlent généralement des victimes solitaires. Un sauvange attaque initialement avec un rapide coup de bec sur une partie exposée du corps de la victime. S'il parvient à obtenir une victoire marginale dans son opposition initiale (mieux vaut la traiter comme une opposition simple), il a agrippé la chair de sa victime avec son bec. Débute alors une nouvelle opposition en utilisant la capacité *Sucrer le sang*. À moins que quelqu'un l'en empêche d'une quelconque façon, le sauvange continuera d'aspirer du sang jusqu'à ce que la victime meure. Le sang s'accumule dans des sacs placés respectivement sous la gorge, au-dessus de son derrière et (si nécessaire) entre ses pattes, d'où leur nom d'« oiseaux-sang ». Les sauvanges sont capables de voler (bien que maladroitement, sans pouvoir bénéficier de leur capacité *Acrobaties aériennes*) même ainsi chargés.

Les petits oiseaux

Glorantha contient une grande variété de petits oiseaux, mais il n'y en a que peu d'entre eux qui peuvent affecter la destinée des héros. Certains d'entre eux ont une signification religieuse, et spécialement en Rinliddi, Terre des Oiseaux. Les prêtresses d'Uléria tout autant que certains missionnaires lunaires ont des colombes éveillées comme compagnons, par exemple, tandis que les ténébreuses prêtresses de Gorgorma ont des corbeaux (oiseau qui est par ailleurs associé assez souvent avec le Truqueur). De nombreux petits oiseaux de proie, comme les faucons, les éperviers, et les faucons vrok, sont entraînés comme oiseaux de chasse, et spécialement en Pélorie et en Génertéla occidental. Les Orlanthi rejettent de telles pratiques, qu'ils considèrent comme peu respectueuses des oiseaux.

Les Narrateurs peuvent assez facilement générer les caractéristiques de petits oiseaux, en diminuant les caractéristiques des aigles, par exemple, ou des vrok géants, et créer donc des petits oiseaux de proie comme les milans, les aigles de mer, les buses, les faucons, et les aigrettes. Mais même des oiseaux de proie ont des capacités d'attaque insignifiantes, comparées aux capacités d'un Héros.

LES VROK (BANDAJA, FAUCON GÉANT, FAUCON VROK GÉANT)

Accipiter fortis

Âges : D'Or

Distribution : Rinliddi et Balazar (Pélorie).

Habitat : En montagne à l'origine, maintenant uniquement dans des temples sacrés.

Le vrok ordinaire (*Accipiter vigilans*) est un oiseau de la taille d'un faucon, sacré pour plusieurs cultes péloriens. Il a un corps couleur de rouille, avec une queue et une tête plus sombres ; son ventre est d'un blanc immaculé. La version géante est quinze fois plus grande qu'un vrok ordinaire et assez forte pour transporter un petit être humain. Les vroks géants sont rares désormais. Quelques-uns vivaient dans les parties sauvages de Balazar, mais ont disparu à la fin de l'Âge de l'Aurore. Quelques prêtresses de Rinliddi commencèrent à vénérer la déesse Meréran et après douze ans, une famille de bandajas se réfugia dans leur temple. L'Empereur en fut impressionné et accorda des crédits, le culte s'étendit et éleva de nombreux bandajas. Un des roitelets de Balazar en a également élevé quelques-uns, bien que ses efforts en ce sens n'aient pas obtenu autant de succès.

FAUCON VROK GÉANT

Armes et armures : Serres et bec 2WΛ2, Plumes Λ1.

Capacités importantes : Acrobaties aériennes 15, Fort 2W, Grand 8W, Repérer une proie 15W, Se jeter sur une proie 5W.

Tactique : Les vroks géants chassent de la même façon que les autres grands oiseaux de proie, mais attaquent des créatures bien plus grandes. Une fois qu'il a emporté une créature en l'air avec ses serres, le vrok cherchera à la réduire à l'impuissance en la mordant à la nuque ou à d'autres parties sensibles. Comme les chevaux, les faucons vrok peut recevoir un *Entraînement au combat* afin qu'ils puissent agir en collaboration avec leur cavalier.

LES ZAROURS (TAUREAU CÉLESTE, TAUREAU TEMPÊTE, TAUREAU DES VENTS)

Bos venti

Âges : Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution : À travers tout Génértela (à l'exception de Kraloréla et de Vérenéla), Umathéla.

Habitat : Terrain dégagé.

Les zarours sont du bétail ailé. Diverses races existent, chacune d'elles représente une race de bovins de l'Âge des Tempêtes. Ainsi, les zarours de Prax ressemblent à des bisons ailés, ceux de la passe du Dragon ressemblent aux légendaires aurochs, etc. Les ailes d'un zarour sont généralement de la même couleur que son corps.

Les zarours vivent en troupeaux dominés par des mâles agressifs. Les troupeaux dépassent généralement douze membres, en comptant les veaux. Malgré leur nature agressive héritée de leur ancêtre divin, les Taureaux célestes sont herbivores et broutent des herbes et des arbustes. Cependant, ils ne supporteront pas de porter un cavalier et résisteront à toute tentative visant à les dresser ou les monter en s'aidant de leur capacité Fort. Si l'humain remporte cette opposition, il pourra rester



monté, mais le zarour n'obéira pas à ses ordres. Le zarour saisira n'importe quel opportunité pour se cabrer ou renverser son cavalier, même si la tentative le blesse également. Une quête héroïque orlanthi célèbre se déroulant au sommet du Chemin de l'Orage (situé à l'extrémité sud des Monts des Orages en Kéthaela) autorise un héros victorieux à gagner un zarour en tant qu'allié et monture.

Durant l'Âge d'Or, Ourox le Taureau Tempête courtisa un troupeau entier de vaches et s'accoupla avec plus d'une centaine d'entre elles en une seule nuit. Les vaches et les taureaux qui en naquirent furent de puissants bovins avec de vastes ailes plumées. Leurs troupeaux jadis grands furent massacrés pendant les Ténèbres et leur ancienne grande taille diminua avec leur nourriture de base. Mais ils survécurent et leurs descendants vivent encore aujourd'hui, bien qu'ils ne soient pas tellement plus grands ou forts que leurs cousins dénués d'ailes.

ZAROUR (LA PLUPART DES RACES)

Armes et armures : Ruade et écrasement 18Λ1, Peau épaisse Λ2.

Capacités importantes : Charger 2■, Fort 10■, Grand 10■, Coriace 18, S'énervé facilement 15 (mâles uniquement), Flairer les intrus 2■.

Tactique : Les zarours s'abattent du ciel sur leurs ennemis en les écrasant sous leurs pattes, puis s'éloignent dans les airs afin d'être hors de portée avant de répéter l'attaque si nécessaire. Ils peuvent augmenter une telle attaque avec leur capacité *Charger*. Comme ils volent maladroitement et qu'ils ne peuvent pas décoller aisément, ils préfèrent rester en l'air (même durant un combat) s'ils y sont déjà. Si un zarour est contraint de combattre au sol, il donnera des coups de cornes comme un taureau normal.

Les animaux domestiques

Le troisième pont

LES ALYNX

Felis umbrosa

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie, rare dans la Désolation, Pent.

Habitat : Collines boisées, montagnes, domestique.

Les alynx sont des félins de petite ou moyenne taille, dotés de moustaches latérales très distinctes. Ils sont réputés pour la discrétion de leurs déplacements. Leur taille varie de celle d'un chat domestique à

celle d'un gros chien. Les alynx sont chargés des tâches que la plupart des cultures attribuent aux chiens et remplacent complètement ces derniers chez les Héortiens. Les alynx domestiqués ont des couleurs et des motifs distinctifs, comme les chiens, et ont souvent une queue raccourcie. Les alynx sauvages sont de couleur sombre, parfois tachetés de points ou de bandes plus foncées. Ils s'accouplent à leur saison des amours, et les deux parents gardent les rejetons, pour se séparer quand ils auront grandi.

Yinkin est le Dieu alynx. Autrefois, l'hiver était si terrible qu'Orlanth tomba malade, mais Yinkin le garda en vie en attrapant de la nourriture pour lui. Les frères n'ont jamais rompu leurs liens familiaux. Pour cette raison, les alynx sont intimement associés avec les Héortiens depuis bien avant l'Aurore.

Les alynx viennent de la passe du Dragon où naquit Yinkin. Ses meilleurs enfants ont chacun engendré une race particulière. Toutes ces races sont natives de la passe du Dragon et se sont seulement répandues avec les Héortiens. Elles ont tendance à aider les humains, que ce soit en raison de leur dressage ou de leur nature magique. Bien que leur alliance avec les Orlanthi soit indestructible, ils demeurent quelque peu obstinés et font en général ce qu'ils veulent, sans se préoccuper d'éventuelles nuisances à d'éventuels voisins humains.

CHAT DE L'OMBRE (ALYNX SAUVAGE)

Armes et armures : Griffes et morsure 12A1.

Capacités importantes : Embuscade 18, Esquiver 15, Grimper 15, Petit 10, Résister à la magie 18, Rusé 15, Se déplacer silencieusement 2W, Sprinter 15.

Tactique : À l'état sauvage, les alynx sont des chasseurs solitaires et nocturnes qui s'attaquent à de petits animaux comme les lièvres et les souris. Ils prennent leur proie en embuscade, surgissant de leur cachette pour porter une seule attaque de *Morsure* (ils utilisent généralement leur capacité *Embuscade* pour augmenter leur attaque). Si cette attaque échoue, l'alynx va probablement s'enfuir plutôt que de rester combattre, à moins que la proie ne soit blessée ou sonnée. Les alynx se cachent aisément, et se fauillent discrètement dans les sous-bois, traquant silencieusement leur proie avant de bondir pour l'achever. Un alynx combat avec ses griffes s'il est cerné ou s'il lutte pour montrer sa propre supériorité face à un autre alynx. Il fuira devant des adversaires trop grands.

ALUSARIN

Distribution : Monts du Bois de Pierre (occasionnellement), Passe du Dragon.

Habitat : Domestique.

Les alusarins sont généralement entièrement sombres avec de plus longues moustaches, de plus grands yeux et oreilles et ils sont réputés être indépendants. On appelle parfois cette race « l'espion ». Leur ancêtre Alusar fut l'unique être à voir où Yelm est allé lorsqu'il disparut.

Capacités particulières : Résister à la magie 5W.

GAVRÉNIN, AYNX CHASSEUR TYPE (ALYNX DE TERRE)

Distribution : Manirie, Passe du Dragon.

Habitat : Domestique, occasionnellement en montagnes.

Les gavrénins sont bruns, oranges, ou d'un rouge terne et sont réputés pour leur capacité à se fondre dans leur environnement. Beaucoup d'Héortiens les considèrent comme étant les meilleurs chasseurs. Cette race est parfois nommée « le guetteur » ou « le loyal ». Une fois, jadis, Gavren a nourri son père Yinkin, quand celui-ci était handicapé par ses blessures.

Capacités particulières : Embuscade 2W, Se déplacer silencieusement 5W.

HÉVRENIN, ALYNX GARDIEN DE TROUPEAU TYPE

Distribution : Montagnes du Bois de Pierre (occasionnellement), Passe du Dragon.

Habitat : Domestique.

Il s'agit du grand alynx de courre utilisé dans l'élevage et à la chasse. Il a des pattes plus longues et ses crocs sont les plus grands de tous les alynx. Il utilise rarement ses griffes lorsqu'il attaque, sauf pour s'agripper à une proie. Il est généralement de couleur fauve avec des bandes le long du dos et de la nuque. Cette race est appelée « le chasseur ». Sa vitesse légendaire provient de son ancêtre Hévren, qui parvenait à rattraper Veng et ses enfants, qui étaient des grands oiseaux.

Armes et armures : Morsure 15A1.

Capacités particulières : Sprinter 5W, pas de capacité Petit.

MURNIN, SOURICIER TYPE

Distribution : Montagnes du Bois de Pierre, Manirie, Passe du Dragon.

Habitat : Domestique.

Les plus petits des alynx chassent la souris et d'autres vermines. De nombreux Héortiens les gardent en tant qu'animaux de compagnie. Ils sont de couleurs variées mais leur courte queue et leurs côtes les distinguent facilement des chats domestiques d'autres cultures.

Lorsque les alynx naquirent, Murnin était l'avorton de la portée. Un jour, Ernalda dut abandonner sa demeure, et Voria décida toute seule de cacher Murnin. Dans leur sombre cachette, Murnin a dégagé le grenier de toutes les souris. Au départ, Ernalda crut qu'un envahisseur était présent, mais Voria montra la petite créature à sa mère, et elle devint bientôt l'un des serviteurs les plus favoris.

Capacités particulières : Amical 12, Attraper la vermine 18, Petit 15, Rusé 18, Se déplacer silencieusement 5W, pas de Résistance à la magie.

Gavréninkine

Un alynx daïmon

Âges : Tempêtes, Ténèbres

Distribution : Passe du Dragon.

Habitat : Domaine des Tempêtes (Plan divin).

Gavréninkine est un daïmon de la famille des alynx. Tout comme les mortels de sa race, son apparence habituelle est celle d'un alynx, orange sur le dos et plus fauve sur le ventre. Il aime les femelles en général, et les prêtresses d'Ernalda en particulier. Il aime aussi qu'on lui fasse des offrandes d'animaux vivants, à relâcher dans les bois de son domaine pour les peupler de gibier. Il déteste Karrg, le dieu uz de la guerre.

Armes et armure : Griffe et Dent 12W3A2.

Capacités importantes : Embuscade 18W2, Grimper 15W2, Esquiver 15W3, Sauter 15W2, Se déplacer silencieusement 18W3, Résister à la magie 18W2, Sprint 15W, Petit 15 OUI Grand 20.

Capacités magiques innées : Changer d'apparence 18W, Adepté de Yinkin 15W.

Gavréninkine utilise sa capacité Changer d'apparence pour prendre celle d'un alynx de toute sorte ou celle d'un humain mâle. En tant que daïmon, il se sert des affinités de Yinkin avec un score égal à sa capacité Adepté de Yinkin (voir *Hero Wars* p. 65).

LES BOVINS

Bos taurus

Âges : Tous

Distribution : La plupart des cultures agraires humaines de Génertéla.

Habitat : Essentiellement domestique.

Les bovins sont des animaux domestiques répandus et sont la principale mesure de richesse pour de nombreux peuples, y compris pour les Héortiens. Ils fournissent de la viande, du lait et du cuir à leurs propriétaires, mais ils ont sans doute encore plus d'importance pour leur aptitude à tirer des charrues. Des bovins sauvages sont également trouvés dans certaines régions de Génertéla.

Les bovins domestiqués sont plus placides que leurs cousins sauvages ; cependant, s'ils sont suffisamment énervés, ils peuvent tout de même faire de grosses blessures. La plupart des cultures gardent leurs troupeaux à l'aide de chiens, mais les Héortiens utilisent des alynx à leur place. Il n'y a que peu de variations parmi les races bovines domestiquées, mais certaines cultures domestiquent des animaux similaires à leur place, comme le gaur ou le buffle d'eau.

Il y a de nombreux mythes sur les origines du bétail. Les vaches velues des Héortiens sont les filles d'Ouralda, qui demanda aux hommes de la protéger contre les prédateurs. Les bovins sauvages, et en particulier les aurochs, descendent d'Ourox. Les puissants bovins péloriens sont issus de Busénari, une fille d'Oria. Tawar est le père du bétail de Fronéla et de Ralios (qui date d'avant que les montagnes ne soient élevées), bien que ses suivants hsunchens aient disparu de nos jours. Ses enfants se sont répandus en Pélorie, mais ils sont tous domestiqués à présent.

BOVIN DOMESTIQUE

Armes et armures : Coups de corne 15Λ1, Peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Charger 2⏏, Courir vite 18, Fort 5⏏, Grand 5⏏, Flairer un prédateur 18.

Tactique : Les vaches fuient généralement le danger, à moins que leurs veaux ne soient menacés. Les taureaux sont plus agressifs, particulièrement à l'état sauvage. Ils attaquent par une charge et augmentent leur attaque de *Coups de corne* avec leur capacité *Charger*.

Comment les chats apprivoisèrent les hommes

UN CONTE KRALORI

Un jour qu'il cherchait un abri contre la pluie, Chat vit quelque chose qu'il n'avait jamais vu auparavant. C'était une hutte, et c'était l'ancre de monsieur et madame Plante-le-riz. Mais Chat ne le savait pas, car ils étaient dehors à surveiller les champs et la hutte était donc vide. Chat se glissa dedans et s'enroula, là où c'était le plus chaud, pour dormir.

C'est alors que madame Plante-le-riz revint chez elle. « *Qu'est-ce que tu fais chez nous ?* » cria-t-elle, menaçante, en agitant son balai. Voyant que la pluie avait cessé, Chat répondit « *Eh bien ! J'ai du mal à le comprendre moi-même. Ce qui est sûr, c'est que pour rien au monde je ne voudrais habiter là !* » « *Comment !* » hurla madame Plante-le-riz. « *Mais, cette hutte, je travaille sans cesse à la nettoyer et la ranger ! C'est une très belle maison !* »

« *Moui. Mais vous n'avez pas assez de nourriture* » lui expliqua Chat « *car vous la laissez traîner dehors, et elle est constamment mouillée. Vous devriez plutôt la garder quelque part au sec, pour qu'elle ne s'abîme plus. Mais j'imagine que jamais ton mari ne serait capable de penser à une telle chose.* »

Ce disant, Chat permit à madame de le chasser de la hutte.

Madame Plante-le-riz réfléchit à ce que Chat lui avait dit, et elle comprit que c'était vrai. Et quand son mari revint à la maison, elle le réprimanda et l'enjôla tant et tant qu'il fut d'accord pour construire un lieu où ils pourraient conserver la nourriture. Il baptisa le nouveau lieu : silo.

Chat regardait tout cela, et dès que le silo fut terminé, il se précipita dans les bois. Et là, il fondit sur Souris, faisant comme s'il voulait l'attraper et la manger. Souris était terrifiée, et fuit immédiatement, mais la ruse de Chat fut telle qu'il la fit courir en direction du silo. Dès qu'elle put, Souris courut à l'intérieur du silo et s'y cacha. « *Mon dieu* » dit Chat, dans une déception des plus feintes, « *jamais je n'attraperais Souris, car ce silo est si grand et compliqué que je ne la trouverais jamais là-dedans ! Mon dieu, elle pourrait y pondre toute sa marmaille, et plus jamais certainement je n'attraperais le moindre de ces petits s'ils vivaient là-dedans !* » Ayant fini de parler, Chat s'éclipsa.

Le plan de Chat fonctionna comme prévu : Souris s'installa dans le silo, et elle eut de nombreux enfants, qui trottaient partout et dévoraient tout le riz qu'il y avait. Monsieur Plante-le-riz n'était pas du tout content, et il s'en plaignait auprès de sa femme, disant que les souris mangeaient toute la nourriture, et que bientôt ils n'en auraient plus pour eux-mêmes. C'est alors que Chat se fit voir de nouveau. « *Eh bien, moi* » dit-il « *je pourrais certainement vous attraper toutes ces souris, et donc la sauver, votre nourriture ; si je le voulais bien. Mais je ne vois pas du tout pourquoi je le voudrais, vu la manière que vous m'avez traité la dernière fois qu'on s'est vus.* » Il se mit alors à nettoyer sa fourrure, comme s'il ne s'intéressait plus du tout à tout ce qu'ils pourraient lui raconter.

Bientôt, monsieur et madame Plante-le-riz en étaient réduits à l'implorer, pour qu'il reste, et attrape les souris du silo. Il exigea donc d'avoir sa place attitrée auprès du feu, et son bol de lait tous les jours, et de pouvoir aller et venir comme bon lui semblait. Le marché fut enfin conclu et depuis lors, les Plante-le-riz furent les serviteurs de Chat.

Un jour que Chat revenait de ses errances dans les champs, il trouva qu'il y avait une nouvelle créature dans la hutte, et qui dormait à son emplacement préféré, auprès du feu. « *Méoh, quelle sorte de créature es-tu, toi ?* » cria-t-il « *Et que fais-tu dans ma hutte ?* »

« *Je suis Chien* » répondit-il. « *Et monsieur Plante-le-riz m'a offert cette place, parce que je garde sa hutte et que je l'aide dans le travail de la ferme. J'ai entendu parler de toi, Chat ; et monsieur Plante-le-riz m'a dit que je suis bien plus utile que toi, car je fais ce qu'on me dit de faire, et que je montre toujours mon respect et ma gratitude quand on me donne à manger.* »

« *Eh bien, je suppose que cette place te revient de droit...* » lui dit Chat. « *C'est vrai ! Il y a la Bête Cambrouille à faire fuir ! C'est donc un travail très important que le tien !* »

Ici, il faut dire que Chien n'avait jamais entendu parler de cette Bête Cambrouille, car en fait Chat venait tout juste de l'inventer. Cependant, il ne voulait pas avoir l'air trop ignorant. « *Je parie* » dit-il, d'un air de ruse – mais la ruse n'était pas vraiment son point fort – « *que tu ne sais rien de la Bête Cambrouille, et que tu en as juste entendu parler par hasard. Je parie que tu ne sais même pas à quoi elle ressemble !* »

« *Ah, mais c'est justement ça qui est intéressant chez la Bête Cambrouille !* » répondit Chat. « *Elle peut prendre l'apparence de qui et de quoi que ce soit ! Elle pourrait faire semblant d'être un invité de monsieur et madame Plante-le-riz, par exemple, et parfois elle réussit même à les tromper avec sa magie de change-forme. En réalité, elle ne vient ici que pour voler leurs richesses. Et je suis donc heureux que tu sois là pour nous protéger contre elle, car chacun le sait bien sûr ; on ne peut pas la combattre avec des moyens ordinaires.* »

« *Euh, bien sur que non* » dit Chien « *car je suis justement, euh, très fort dans ces moyens spéciaux pour combattre la Bête Cambrouille. Je parie que toi, tu n'as aucune idée des méthodes à employer...* »

« *Chacun le sait que la Bête Cambrouille a peur des grands bruits !* » lui répondit Chat. « *Mais comme tu le dis, moi je ne sais pas comment en faire, des bruits assez forts à terroriser cette Bête. Alors, j'irai dormir là-bas, moins confortable peut-être, mais plus sécurisé. Car je saurai que tu nous protégeras tous, le moment venu.* »

Ce soir-là, monsieur et madame Plante-le-riz rentrèrent, et commencèrent à préparer le repas du soir. Alors survint monsieur Marchand, qui voulait leur demander s'ils n'auraient pas un surplus de nourriture qu'il pourrait vendre sur le marché. Monsieur et madame Plante-le-riz connaissaient bien monsieur Marchand, évidemment, mais Chien comprit immédiatement que c'était la Bête Cambrouille, qui s'était déguisée. « OUAFF! OUAFF! » cria Chien, aussi fort qu'il le pouvait. « OUAFF! OUAFF! OUAFF! »

Monsieur Marchand fit un bond en arrière, alarmé; et monsieur Plante-le-riz se retourna contre Chien. « Tais-toi, toi! C'est notre ami! Arrête de t'emporter comme ça! »

Et Chien sut donc que son maître était dupe. Il aboya de plus en plus fort contre le visiteur, et finalement monsieur Plante-le-riz dut le jeter dehors, et puis l'enchaîner. « OUAFF! OUAFF! OUAFF! » cria Chien. « Je sais que tu es la Bête Cambrouille, et si jamais tu reviens, j'aboierai de nouveau! J'aboierai à chaque fois! Et ne crois pas que je vais oublier, car je le connais mon devoir! OUAFF! OUAFF! OUAFF! »

« Hum! » dit Chat. « Quelle créature étrange! Mais ce n'est qu'un chien après tout, et voilà ce à quoi on pouvait s'attendre, à mon avis... Ah! Je vois que ma place auprès du feu est libre maintenant... »

« Mais j'allais m'y asseoir! » dit monsieur Plante-le-riz. Chat l'ignora et s'enroula, là où c'était le plus chaud, et s'endormit.

LES CHATS

Felis catus

Âges : Tous

Distribution : À travers le monde (dans la plupart des communautés agraires humaines).

Habitat : Varié, domestique.

De nombreux types de chats, grands et petits, demeurent sur Glorantha. Certains sont effrayants, comme les sakkars et les lions, mais la plupart sont petits et inoffensifs. Les chats sont des créatures intelligentes et des chasseurs efficaces quand il s'agit de petites proies, que ce soit dans la nature, dans des fermes ou dans des cités. Un bon nombre de dieux et de grands esprits félins sont connus; l'indépendance des chats se reflète dans une hostilité mutuelle et un manque de confiance les uns dans les autres.

CHAT DOMESTIQUE

De nombreuses cultures différentes gardent des chats domestiques afin de se débarrasser de vermines mais aussi en tant qu'animaux de compagnie. Une large gamme de colorations est connue, des mélanges de blanc et de rayures colorées des chats des parties occidentales et centrales de Génertéla aux siamois de Kraloréla et aux chats tachetés de Maslo.

Armes et armures : Insignifiants.

Capacités importantes : Amical 12, Attraper la vermine 18, Esquiver 18, Grimper 15, Se déplacer silencieusement 20, Petit 15.

Tactique : Avant tout, les chats restent discrets.

Farancham (chat silex)

Felisilex acupellis

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Terres mostali, rare dans les régions environnantes.

Habitat : Sous-sol.

Les faranchams ont de longs corps et de longues queues et une tête de chat avec des oreilles pointues, mais pas de moustaches. Leur corps est formé d'une sorte de silex terne et gris, recouvert de contours tranchants. Même leurs yeux sont composés de sphères de silex et ne sont pas dotés de pupilles visibles, bien qu'ils aient les mêmes sens que les animaux naturels. Ils mangent la même chose que les autres félins.

Les Mostali ont créé les faranchams pour en faire des éclaireurs pour l'Armée des Soldats de Pierre. Ils marchèrent contre les nations vadéli d'Avandarngi qu'ils détruisirent, contre les Onlarkiens qu'ils contribuèrent à réduire en esclavage, et finalement contre les Vingkotiens qui en écrasèrent un grand nombre, au prix de lourdes pertes. Les faranchats purent se dérober et se cacher quand la plupart des espèces minérales fabriquées par les Mostali furent découvertes et détruites. Ils servent les Mostali dans des forteresses souterraines en repoussant les vermines, en y incluant parfois des envahisseurs humains, aldryami ou uz. Beaucoup ont pu s'échapper (ou ont été relâchés) dans les terres entourant les forteresses mostali, et l'espèce est donc rencontrée dans la nature à l'occasion.

FARANCHAM

Armes et armures : Morsure 18A1, Peau de pierre A4.

Capacités importantes : Attraper la vermine 18, Fort 18, Grimper 18, Prudent 18, Se cacher 18, Se camoufler dans un environnement rocailleux 2W, Flairer un intrus 18, Obéir aux Mostali 18.

Tactique : Les faranchams sont des créatures prudentes, ce qui les a aidés à assurer leur survie longtemps après que d'autres animaux minéraux ont péri. Ils évitent les créatures plus grandes qu'eux et fuient se mettre à couvert s'ils sont surpris. Cependant, lorsqu'ils sont acculés, ils ne font pas de quartier et combattent avec une rage féroce. Ils égratignent et mordent jusqu'à ce qu'une opportunité de s'échapper se présente d'elle-même. À ce moment, ils s'enfuient même s'ils ont une occasion d'achever un adversaire tombé.

LES CHEVAUX (PONEY)

Equus caballus

Presque toutes les cultures agraires humaines ont domestiqué des chevaux, tout comme de nombreuses cultures nomades. Les humains utilisent les chevaux comme bêtes de somme et comme animaux de monte, bien que cette dernière fonction soit restreinte aux classes supérieures dans la plupart des sociétés. Les chevaux sont généralement des objets de valeur et peuvent donc constituer un important signe extérieur de richesse. Les sérèdes sont les chevaux les plus répandus. C'est le cheval typique, par exemple celui qui est utilisé comme animal de monte dans la passe du Dragon et en Pélorie. De nombreuses races spécialisées existent, généralement sélectionnées pour leur force ou leur rapidité.

Sérède, cheval commun

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Fronéla, Kraloréla, Manirie, Pélorie, Pent.

Habitat : Domestique, quelques troupeaux sauvages.

Le sérède existe en une variété de colorations quasiment illimitée, allant d'un noble noir et blanc à des mélanges de gris et d'autres couleurs, en passant par le louvet et les bruns plus communs, à des

combinaisons de deux gris ou pie. Tous les sérèdes de Pélorie et de Pent ont des motifs striés distinctifs, habituellement sur la croupe, mais ils s'étendent parfois à travers tout leur corps jusqu'à la nuque. Des mouchetures similaires existent en d'autres terres, mais elles y sont plus rares. Certains peuples sont très fiers des mouchetures rares de leurs sérèdes (qu'ils ont souvent obtenues par des moyens magiques). C'est ainsi que les chevaux traditionnels de Raibanth (blancs), d'Alkoth (noirs) et de Yuthuppa (peaux sombres ponctuées de tâches plus claires, en étoiles) sont entretenus par les unités de cavalerie d'élite de ces cités. Certains sérèdes sont seulement de la taille d'un poney (*Grand 25*).

Les sérèdes descendent de Serralaor et de Saramavor, les deux bêtes qui tirent le chariot de Yelm à travers le ciel chaque jour. Les premières générations de ces chevaux étaient beaucoup plus fortes, mais ils s'affaiblirent dans leur combat contre le Faux Cheval (qui eut lieu quand les dieux déchirèrent certaines des hippogriffes) et, plus tard, contre les Dix Fausses Montures. Hyalor les conquist et prétend encore que ses chevaux (la race supérieure des hyales) sont la race originale qui fut dégénérée durant les Grandes Ténèbres pour donner naissance aux nombreuses races modernes.

Les kralori disent que leur cheval (qui est en tous points identique au sérède) était une créature inférieure que créa Dourvando, le Jeune Dragon. Incomplet et impur, il fut lancé de l'autre côté des montagnes comme tant d'autres animaux. Il s'y reproduisit et se répandit à travers Génertéla.

Armes et armures : Ruade 15▲1, Peau épaisse ▲1.

Capacités importantes : Ouïe 12, Courir loin 14, Courir vite 2■, Fort 2■, Grand 5■, Sauter 18.

Tactique : Les chevaux s'enfuient généralement devant des prédateurs, mais ils peuvent donner de vicieux coups de patte que ce soit avec les pattes avant ou arrière. Dans des combats pour la domination du troupeau, un cheval ruera et mordra son adversaire. Certains chevaux reçoivent un *Entraînement au combat*.

CHOUARAN

Âges : Histoire

Distribution : Kraloréla.

Les chouarans sont une rare mais magnifique race de chevaux, connue comme la « Grâce d'Esprit de l'Empereur ». Ils sont forts et rapides, ce qui les rend utiles à la guerre. Ils sont généralement noirs, blancs, gris or brun-dorés. Seuls quelques régiments de cavalerie kralori les montent. Ils furent créés quand l'Empereur porta son auguste attention sur un troupeau de juments enceintes.

Capacités particulières : Courir vite 5■, Fort 5■.

DARITI

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Umathéla.

Les dariti ont la robe louvette, et ce sont les poneys communs des terres occidentales. Ils sont utilisés essentiellement comme bêtes de somme. Ces poneys omniprésents sont une version plus petite des darons, et existent encore à l'état sauvage.

Capacités particulières : Fort 18, Grand 2■.

DARON

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Kraloréla, Fonrit, Umathéla.

Les darons sont les chevaux les plus communs de Fronéla et Seshnéla. Ils sont grands, et capables de porter un cavalier avec ses armes et son armure : avec quelque difficulté cependant. La plupart

sont louvets, mais en Seshnéla, on a pu faire une sélection des « couleurs nobles » que sont le noir, le blanc et le gris pur.

Les darons sont les descendants modernes des délusquavales, qui étaient les énormes chevaux pré-historiques de Danmalastan.

Capacités particulières : Fort 5III, Grand 8III.

ÉKUS (CHEVAL BÉTAIL, CHEVAL MINIATURE, CHEVAL-MOUTON)

Âges : Vert, d'Or, Histoire (rares)

Distribution : Ralios, Manirie, Monts Chan-Chan (contreforts).

Les ékus sont des chevaux miniatures, de la taille d'un gros chien. Ils ont la robe louvette et galopent à l'état sauvage dans les terres autour des montagnes Mislari (entre la Manirie et Ralios) et des Montagnes Chan-Chan. Ils ne sont pas assez grands pour porter des cavaliers.

Les ékus ont été créés quand une jument enceinte fut maudite pour avoir refusé de servir Kargzant. Au lieu de donner naissance à un seul poulain, elle engendra une portée d'ékus (mais la race porte désormais, comme les autres chevaux, un seul poulain à la fois).

Armes et armures : Ruade 12A1, pas de Peau épaisse.

Capacités particulières : Courir vite 15, Petit 10, Sauter 12, pas de capacité Fort.

FRONAN (CHARGEUR CARMANIEN)

Âges : Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie.

Les fronans sont grands, capables de porter un homme en armure complète. Autrefois trouvés à travers tout l'Empire de la Mer du Milieu, ils sont moins communs aujourd'hui, mais ils sont encore connus pour la relative homogénéité de leur coloration louvette. Les chevaliers et certaines unités de cavalerie de l'Occident les utilisent comme chevaux de guerre. L'Empire Lunaire possède quelques descendants d'une relativement petite race en Carmanie (d'où leur appellation commune de « chargeur carmanien »).

Filipus (dont les livres sur le soin des chevaux sont encore lus en occident) a patiemment créé les fronans à partir de darons sélectionnés.

Capacités particulières : Entraînement au combat 16, Fort 6III, Grand 10III.

GALANA

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Ralios, Manirie.

Les galanas sont des poneys résistants, solidement posés sur leurs pattes, de couleur louvette à brun. Les anciens Orlanthi, par exemple les Vingkotiens, et plus tard, les Héortiens, se servaient historiquement des galanas pour tirer des chariots légers sur des terrains accidentés. C'est désormais chose beaucoup plus rare, sauf chez les Orlanthi de Ralios. Les galanas sont également montés, sans selle ou simplement avec des brides.

Les galanini étaient l'une des nombreuses tribus hsunchens de Génertéla durant l'Âge Vert, mais seule une petite tribu survécut jusqu'à l'Aurore, en Ralios. Mais leurs cheveux existaient également dans toutes les terres des Orlanthi, car Orlanth avait vaincu Galana en combat singulier. En conséquence, de nombreux troupeaux n'avaient plus de protecteurs hsunchens et Elmal, le thane d'Orlanth, les prit sous sa protection.

Capacités particulières : Fort 18, Grand 2III, Stable sur ses pattes 18, Vigoureux 12.

JILLARAN**Âges :** Histoire (rares)**Distribution :** Pélorie du sud.

Ces célèbres coursiers gris sont les chevaux les plus rapides de Glorantha. Avec un cavalier léger, un jillaran peut dépasser le plus rapide vuansal. Sans cavalier, rien ne peut le rattraper, ni même le surnaturel œil doré. Ils sont rares et graciles et il n'y a qu'une seule unité militaire glóranthienne qui les chevauche. Ils proviennent uniquement de Jillaro, l'ancienne cité merveilleuse de Sylila, où les herbages bénis fournissent la sustentation et l'environnement qui leur sont nécessaires.

La race des jillarans était éteinte depuis des siècles. Mais de nouveaux temples ont été construits pour rétablir le lien avec la lointaine et presque oubliée déesse équine Reladiva, et ont permis de la ramener.

Capacités particulières : Courir vite 10⚔, Fort 18.**PALANGSAU****Âges :** Histoire**Distribution :** Pent, Kraloréla.

Des croisements entre des vuansaux kralorélans et de darons venus de l'Ouest ont créé les palangsau en Kraloréla dans le Second Âge. C'est une version plus grande du vuansal ; plus lente, mais capable de porter un cavalier armé. Les couleurs du palangsau sont les mêmes que celles du vuansal. Bien que les Kralori tentent de garder leur race secrète pour leur seul usage, les nomades de Pent ont réussi à acquérir quelques bêtes et les élèvent. Ainsi, les palangsaux se sont répandus à travers Pent et, dans quelques régions, deviennent suffisamment nombreux pour être montés par des troupes de guerre entières.

Capacités particulières : Fort 5⚔.**SWADAL****Âges :** Histoire**Distribution :** Loskalm seulement (Fronéla).

Le colossal swadal se trouve uniquement dans le royaume de Loskalm et il est peu commun, même là-bas. Grand et fort, il peut porter n'importe quel cavalier, même en armure complète, à une cadence supérieure à la normale. Il ne peut toutefois pas maintenir cette vitesse s'il porte lui-même une armure, ce qui le ralentit à la vitesse normale pour un cheval normal. Beaucoup de chevaliers trouvent que c'est un compromis très acceptable.

Le swadal est l'un des nombreux produits du Rêve de Siglat, créé par une sélection attentive pendant l'isolation pacifique de l'Interdit des Echanges. Un seul régiment, le meilleur de Loskalm, les monte, bien que de nombreux individus en possèdent pour s'en servir comme de magnifiques bêtes de jouet.

Capacités particulières : Courir vite 5⚔, Entraînement au combat 18, Fort 8⚔, Grand 10⚔.**VUANSAL****Âges :** Histoire**Distribution :** Seshnéla, Kraloréla, Pent, Vérénela, Pélorie (rares).

Les vuansaux sont très rapides, mais ils sont légers et délicats et peuvent facilement être abimés par l'épuisement. Ils sont généralement noirs, blancs ou gris. Des pur-sangs d'un riche brun-doré sont appréciés en Kraloréla depuis quelques années, et depuis que Godounya a ordonné qu'il soit élevé dix milles chevaux de cette couleur comme cadeau à quelqu'un, en un futur indéfini. Certains riches régiments de cavalerie de l'Empire Lunaire les utilisent, mais ils restent relativement rares et coûteux.

Les vuansaux sont originaires de Kraloréla. Quand l'Empereur caressa un magnifique cheval, celui-ci donna naissance à une paire de poulains parfaits, d'où descend la race. La vieille aristocratie les favorise encore et les nomme « la Beauté de la Distinction qui fut issue de l'Œil du Splendide ».

Capacités particulières : Courir longtemps 12, Courir vite 5III, Fort 18.

Œil-doré (hyale, nouveau hyale)

Âges : D'Or, Histoire

Distribution : Hautes Herbes seulement (passe du Dragon).

Le peuple des Hautes Herbes de la passe du Dragon a produit une race qu'il décrit (et presque tout le monde est d'accord avec eux) comme étant la renaissance de l'ancien et magique hyale, autrefois chevauché par les Hyaloriens de Saird, mais qui avait disparu il y a des siècles. Certains individus seulement sont de la couleur dorée homogène qui était l'attribut de cette ancienne race. Cependant, tous ont des yeux jaunes, d'où leur surnom d'« œil-doré ». Comme l'ancienne race, les yeux-dorés comptent parmi les plus rapides des chevaux existants. Cependant, leur performance supérieure diminue s'ils sont montés par quelqu'un qui n'est pas membre du peuple des Hautes Herbes, qui prétend avoir un lien de parenté avec eux. Ainsi, bien qu'un homme monté sur un nouveau hyale soit plus rapide qu'un homme sur tout autre cheval (sauf un jillaran), un membre du peuple des Hautes Herbes sur un œil-doré est plus rapide encore. Les yeux-dorés sont intelligents (par rapport aux autres chevaux) et sont faciles à entraîner, pour répondre à des sifflements par exemple, ou à des ordres parlés. Les yeux-dorés se lient à leur cavalier en établissant un sentiment de respect réciproque. Ils autorisent normalement leur propre cavalier seul à pouvoir les monter, bien qu'ils puissent comprendre des ordres comme « laisse cet homme te monter ». Bien que n'importe qui puisse monter un œil-doré, seuls ceux qui ont réussi la Quête Héroïque de l'œil-doré (connue seulement par le peuple des Hautes Herbes) peuvent s'unir avec leur cheval pour créer ce lien magique. Lorsqu'il est monté par le cavalier avec qui il est lié, l'œil-doré pourra augmenter n'importe quelle capacité avec sa capacité de Lien psychique avec son cavalier. Les yeux-dorés ont naturellement des talents équivalents à un Entraînement au combat et sont donc agressifs au combat. Les yeux-dorés sont capables de voir et de combattre des esprits désincarnés. Ils peuvent être amenés dans le Monde psychique et y intégrer des esprits-chevaux ancestraux.

Armes et armures : Ruade AI.

Capacités particulières : Combat au contact 15, Combat psychique 2III, Comprendre des ordres 14, Courir vite 8III, Fort 5III, Sauter 18III.

Capacités magiques innées : Lien psychique avec son cavalier 5III, Vision psychique 16.

Talents typiques : Grand bond, Ne jamais perdre son cavalier, Courir très vite, Monter les falaises en courant, Voyage psychique, Invisible sous la lumière du soleil.

Les autres équidés

ÂNE (BOURRICOT, LOK, BAUDET)

Equus penticus

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : À travers Génertéla, excepté la Désolation.

Habitat : Domestique, quelques troupeaux sauvages en Pent.

Ces petits équidés sont originaires de Pent, mais maintenant on peut en trouver dans plusieurs régions de Génertéla. Ils sont souvent domestiqués pour servir d'animaux de bât. Comme ils refusent d'être poussés au-delà de leurs limites, ils sont plus vigoureux et ont une espérance de vie plus grande que les chevaux.

Durant l'Âge d'Or, Lodril offrit l'usage de l'âne et de l'onagre à deux de ses fils, Lok et Tok. L'âne proposa de travailler durement en échange de la protection de Lok, mais l'onagre jura de ne pas se laisser domestiquer, dût-il en mourir. Tok était content, car il avait eu le présage que des troubles allaient survenir et il préférait un animal combattant. Malheureusement, les descendants de Tok moururent de faim en attendant ce combat et le peuple de Lok peupla la Pélorie à leur place.

Capacités particulières : Fort 18, Grand 18, Vigoureux 15.

Tactique : Les ânes fuient normalement devant des prédateurs, mais ils peuvent donner des coups avec leurs pattes arrières.

KYRÉMIEN (ZÈBRE DE PAVIS, CHEVAL-PRISON, ZÈBRE DE GUERRE)

Equus caballus x burchelli

Âges : Histoire

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les kyrémiens sont appelés communément zèbres de guerre. Une petite troupe qu'on appelle les Survivants de Pavis, et qui est une rémanence des jours où la cité de Pavis dirigea la Désolation, les monte. Ils sont aussi grands que des chevaux de guerre, mais peuvent vivre en Prax et dans la Désolation, ce qui est interdit aux vrais chevaux. Bien qu'on n'en trouve seulement à Pavis, des rumeurs persistantes affirment que certains clans sont allés vers l'est et la Désolation, en suivant la Piste de Waha.

Joraz Kyrem était un suivant de Pavis durant l'Âge Impérial. Lui et ses suivants montaient des chevaux, ce qui est interdit en Prax ; ainsi Joraz se rendit aux Mamelons pour trouver un moyen de rester avec ses montures préférées. La prêtresse des Mamelons lui annonça que le seul moyen pour que les chevaux puissent rester, ce serait réduit à l'esclavage et séparé de leurs cousins. Joraz retourna à Pavis et construisit une cage pour ses chevaux. Grâce à une grande magie, il intégra la cage en eux et remplit ainsi les conditions énoncées par la Déesse, qui donna sa bénédiction pour qu'ils puissent rester.

Capacités particulières : Entraînement au combat 16, Vigoureux 18.

MULE (BOURRETTE)

Equus caballus x peticus

Âges : D'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Fronéla, Ralios, Pélorie, Manirie, Kraloréla.

Les mules sont des croisements stériles entre des chevaux et des ânes. Ils sont plus vigoureux que chacun de leurs parents et font donc d'excellents animaux de bât. Les marchands d'Issaries les utilisent fréquemment et peuvent prétendre qu'ils sont ou non des chevaux, suivant les préjugés de leurs clients. Issaries éleva les premières mules, créant ainsi un animal qui était jusqu'alors inconnu. Les fermiers occidentaux élèvent également des mules et prétendent qu'ils le font depuis que leurs ancêtres vivaient en Danmalastan. Certains marchands d'Étyries dans l'Empire Lunaire ont commencé également à utiliser des mules, mais ils ne les revendiquent pas comme leur propre invention.

Capacités particulières : Grand 20, Tête 15, Vigoureux 18, Voyager loin 14.

Tactique : Les mules s'enfuient normalement devant des prédateurs, mais peuvent donner des coups vicieux avec leurs pattes arrières.

ZÈBRE (ZÈBRE DES PLAINES)

Equus burchelli

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les zèbres de la Désolation sont semblables aux chevaux sérèdes du reste de Génertéla. Cependant, ce ne sont pas simplement des chevaux rayés, car ils prospèrent dans la Désolation, alors que les chevaux en seraient incapables. De plus, les chevaux sont tabou en Prax et les prêtresses des Mamelons acceptent les zèbres comme les enfants d'Eiritha. Zébra était l'une des enfants qu'Eiritha engendra dans le Jardin de Génert. Quand Waha conclut son Pacte, aucune tribu humaine ne la choisit et ainsi, elle resta libre dans les plaines. Comme les zèbres n'eurent aucun homme pour les protéger, ils sont rares désormais.

Capacités particulières : Grand 20, Vigoureux 18.

LES CHÈVRES

Capra hircus

Âges : Tous

Distribution : Monts du Bois de Pierre, Monts Chan-Chan, la plupart des communautés agraires de Génertéla (à l'exception des Héortiens).

Habitat : Montagnes, domestique.

Les chèvres vivent en de petits troupeaux comptant jusqu'à douze individus. Elles sont domestiquées à travers le monde, à part chez les Héortiens, mais sont rarement communes, car seuls les plus pauvres les gardent pour leur viande et leur lait. L'odeur des mâles (qui s'aspergent d'urine) entraîne la plupart des cultures à les considérer comme « malpropres » ; ainsi, seuls les individus les plus désespérés en conservent. Beaucoup d'animaux semblables existent à travers Génertéla, chacun vivant dans une chaîne de montagnes différente. Par exemple, on peut citer les chèvres blanches et trapues des montagnes à l'est de Ralios, les tahrs velus et les taikins (grands comme des vaches) des monts Chan-Chan. La déesse de la terre Uryarda créa les chèvres blanches et noires de Pélorie. En déesse avisée, elle fit ses créatures agiles et intelligentes afin qu'elles puissent s'échapper et leur donna des cornes pour riposter. Uryarda fut l'une des nombreuses déesses qui voyagea avec Anaxial sur son Arche, mais elle choisit de débarquer de bonne heure et ses descendants devinrent le peuple Zarkosite de l'est de la Pélorie. Ils affirmèrent que les chèvres sont les plus nobles et les plus sages des animaux du monde, mais peu d'étrangers sont d'accord avec cette affirmation.

Les chèvres grises à poils longs de Manirie étaient les premiers animaux de la tempête à sauter entre les hauts sommets des montagnes et à se confronter les uns les autres parmi les nuages. Elles étaient les enfants de Ragnaglar, mais ce dieu des tempêtes s'associa à la maléfique déesse Thed afin de créer la race des broos. Abusées par les broos et touchées par la méchanceté de leur créateur, les chèvres devinrent des créatures terrestres, malpropres et impures.

CHÈVRE D'URYARDA

Armes et armures : Coups de corne 15Λ1.

Capacités importantes : Agile 2W, Bondir 5W, Escalader des parois rocheuses 8W, Esquiver 15, Entêté 12, Rusé 12.

Tactique : Les chèvres sont agressives et attaquent facilement si elles se sentent menacées. Aussi bien les femelles que les mâles donnent des coups de corne et montent sur leurs pattes arrières pour

prendre plus d'élan. Si un troupeau est en sous-nombre ou en infériorité, il fuira vers des falaises ou des ravins infranchissables à la plupart des autres créatures.

Chorame (chèvre de bronze)

Capraeneus omniphagus

Âges : Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution : Terres mostali, quelques-unes à l'état sauvage dans les régions voisines.

Habitat : Montagnes, sous-sol.

Les chorames sont entièrement faites de bronze, avec des yeux vert luisant et des cornes tranchantes comme des lames. Elles vivent au sein de troupeaux liés magiquement (voir Tactiques). Une région fréquentée par des chorames est identifiable par l'absence totale de végétation. Les chorames détruisent toute plante qu'elles trouvent, arrachant l'écorce des arbres, les herbes du sol et tranchant les lianes avec leurs dents aiguisées. Elles se déplacent méthodiquement à travers une région, détruisant tout ce qu'elles peuvent. Face à une zone végétale suffisamment grande, elles combinent leur capacité Détruire la végétation, ce qui équivaut à dire que le troupeau compte comme des partisans pour leur chef.

Les Mostali répandirent les chorames à partir du Chaudron des Animaux de Bronze et les relâchèrent originellement pendant l'Invasion des Montagnes qui Marchent. Elles furent créées spécifiquement pour transformer les Aldryami en matériaux de construction, et haïssent donc toutes ces créatures végétales. La plupart des chorames vivent à l'intérieur des complexes souterrains des nains, où elles sont gardées en réserve pour des attaques contre les Aldryami. Quelques troupeaux sauvages vivent dans les régions montagneuses avoisinantes.

CHORAME

Armes et armures : Coups de corne 5⚔Λ3, Plaques de bronze Λ5.

Capacités particulières : Agile 18, Haine de la Germination 18, Coriace 18, pas de capacité d'Esquive.

Capacités magiques innées : Coordonner une défense 18, Détruire la végétation 2⚔ (+22 PA par chorame supplémentaire).

Tactique : Les chorames attaquent de la même façon que les chèvres normales, bien que leurs cornes en forme de cimeterres les rendent beaucoup plus dangereuses. Les Mostali les fabriquèrent pour attaquer les Aldryami et les autres puissances en rapport avec la Germination. En conséquence, elles peuvent augmenter leurs capacités de combat avec leur *Haine de la Germination*. Lorsqu'elles sont en infériorité, elles *Coordonnent une défense* pour créer un mur défensif et se replient lentement vers un abri sûr.

LES CHIENS

Canis familiaris

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : La Désolation ; la plupart des localités agraires, exceptés chez les Héortiens.

Habitat : Domestique, terrain démuné d'arbres.

Les chiens sont des animaux domestiques communs utilisés pour chasser, pour protéger des troupeaux, pour garder des maisons et pour servir d'animaux de compagnie. Il en existe de nombreuses espèces, y compris plusieurs espèces sauvages. Certains chiens sont très malins et peuvent être entraînés à exécuter des tours particuliers.

Les mythes des origines des chiens sont nombreux. Saird est le pays des Chiens. Là-bas, le dieu Raudril est le père de tous les chiens et ses fils ont engendré les nombreuses espèces contemporaines de chiens. Pour les Rathori de Fronéla, les chiens sont les descendants de Telmor, et Rathor en produit la première portée quand Telmor eut vaincu le père des chiens au combat singulier. En Balazar, Frère Chien est un compagnon des primitifs humains votanki, qui l'acceptèrent comme compagnon plutôt que de le manger. Les Héortiens dédaignent les chiens et prennent des alynx comme compagnons préférés. En Prax, le frère de Waha trahit celui-ci et fut transformé en chien. Depuis, le chien sert Waha avec loyauté, pour se racheter.

RAUGAN, CHIEN DE GARDE TYPE

Armes et armures : Morsure 18△1.

Capacités importantes : Aboier après un inconnu 18, Courir vite 15, Loyal 12, Pister au flair 2Ⅲ.

Tactique : Les chiens mordent les jambes de leur proie et les tirent à terre pour s'attaquer à leur gorge et à d'autres zones sensibles. La plupart des chiens, sauf les chiens de garde, n'attaquent pas les humains, sauf provocation.

CAORACHE, CHIEN DE BERGER TYPE

Le caorache de Saird est un chien typique de taille moyenne utilisé pour garder des moutons. Les plus grands de ces chiens gardent des troupeaux de vaches, et peuvent également jouer le rôle de chiens de garde.

Armes et armures : Morsure 15△1.

Capacités particulières : Aboier après un inconnu 15, Garder un troupeau 2Ⅲ, Petit 10.

OVCHARNKA, CHIEN DE CHASSE TYPE

Les nobles de Seshnéla utilisent les ovcharnkas pour les aider à la chasse au cerf et au sanglier sauvage. Ce sont les chiens de chasse standards des occidentaux.

Armes et armures : Morsure 15△1.

Capacités particulières : Aboier après un inconnu 15, Courir vite 18, Mordre les jambes d'une proie 10 (+10 PA par membre de la meute), Petit 10.

PUCKINO, CHIEN ORNEMENTAL TYPE

Les nobles de Kraloréla élèvent des petits chiens frou-frous comme le puckino, uniquement pour des buts décoratifs.

Armes et armures : Morsure 10△0.

Capacités particulières : Esquiver 15, Faire pipi-caca là où il ne faut pas 14, Flairer de la nourriture 18, Japper bruyamment après n'importe quoi 2Ⅲ, Petit 12.

SABUÉSAL, CHIEN PISTEUR TYPE

Le peuple de Saird élève les sabuésaux pour leurs capacités de pistage. Ils ressemblent à des épagneuls et ont un odorat exceptionnel.

Armes et armures : Morsure 15△1.

Capacités particulières : Aboier après un inconnu 15, Petit 10, Pister au flair 10Ⅲ.

Uvathasa, chien félin (faux alynx, faux chat, dérobeur)

Canis felineus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Pélorie du sud, Passe du Dragon.

Habitat : Collines boisées, montagnes boisées, domestique.

Les uvathasas sont des chiens, qui, de loin, ressemblent à des alynx en raison de leur courte queue et de la forme de leur corps. Une inspection rapprochée révèle une différence, car ils n'ont pas de moustaches et leurs crocs ont une morphologie différente. Ils sont généralement noirs avec des pattes et des truffes blanches, mais d'autres mouchetures sont connues.

Les uvathasas s'accroupissent, traquent et bondissent comme le font les chats et n'apprécient pas les longues chasses. Ils dorment toute la journée et sont grognon au lieu d'être loyaux. Ils n'aiment pas l'eau, sont solitaires plutôt sociables, et leurs grognements de colère ressemblent aux ronronnements des chats. Mais ce sont des canidés. Ils peuvent s'avérer de bons compagnons de chasse et de combat, mais ils sont plus difficiles à entraîner que d'autres chiens et dévorent parfois les provisions appartenant à leur maître. On les élève en Saird, mais ils peuvent également y être trouvés à l'état sauvage tout comme dans la passe du Dragon.

Raul était un dieu, un des nombreux chiots de Rauldril. On l'appelait le Rôdeur car il se déplaçait si silencieusement. Au contraire de ses frères et sœurs, il n'aboyait pas, mais ne faisait que grogner lorsqu'il était en colère. Raul aimait tellement chasser que ses enfants n'avaient pas à compter sur les humains pour les nourrir, mais rôdaient à la recherche de lièvres, de poules ou d'autres animaux pour leur propre satisfaction.

UVATHASA

Armes et armures : Morsure 15A1.

Capacités particulières : Embuscade 18, Grimper 12, Petit 10, Se déplacer silencieusement 18, n'ont pas Aboyer après un inconnu.

Tactique : À l'état sauvage, les uvathasas sont des chasseurs solitaires et nocturnes qui s'attaquent à des petits animaux comme les lièvres et les souris. Ils prennent leur proie en embuscade, surgissant de leur cachette pour faire une seule attaque de Morsure (en utilisant généralement leur capacité Embuscade pour augmenter l'attaque). Si cette attaque échoue, l'uvathasa va probablement s'enfuir plutôt que de rester combattre, à moins que la proie ne soit blessée ou sonnée. Les uvathasas utilisent efficacement toute couverture et traquent silencieusement leur proie avant de bondir pour l'achever. Ils combattent avec leurs griffes s'ils sont cernés, mais fuient devant la plupart des adversaires de grande taille.

LES GUERNES (HOMME BÉTAIL)

Homo stultus

Âges : Histoire

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les guernes ressemblent aux humains, mais ils ne sont pas intelligents et ont le système digestif adapté à une alimentation basée sur l'herbe et les buissons épineux. Ils sont élevés par les Morokanths, et seules quelques familles courent librement dans la Désolation. Les Morokanths vivent des gernes comme les autres Praxiens vivent de leurs troupeaux, en mangeant leur viande, en buvant leur lait et en utilisant leurs peaux et leurs os pour fabriquer des outils, des vêtements et des abris. Les guernes sont régulièrement rasés et leurs cheveux sont utilisés pour fabriquer des ficelles et des liens.

Les guernes ne présentent aucun des nobles traits des humains. Ils sont plutôt malins, mais restent des animaux, intéressés seulement par la nourriture, le sexe et la sécurité vis-à-vis des prédateurs. À la grande horreur de leurs voisins, les vils Morokanths connaissent aussi un rituel qui est capable de transformer des vrais humains en guernes, bien que cette magie soit difficile et coûteuse et donc rarement utilisée. La plupart des guernes sont tout simplement nés ainsi.

Un jour en Prax, tous les animaux et tous les hommes se sont rassemblés pour tirer les osselets du hasard pour savoir qui mangerait qui. Dans l'un des tirages, les Morokanths gagnèrent, et des humains sont donc devenus des guernes, des hommes bétail.

GUERNE

Armes et armures : Coups de poing 12Λ0, Lancer des pierres 12Λ0.

Capacités importantes : Trouver de quoi brouter 12, Repérer un prédateur 18, Rusé 12.

Tactique : Les gernes sont des humanoïdes inintelligents. Les Morokanths les entraînent parfois à se battre avec des armes simples ou à lancer des pierres à des ennemis. Bien que leurs propriétaires entraînent parfois de grands mâles au combat, la majorité des gernes ne sont capables que de donner des coups de poing, des coups de pieds ou de mordre leurs adversaires.

LES SANGLIENS (SANGLIER GÉANT, SANGLIER DE GUERRE)

Sus paracaballus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Passe du Dragon.

Habitat : Domestique.

Les sangliens sont hautement agressifs. Ils sont énormes, avec des défenses et une mâchoire plus grande que celle d'un cochon normal. Dans la passe du Dragon, les Aramites élèvent ces porcs comme montures et compagnons de bataille. Les autres ne pourront pas les apprivoiser. Ils sont dévoués à leurs cavaliers ; un sanglier n'attaquera pas son propre monteur Aramite et le défendra toujours, même jusqu'à attaquer d'autres Aramites. On trouve des sangliens là où on trouve des Aramites et ils se répandent avec eux à travers la Pélorie, la Manirie et Fronéla. Éventurel est le père des sangliers de guerre. C'était un grand enfant sauvage de la Terre jusqu'à ce qu'Aram'ya-Udram ne le capture et l'apprivoise.



SANGLIEN

Armes et armures : Éventrer 2 $\text{III}\wedge 3$, Peau épaisse $\wedge 2$.

Capacités importantes : Odorat fin 18, Courir vite 18, Entraînement au combat 16, Fort 10 III , Fouiller le sol pour trouver de la nourriture 2 III , Grand 10 III , Loyal envers les Aramites 15, Coriace 2 III , Rusé 15, Flairer un prédateur 15.

Tactique : Les sangliens sont hautement agressifs et attaqueront tout humain qu'ils rencontreront. Ils chargent et éventrent leurs adversaires avec leurs longues défenses, en essayant de déchirer leur ventre et de les renverser au sol. Une fois que leur adversaire est tombé, les sangliens le piétineront (en utilisant leur capacité *Grand*) et continueront à le déchirer avec leurs défenses. Comme ces sangliens sont omnivores, ils croquent souvent les parties tendres des adversaires vaincus.

Les gibiers sauvages

Le quatrième pont

LES ANTILOPES SABLE (DAIM LUNAIRE, TRAMBAT, SABLE)

Hippotragus niger

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Forêt, savane.

Les sables sont des antilopes qui ont des corps semblables à ceux des chevaux, des crinières et de longues cornes courbées en cimeterres. Cette dernière particularité leur a valu le surnom de « daim lunaire ». À l'état sauvage, ils vivent en petits troupeaux ayant jusqu'à dix-huit femelles et un seul mâle. Les nomades monteurs de sables de Prax et du Plateau de la Faim ont rassemblé la plupart des sables en de très grands troupeaux. Malgré leur nom, seuls les mâles sont sable, les femelles étant d'un somptueux brun sombre. Les sables sont les enfants de Trambatus, une fille d'Eiritha. Quand Waha surveilla le concours de dés qui détermina monteurs et montures, Trambatus accepta les résultats gracieusement et dit « mes enfants seront les mères de héros ».

ANTILOPE SABLE

Armes et armures : Coups de corne et de pattes 12/1.

Capacités importantes : Courir vite 15, Grand 18, Flairer un prédateur 1W, Fort 18.

Tactique : Les sables s'enfuient devant un prédateur, à moins qu'ils ne soient accompagnés et protégés par des humains praxiens. S'ils sont contraints de se battre ou s'ils sont dirigés par un cavalier, les sables donnent des coups avec leurs sabots aux petites nuisances et chargent en tentant d'éventrer les adversaires plus grands avec leurs cornes.

LES AUROCHS

Bos primogenitus

Âges : Tempêtes

Distribution : Autrefois en Ralios, Pélorie, Manirie.

Habitat : Collines.

Les aurochs sont de grands bovins sauvages qui font près de deux mètres au garrot et trois mètres de long. Ils vivaient autrefois en Manirie, Pélorie et Ralios, mais aucun n'a été aperçu depuis des siècles. Les aurochs sont sacrés pour Oourox qui mena le premier troupeau depuis les sommets de la grande montagne. Certaines prophéties de la Guerre des Héros prétendent qu'ils réapparaîtront, et que ce sera le présage du triomphe des Héortiens sur leurs ennemis Lunaires.

AUROCH

Armes et armures : Coups de corne 18Λ1, Peau épaisse Λ2.

Capacités importantes : Charger 5W, Courir vite 18, Fort 10W, Grand 10W, Flairer un prédateur 18.

Tactique : Les aurochs femelles s'enfuient généralement en cas de danger, à moins que leurs veaux ne soient menacés. Les mâles sont plus agressifs, surtout en pleine nature. Ils attaquent avec une charge précipitée et augmentent leur attaque de *Coups de corne* avec leur capacité Charger.

Le premier troupeau

UN CONTE PRALORI

Dasior la mère, qui était le grand esprit à pied fendu, enfanta de nombreux petits, chaque rejeton étant meilleur que celui d'avant. En dernier, elle enfanta Désdoval, l'Homme qui Porte les Bois. C'est donc lui qui reçut tous les meilleurs pouvoirs, et chacun pouvait s'en rendre compte, n'était-ce que pour la magnifique parure qu'il avait sur la tête, qui était bien plus majestueuse que les simples cornes de ses frères et sœurs aînés. Tous les cervidés sont ses enfants.

Au début, tout était paisible, et tous les animaux vivaient ensemble dans l'harmonie. Mais un jour, le Truqueur décida de causer des problèmes. Il se rendit chez Fralar, qui était l'un des frères de Dasior, et réussit à le convaincre qu'il deviendrait plus fort s'il dévorait les autres animaux, et volait leurs pouvoirs. Fralar et ses enfants, qui avaient toujours désiré être plus forts, étaient les facteurs tout désignés pour les plans maléfiques du Truqueur, et ils se mirent donc à massacrer et à dévorer les autres animaux. Ce qui consterna les autres esprits, et qui fut la cause de la première Guerre.

Finalement, Désdoval décida qu'il fallait empêcher les enfants de Fralar de provoquer tant de conflits. Il appela à lui toute sa puissance et toute sa magie et toutes ses ruses, et il alla voir Fralar, pour essayer de le raisonner, ou de l'attacher s'il le fallait. Mais Fralar refusa d'écouter la raison. Au lieu de cela, il appela tous ses fils à lui venir en aide, et ils attaquèrent Désdoval avec toute leur cruauté. Et parce qu'eux étaient ensemble et que Fralar était seul, ils triomphèrent. C'est ainsi que le plus grand des enfants de Dasior mourut, et que toutes les parties qui le composaient se sont répandues dans les vents.

Les enfants de Désdoval surent qu'il était mort, car leurs bois tombèrent. Ils en furent désespérés, et ne savaient plus que faire. Uncol [renne], leur Sœur Aînée, en fut terrifiée et partit dans le nord lointain, en espérant que là-bas elle serait loin de la pensée de Fralar. Damala [daim], leur petite sœur, en fut terrifiée et partit au fin fond des bois, et elle se cachait dès qu'elle entendait le moindre bruit. Moscha [porte-musc], leur Sœur du milieu, partit vivre dans les montagnes, mais les enfants de Fralar

l'attrapèrent et la dévorèrent malgré toutes ses précautions, ce qui explique pourquoi elle n'a pas d'enfants à deux pattes, et pourquoi ses enfants à quatre pattes n'ont pas de bois. Frère Puiné Alekk [original] en fut si perplexe qu'il finit par ne plus rien faire, sauf à se tenir immobile et en ayant l'air bête, ce qui explique pourquoi il a si peu d'enfants dans le monde d'aujourd'hui.

Frère Aîné Pralor [élan] était le plus intelligent de tous. Il comprit que Désdoval avait échoué à cause de sa solitude, et parce que les enfants de Fralar formaient une bande. Il établit donc le premier troupeau, et s'il en apprit le secret à ses frères et sœurs, c'est toujours lui qui avait le plus de sagesse ; et la meilleure compréhension du moment de fuir et celui de faire front et combattre.

Si les enfants de Fralar finirent par se disputer entre eux, leur méchanceté collective provoqua néanmoins le Long Hiver, durant lequel tout était mauvais. Fralar encouragea ses enfants à faire le mal, mais le pire de tous était Telmor, qui dévora le Soleil pour réduire la quantité de nourriture, et pour que les moutons qu'il chassait aient plus de mal à le voir venir. Même si son action fût parfaitement égoïste, elle profita aussi à tous les autres prédateurs. Et, aussi vigilants que fussent les membres du troupeau, Pralor savait que son peuple mourrait s'il ne trouvait plus rien à manger. Il rassembla donc tous ses frères et sœurs, de ceux qui survivaient encore, et même certains de ses oncles et tantes, comme Mralot [porc] et Carona [chèvre], et ensemble ils partirent à la recherche des morceaux séparés de Désdoval ; et ils l'ont rassemblé.

Désdoval, l'Homme qui Porte les Bois revint parmi eux, et il se servit de sa magie, et de toute la puissance du troupeau, pour mettre fin au Grand Hiver, et remettre le Soleil dans le Ciel. Mais, parce que Désdoval avait du mourir jadis, tous les cervidés doivent perdre leurs bois à l'approche de l'hiver, pour les regagner au printemps. L'Homme qui Porte les Bois habite maintenant dans le Monde psychique, mais les chamans savent comment le contacter là-bas, et comment ramener ses magies pour le bien de tout le troupeau.

LES BISONS (ÉRAMBATH)

Bison praxus

Âges : Tous

Distribution : Pélorie, Passe du Dragon, la Désolation, Pent du sud.

Habitat : Savane, terrain découvert, forêt de conifères, domestique.

Les troupeaux de bisons sauvages ont une taille qui varie de quelques douzaines à plusieurs centaines d'individus. On en trouve à travers tout Prax, la Désolation et Pent. Des groupes plus petits de dix à vingt bêtes vivent dans les forêts de Pélorie. Les membres d'un même troupeau agissent souvent à l'unisson, ce qui est particulièrement dévastateur lorsqu'ils font une ruée.

Eiritha, la Mère des Troupeaux, était retenue captive. Waha la libéra, sur quoi il fit sortir les animaux pour nourrir sa famille. Les premiers qui sortirent de la caverne furent Érambath et ses enfants, les bisons, qui piétinèrent les ennemis d'Eiritha jusqu'à les enfoncer dans la poussière.

BISON

Armes et armures : Coups de corne 18Λ1, Peau épaisse Λ2.

Capacités importantes : Charger 5⏏, Courir vite 18, Fort 10⏏, Grand 10⏏, Flairer un prédateur 18.

Tactique : Les bisons réagissent de façon agressive devant la plupart des menaces qu'ils perçoivent, surtout quand leurs veaux sont menacés. Ils chargent les intrus tête baissée, augmentant leur attaque de Coups de corne avec leur capacité Charger.

LES CERVIDÉS

Cervus damali et autres.

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : À travers Génertéla (exceptés la Désolation et Pent).

Habitat : Forêt.

Les cervidés sont des animaux communs dans et autour des forêts de Génertéla ; ils sont chassés par de nombreux peuples différents. Ils sont généralement inoffensifs et fuient au moindre signe de danger. Les mâles et les femelles vivent dans des troupes séparés qui se rassemblent seulement lors de la saison des amours, en automne.

Les plus communes des nombreuses espèces de petits cervidés sont le daim et le chevreuil que l'on retrouve dans la plupart des forêts de Génertéla. L'esprit-mère a de nombreux noms, mais Damala, connue à travers Ralios et l'Occident, est le plus répandu. Beaucoup d'autres types de cervidés existent et sont détaillés ci-dessous. Ils ont souvent des origines très diverses, car il existe de nombreux dieux et esprits cervidés.

DAIM, CHEVREUIL ET AUTRES PETITS CERVIDÉS

Armes et armures : Lutter avec ses bois 10/2.

Capacités importantes : Bondir 12, Courir vite 18, Esquiver 18, Grand 10, Nerveux 15, Repérer un danger 18, Se cacher à couvert 15, Flairer un prédateur 2III.

Tactique : Bien que les mâles puissent attaquer avec leurs bois (en les augmentant avec leur capacité Grand), ils le font rarement sauf s'ils s'affrontent entre eux ou s'ils sont acculés. Les femelles de la plupart des races n'ont pas de bois. Les cervidés sont des gibiers et sont prudents à l'extrême ; la plupart des oppositions les concernant débiteront avec leur capacité Repérer un danger. La réaction habituelle d'un cervidé face à une menace est de s'enfuir aussi rapidement que possible et un rien les effraie. Afin de les chasser efficacement, un chasseur doit les abattre à partir d'une cachette, ou se déplacer doucement pour ne pas les alerter.

CERF ROUGE (WÉSI)

Cervus elaphus

Âges : D'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Manirie.

Le cerf rouge est relativement grand (près d'un mètre vingt au garrot) et c'est donc un gibier de choix pour les chasseurs.

Au début, le monde était bon et tous les êtres étaient innocents. Alors Vogserwésa et Wéskanvogo commirent l'adultère et leurs enfants étaient les wési, ou cerfs rouges. Ils n'aiment pas les purendi, car ces cervidés à queue blanche aident parfois les chasseurs en leur révélant où se cachent les cerfs rouges.

Capacités particulières : Esquiver 15, Grand 12, Nerveux 12.

JÉRENDAL (KALDAMAL, CERF À COQUILLE)

Cervus loricarius

Âges : Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution : Pélorie du sud.

Les humains appellent les jéréndals des « cerfs à coquille » en raison de leur armure segmentée qui ressemble à la barde d'armes des chevaux de guerre, et qui recouvre leurs flancs et leur derrière. Ce

Zérapralor

Un esprit-cerf pralori

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes

Distribution : Praloréla (Manirie).

Habitat : Forêt (et surtout dans des forêts magiques), Monde psychique.

Zérapralor est un fils de Pralor, le Grand Élan. Une fois, jadis, il courut devant certains chasseurs et réussit à détourner leur attention vers lui, pour les attirer loin de Pralor. Aujourd'hui, il apparaît parmi ceux de son peuple dès qu'un grand besoin se ressent et montre une voie de secours, ou engage la lutte contre leurs poursuivants, pour leur permettre de fuir.

Puissance : 15 $\mathbb{W}$ 4.

Armes et armure : Lutter avec ses bois 5 $\mathbb{W}$ 2 $\mathbb{A}$ 3.

Capacités importantes : Esquiver 5 $\mathbb{W}$ 3, Se cacher 15 $\mathbb{W}$ 3, Charger 2 $\mathbb{W}$ 4, Connaissance d'une localité 10 $\mathbb{W}$ 2, Grand 18 $\mathbb{W}$, Libidineux 5 $\mathbb{W}$, Courir vite 18 $\mathbb{W}$ 2, Flairer un prédateur 12 $\mathbb{W}$ 3, Fort 8 $\mathbb{W}$ 2.

Talents innés : Éviter les poursuivants 15 $\mathbb{W}$ 2, Commander aux cervidés 8 $\mathbb{W}$, Détourner un coup d'arme 8 $\mathbb{W}$ 4, Détecter un danger 10 $\mathbb{W}$.

Des troupes de puissants cervidés d'Outremonde accompagnent souvent Zérapralor, leurs capacités étant d'un niveau de Maîtrise environ inférieures aux siennes. Il a de nombreux frères, dont certains sont des mâles solitaires qui voyagent parmi les troupes des esprits-cerfs. Zérapralor et tous ses frères utilisent la capacité Éviter les poursuivants en commun avec un troupeau de cervidés mortels. Les cervidés transmettent leurs PA aux esprits-cerfs, dont la réussite ou l'échec affectera donc le troupeau tout entier.

Zérapralor est un esprit puissant, et il peut invoquer d'autres esprits-cerfs (Puissance 15 $\mathbb{W}$ 2), même quand il est seul. Il sait aussi incarner ses talents innés pour l'aider, sous la forme de cervidés semi-matériels, à la manière des nymphes.

sont de grands cervidés solidement bâtis, à peine plus petits que des élan. Ils ont une fourrure brune, avec des marques blanches sur leur face, leur armure est d'un brun-doré poli avec des tâches plus claires. Ils étaient une source importante de nourriture pour les humains miséreux de Saird et de Pélorie qui survécurent à la terreur des Ténèbres. Ce sont des animaux sacrés maintenant, que les humains ne chassent jamais.

Les jéréndals mâles ont des bois, comme tous les cervidés, mais les leurs vibrent et résonnent quand le Chaos approche. Les gens trouvent parfois leurs bois, mais ils ne tombent jamais naturellement et ce genre de découverte est donc rare.

Les jéréndals (appelés kaldamal par les Orlanthi) furent engendrés par Oria lorsqu'elle était en colère contre le massacre de ses enfants durant la Guerre des Dieux. De petits troupeaux survécurent grâce à leur armure, leur grande vitesse et leur régime alimentaire à base de champignons, ce qui était adapté à cette époque. Ils sont rares désormais en raison de la pénurie de leur nourriture favorite depuis l'Aurore.

Armes et armures : Lutter avec ses bois 18 $\mathbb{A}$ 2, Peau d'armure $\mathbb{A}$ 4.

Capacités particulières : Courir vite 5 $\mathbb{W}$, Esquiver 15, Fort 15, Grand 15, Nerveux 12, Vigoureux 12, pas de capacité Bondir.

Capacités magiques innées : Détecter le Chaos 8 $\mathbb{W}$ (mâles seulement).

PURENDI (CERF BLANCHE-QUEUE)

Odocoileus purendi

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Fronéla, Pélorie.

Habitat : Forêt, marécages.

Ce cervidé de taille moyenne a une robe brun-rouge avec un ventre et une queue de couleur blanche. Leurs bois sont ramifiés. Ils vivent près de l'eau, que ce soit dans des marécages ou des cours d'eau en forêt. Tout comme la plupart des cervidés, ils fuient s'ils se sentent menacés, mais les troupeaux peuvent identifier (magiquement) les suivants de Kenstrata et d'Orogéria (opposition contre une difficulté de 25), qu'ils ont appris à ne pas craindre. Les purendi sont adorés comme étant les associés du culte des chasseurs Kenstrata.

Quand les temps de l'effroi s'abattirent sur le monde, les dieux firent des sacrifices afin de renouveler celui-ci et de préserver leur peuple chéri. Orogéria et Kenstrata étaient les parents de Purendi. Purendi et Wési s'affrontèrent autrefois car ils étaient en désaccord quant à savoir qui avait les meilleurs bois. Ils prirent Arakang comme juge, mais celui-ci accorda la victoire à Uncolë, dont les femmes avaient également des bois.

Capacités particulières : Grand 12.

RENNE (CARIBOU, UNCOLI)

Rangifer tarandus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Fronéla du nord, Pent du nord.

Habitat : Tundra.

Les rennes sont des animaux solides, courts sur pattes, avec une robe brunâtre qui s'obscurcit en été et s'éclaircit en hiver. Ils ont de grands sabots larges qui leur permettent de voyager dans des régions recouvertes de neige. Cas unique parmi les cervidés, les femelles ont des bois.

Quand le Grand Dévoreur de Cervidés traversa le pays, Uncolë donna forme humaine à ses descendants, afin qu'ils puissent s'échapper. Maintenant, la plupart des rennes vivent en Fronéla du nord sous des change-forme. De grands troupeaux, sans gardiens hsunchen, migrent chaque année à travers Pent septentrional.

Capacités particulières : Esquiver 15, Grand 12, Nerveux 12, Vigoureux 15.

WAPITI (ÉLAN DES PLAINES, PRALORI)

Cervus pralorelsis

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, Ralios, Manirie.

Les élans wapiti ont une robe gris-jaune et sont les plus grands des cervidés. Tous les peuples qui vivent à proximité d'élans les chassent. On peut les trouver à travers tout le sud de Génertéla, mais seulement à l'ouest de la Désolation. Dans la Désolation vivait autrefois une espèce appelée l'élan des plaines, mais aucun troupeau n'a été aperçu ces derniers siècles.

Les Hsunchen pralori du sud de Ralios élèvent et chevauchent des élans, dont ils tirent leur principale subsistance. Ils prétendent que leur ancêtre, Pralor, était le plus grand et le plus rusé de tous les élans.

Armes et armures : Lutter avec ses bois 18/2.

Capacités particulières : Esquiver 15, Fort 18, Grand 18, Nerveux 12.



LES ÉLÉPHANTS

Elephas maximus

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Kraloréla du sud, Vérénela.

Habitat : Jungle, domestique.

Les éléphants sont connus pour leur intelligence et leur longévité, aussi bien que pour leur précieux ivoire. Ils vivent en troupes dirigés par la plus ancienne femelle ; certains mâles vivent en solitaire. Les éléphants aideront tout compagnon attaqué, ce qui se révèle souvent utile pour les chasseurs. En raison de leur grande taille, beaucoup d'éléphants peuvent courir à une vitesse considérable s'ils sont menacés.

ÉLÉPHANT PÉREMBESH (ÉLÉPHANT DOGARI, ÉLÉPHANT ORIENTAL, ÉLÉPHANT TESHNIEN)

Les éléphants pérembesh sont domestiqués à travers tout Teshnos et le sud de Kraloréla en tant que montures ou animaux de bât. Ils vivent également à l'état sauvage dans les jungles de Féthlon. Les mâles sont difficiles à domestiquer et leurs rejets nécessitent dix années pour être suffisamment âgés et débiter un entraînement. C'est pourquoi les Kralori capturent les éléphants sauvages plutôt que de les élever. En Teshnos, les éléphants sont élevés plus facilement.

DoGar était la déesse de Vérénela et défia autrefois l'Empereur Darouda. Dans la guerre qui fit suite, DoGar et tous ses suivants se transformèrent en éléphants pour combattre. Ils furent vaincus mais refusèrent de prêter un serment de loyauté ; disant qu'il valait mieux mourir que d'être ce qu'ils n'étaient pas. Darouda ordonna d'épargner les éléphants en raison de leur audace, mais de les réduire en esclavage pour leur arrogance. DoGar berna les gardes et s'évada de sa prison et les éléphants s'installèrent dans les jungles.

La nature de Pérembésha, la Reine des Éléphants, était fort différente. Elle fut aimée par Agarankan, le Gardien de Teshnos, qui prit la forme d'un grand éléphant blanc. Le Roi Halarou était leur fils. Agarankan et Pérembésha allèrent combattre Sékever ensemble.

Armes et armures : Cogner avec son corps 12Λ0, Peau épaisse Λ4.

Capacités importantes : Courir vite 25, Creuser 12, Fort 18Ⅲ, Grand 18Ⅲ, Intimider 18, Ouïe fine 15, Rusé 15, Flairer la nourriture 15, Vigoureux 18.

Tactique : Les troupes d'éléphants coopèrent lorsqu'ils sont menacés. Les jeunes femelles forment un cercle autour des plus jeunes pendant que la matriarche charge vers la menace et l'éventre avec ses défenses, augmentant son attaque avec sa capacité *Grande*. Ils se retireront devant des adversaires plus puissants.

MAMMOUTH

Mammuthus primigenius

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Pélorie du sud.

Habitat : Collines.

On les retrouve d'Aggar jusqu'en Brolie. Ils ressemblent aux éléphants teshniens, sauf leurs magnifiques défenses et de leur épaisse fourrure noire. Ils survivent facilement dans des climats glaciaux et n'aiment pas la chaleur, c'est pourquoi ils se retirent dans des terres de plus haute altitude en été. Ils voyagent en petits troupes qui comptent jusqu'à quinze adultes et de deux à cinq petits. Des chasseurs courageux et talentueux peuvent en chasser un pour son cuir et son ivoire. La viande de mammoth est coriace et n'est mangée que si le chasseur et sa famille sont particulièrement affamés.

Valind, le dieu des Vents Glacés, créa les premiers mammoths et ils en ont gardé le tempérament hargneux. Les autres dieux des tempêtes ne les aiment pas et ils ne prospèrent donc que sous l'influence de Valind et ses frères.

Armes et armures : Éventrer 18Λ3, Peau et fourrure épaisses Λ4.

Capacités particulières : Grand 2Ⅲ2.

Tactique : Les mammoths tendent à se grouper en des formations défensives avec les adultes à l'extérieur du troupeau et les jeunes au milieu. Ils attaquent et se protègent grâce à leurs défenses et peuvent piétiner leurs adversaires en les attaquant avec leur capacité *Grand*.

MASTODONTE

Mammuthus fronelianus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Fronéla, Pent extérieur.

Habitat : Forêt.

D'apparence similaire aux mammoths, les mastodontes sont légèrement plus grands, avec une fourrure brun foncé. Ils vivent dans les terres boisées de conifères de Fronéla septentrionale, où les indigènes Rathori les chassent pour leur viande et leur fourrure. Leur ivoire est parfois troqué avec d'autres peuples plus civilisés du Sud ou gravé pour en faire des fétiches et d'autres charmes magiques.

Génert créa les premiers mastodontes lorsqu'il vit les mammoths de Valind. Les Guerres des Éléphants en résulta, durant lesquelles les deux espèces et leurs cousins s'affrontèrent au combat à travers tout Génertéla.

Armes et armures : Éventrer 18Λ3, Peau et fourrure épaisses Λ4.

Capacités particulières : Fort 2Ⅲ2, Grand 6Ⅲ2.

LES HAUTS LAMAS (ALTICAMELUS, SANNA)

Alticamelus domesticus

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Ralios (à l'origine), la Désolation.

Habitat : Savane.

Les hauts lamas sont grands, semblables à un croisement entre un chameau et une girafe, et vivent dans la Désolation. Dans la nature, ils vivent en petits troupeaux, mais les Praxiens en ont domestiqué la plupart.

Comme tous les plus importants des animaux qui pâturent dans la Désolation, leur Grande Protectrice, Sanna, est une fille d'Eiritha. Quand Waha surveilla la confrontation entre les animaux de troupeaux et les humains, Sanna cria devant tous « Grands géants des temps antiques, faites de moi votre servante afin que mes enfants puissent servir le plus noble peuple qui existe. ».

HAUT LAMA

Armes et armures : Coups de pattes 18Λ1, Peau épaisse Λ2.

Capacités importantes : Courir vite 2Ⅲ, Cracher 18, Fort 5Ⅲ, Grand 5Ⅲ, Hargneux 12, Vigoureux 15.

Capacités particulières (femelles) : Forte 3Ⅲ, Grande 9Ⅲ.



Animaux de Prax : haut-lama, sable, bison et impala.

Tactique : Les hauts lamas sont capricieux, ils grognent et crachent sur tout ce qui les dérange. Les hauts lamas sauvages fuiront probablement devant toute menace sérieuse, mais ils s'attaqueront certainement à des nuisances mineures.

La taille d'un haut lama donne un avantage en combat à son cavalier lorsqu'il est confronté à des adversaires montés sur des bêtes plus petites. Leurs cavaliers peuvent augmenter une capacité de combat appropriée avec la capacité *Grand* de l'animal. Cependant, on ne peut pas atteindre un humain à pied avec une arme plus courte qu'une lance.

LES IMPALAS (ORNARL)

Aeropyceros gigas

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les impalas sont de petites antilopes de teinte dorée, qui traversent Prax et la Désolation en troupes pouvant compter jusqu'à une centaine d'individus. Ils s'enfuient généralement devant une menace, en

s'écartant avec de grands bonds de près de dix mètres. Les mâles donneront toutefois des Coups de cornes à des nuisances de petite taille (les femelles n'ayant pas de cornes). Une race de pygmées domestique et monte les impalas. Ils se montrent doués dans l'utilisation d'arcs, même lorsqu'ils sont montés sur le dos d'un impala bondissant. Une espèce semblable (*Aeropyceros melampus*) vit dans les Landes des Aînés du sud de la Pélorie.

Les impalas sont les rejetons d'Ornar, une fille d'Eiritha. Un dieu la défia autrefois de garder une étoile en mouvement à travers l'obscurité et elle y parvint malgré la puissance, la trahison et les pièges de ce dieu.

IMPALA

Armes et armures : Coups de cornes et de pattes 10 A1.

Capacités importantes : Bondir 5W, Courir vite 2W, Esquiver 2W, Flairer un prédateur 18.

Tactique : Les impalas s'enfuient normalement devant des adversaires en donnant des coups avec leurs pattes arrières pour débiter leur course quand cela est approprié. S'ils sont contraints par un cavalier à rester et à se battre, ils donnent des coups de cornes.

LES LICORNES (LICORNE COMMUNE, LICORNE INFÉRIEURE)

Unicornis sylvanus

Âges : Vert, d'Or, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie, Prax (la Désolation).

Habitat : Forêt.

Les licornes ressemblent à des chevaux blancs comme la neige, sauf leurs sabots fendus, leur queue léonine, leur barbichette caprine et leur corne spiralée qui saille du centre de leur front. Les licornes qui vivent en Fronéla du nord, près du Glacier, sont poilues et sont dotées d'une abondante fourrure.

Les licornes sont des animaux solitaires et la plupart d'entre elles vivent dans des forêts aldryami. Les humains ne les voient donc que rarement, exceptées les guerrières yéloriennes de Prax, qui montent des licornes (bien que les leurs ne soient pas véritablement domestiquées).

Les licornes sont aussi intelligentes que les humains, bien qu'elles ne possèdent aucune culture propre. Toutes sont mâles et elles ne s'accouplent qu'avec des biches vierges, des chevaux et d'autres créatures inférieures. Elles craignent les humains, mis à part les femmes vierges, mais elles sont amicales envers la plupart des elfes. Bien qu'elles puissent apprendre à parler à la manière des hommes, cela n'est courant que parmi les licornes de Prax.

Les licornes paraissent être immortelles, car personne n'en a jamais vu mourir de mort naturelle depuis l'Aurore. Elles peuvent guérir les blessures et les maladies, et détecter le poison, avec le toucher de leur corne. Si leur corne leur est enlevée, elle perd la plupart de ses propriétés, mais elle volera cependant en éclats si elle entre en contact avec une substance empoisonnée.

Bien qu'elles ne rejoignent pas des ordres magistes, des traditions animistes, ou des cultes locaux, les licornes utilisent souvent la magie. Elles peuvent apprendre des pouvoirs en accédant à un nexus particulier sur le Plan magiste, à la manière d'un sorcier qui voyage jusqu'au nexus de son ordre afin d'apprendre des sorts. Une telle licorne en gagnera une capacité appelée Loi des Licornes, et produira tous les effets qu'elle connaît en utilisant cette capacité. Des exemples d'effets sont présentés plus bas, mais d'autres sont possibles.

Sorza est le Monocéros, la créature sauvage sacrée dont l'âme est si pure que la plupart des humains ne peuvent l'approcher, ni lui ni ses enfants. Il s'unit à Ménaken et leurs enfants en Danmalastan étaient

les licornes. Quand les hommes abandonnèrent les animaux parfaits, les licornes les suivirent dans la nature pour les protéger. Quand les carnivores en firent des victimes durant l'Âge des Tempêtes, les licornes les défendirent. Quand les monstres les attaquaient dans les Ténèbres, les licornes femelles moururent avec eux. Sorza montra à ses enfants comment s'accoupler avec des animaux inférieurs pour se perpétuer. Ainsi, l'ancienne race s'est diluée dans la faible et terne imitation que les hommes appellent licornes.

LICORNE

Armes et armures : Éventrer avec sa corne 18Λ3.

Capacités importantes : Agile 18, Courir vite 5Ⅲ, Fort 2Ⅲ, Grand 2Ⅲ, Repérer un intrus 5Ⅲ.

Capacités magiques innées : Déceler une blessure 20, Détecter le poison 10Ⅲ, Résister à la magie 18.

Exemples d'effets de la magie des licornes : Guérir une maladie, Guérir une créature amie, Guérir une créature hostile, Soigner un empoisonnement, Soigner un animal blessé, Neutraliser un poison, Voir une divinité, Voir un esprit, Arrêter un esprit.

Tactique : Les licornes s'enfuient devant toute confrontation ou restent pour combattre, en fonction de la nature de l'adversaire. Les animaux normaux vont souvent vers les licornes pour être guéris et peuvent les défendre. Si elle est acculée, ou si elle est dirigée par une cavalière yélornienne, une licorne tentera d'éventrer l'intrus avec sa corne. Les yélorniennes se battent en coopérant avec leur monture et attaquent leur adversaire avec une lance en même temps que la licorne essaie de l'éventrer.

LES LIÈVRES

Lepus spp.

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Universelle, à part sur certaines îles.

Habitat : Forêt, terrain dégagé.

Les lièvres vivent à travers tout Génertéla, évitant seulement les chaînes de montagnes, les forêts denses et certaines îles. Ils vivent généralement au sol dans des terrains dégagés et ne creusent des terriers que dans des climats extrêmes, comme par exemple pour se terrer dans une dune ou dans des congères.

Les lièvres sont les enfants de Rastlaff, le Dieu du Désordre. Dans les religions péloriennes, le premier lièvre fut le Trompeur lui-même, qui apparut comme un lièvre tacheté et essaya le piège qu'il avait fait pour Arakang. Ultérieurement, il essaya de se cacher de Léstakus le Chasseur dans la Forêt Céleste, mais il se fit attraper et lier à cet endroit, et ne put donc plus s'enfuir.

LIÈVRE PÉLORIEN/JAK-LIÈVRE PRAXIEN

Armes et armures : Insignifiantes.

Capacités importantes : Ouïe fine 18, Bondir 15, Courir vite 12, Creuser 12, Esquiver 18, Petit 15, Vigilant envers un danger 2Ⅲ.

Tactique : Les lièvres courent se cacher devant tout ce qu'ils considèrent, même de loin, être une menace. Ils peuvent mordre quand ils sont capturés, avec peu de conséquences sur quoi que ce soit de plus grand qu'eux.

Lapin

Oryctolagus et apparentés.

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Universelle, à l'exception de quelques îles.

Habitat : Forêt.

Les lapins résident dans des terriers qui contiennent souvent un nombre considérable d'animaux. Ils sont plus petits que les lièvres, mais leur ressemblent beaucoup.

La Tribu Lapin vivait durant l'Âge Vert. Grand-père Lapin vit venir Mort et initia une compétition avec elle en défiant Mort de compter ses descendants. Pendant que Mort les comptait, Grand-père Lapin fit creuser à sa famille une garenne sous terre, et ils y entrèrent pour ressortir derrière elle afin d'être compté à nouveau. Mort ne comprit jamais telle subtilité et les lapins existent donc encore. Il y a de nombreuses variétés et races locales, et cette histoire est racontée pour chacune d'elles.

Capacités particulières : Creuser 18.

LES PORCINS

Sus scrofa

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : À travers tout Génertéla, à l'exception de la Désolation et de Vérénela.

Habitat : Forêts à feuilles caduques, terrain dégagé, domestique.

Les cochons sauvages vivent en hardes qui comptent jusqu'à douze membres, bien qu'on puisse rencontrer également des mâles solitaires. Ils utilisent leurs défenses pour creuser la terre meuble afin de trouver de la nourriture, particulièrement des racines, des bulbes et des truffes. Ils sont généralement placides, s'enfuyant devant les chasseurs humains. Cependant, les cochons sauvages et sangliers mâles attaquent parfois les intrus. Les porcs ont une importance particulière pour le peuple Mraloti de Ramalie. Certains conservent d'anciennes traditions hsunchens et imitent leurs cousins sauvages, d'autres domestiquent les porcs et adoptent un style de vie agraire. Mralot est ici l'ancêtre des porcs, mais sa compagne Mralota a parfois une place plus grande dans des légendes locales. En Pélorie, l'une des filles d'Oria, Vergénari, est la mère des porcs domestiques et a été placée parmi les étoiles pour sa loyauté. Chez les Héortiens, le nom le plus courant de la mère des porcs est Entra, mais on l'appelle également Sovalda, Sorvoula et même Mralota. Des animaux similaires vivent à l'état sauvage dans les jungles de Teshnos.

PORC ENTRANI

Les entrani sont typiquement des porcs domestiques élevés par les Héortiens. Les cochons sauvages des terres orlanthi ont des caractéristiques semblables.

Armes et armures : Embrocher avec les défenses 12A2, Peau épaisse A1.

Capacités importantes : Odorat fin 18, Charger 15, Flairer un prédateur 15, Fort 2W, Fouiller le sol pour trouver de la nourriture 2W, Grand 18, Coriace 25, Rusé 15, Têtu 15.

Tactique : Les cochons sauvages sont agressifs quand ils sont menacés et balafrent leurs adversaires avec leurs défenses aiguisées. Si possible, ils chargeront précipitamment à partir d'une cachette, en augmentant leur capacité *Embrocher* avec les défenses avec leur capacité *Charger*.

MRALOTIEN*Sus mralotis***Âges :** D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)**Distribution :** Manirie.**Habitat :** Forêt.

Les Mralotiens sont d'énormes cochons sauvages que l'on trouve occasionnellement dans des forêts de Ramalie, Praloréla et Wénélie. Ce sont des vestiges des jours anciens où tout était plus grand et où avait beaucoup plus de pouvoir magique. La première fois qu'une personne mange la viande de ce porc magique, il gagne une Résistance à la magie 18 en tant que talent inné (ou +4 à une capacité similaire, s'il en possède une). Le score augmente de +4 encore si le mangeur est un Hsunchen mraloti. Les chamans mraloti recherchent les os, les défenses, et d'autres parties du corps de ces animaux pour en faire des fétiches.

De nombreux héros mraloti sont devenus célèbres en apprivoisant des porcs mralotiens au lieu de les tuer. Ces derniers sont extrêmement vicieux, mais si le héros réussit, il gagne un allié puissant, et qui peut en outre être utilisé pour élever des gorets particulièrement grands.

Mralot est l'ancêtre des cochons sauvages de Manirie. Durant les âges mythiques, les Mraloti étaient une grande tribu qui était en compétition avec les Orlanthi. Comme à son habitude, Orlanth remporta les batailles, mais Mralot s'échappait à chaque fois dans les profondeurs des forêts. Il laissa derrière lui des dynasties de chefs humains, ainsi que cette race de cochons sauvages.

Armes et armures : Embrocher avec les défenses 12W/A3, Peau épaisse A2.

Capacités particulières : Charger 5W, Flairer un prédateur 15, Fort 12W, Grand 5W, Résister à la magie 2W2, Coriace 125, Rusé 18, Tête 2W, Vicieux 18.

Capacités magiques innées : Jusqu'à trois à 3W chacune ; les capacités typiques incluent : Poils luisants, Invulnérable aux armes normales, Acuité sensorielle magique, Défenses acérées, et Galop tonnant.

LES RHINOCÉROS*Rhinoceros praxianis***Âges :** Tempêtes, Histoire**Distribution :** La Désolation.**Habitat :** Savane.

Les rhinocéros sont des forces incroyables, grandes, musclées, à la peau épaisse, avec une ou deux cornes sur leur museau. Ce sont des herbivores antisociaux et agressifs, qui se rassemblent avec d'autres membres de leur espèce uniquement pendant la saison des amours. Bien que la majorité vive en Pamaltéla, deux espèces vivent en Génertéla, et une troisième a été créée par les Mostali.

RHINOCÉROS PRAXIEN

Le rhinocéros praxien à corne unique est la créature non-chaotique la plus puissante de la Désolation. Ils ont été peu fortunés par rapport aux autres bêtes praxiennes, mais la petite tribu des Monteurs de Rhinocéros est crainte au-delà de leur faible nombre, en raison de la puissance de leur charge. À l'état sauvage, les rhinocéros praxiens sont généralement solitaires, mais lorsqu'ils sont domestiqués par les Monteurs de Rhinocéros, ils vivent en petits troupeaux.

Génert créa le premier rhinocéros. Gan Huimon, un guerrier kralori qui chercha à conquérir le grand esprit, le défia, mais il fut détruit par les rhinocéros.

Armes et armures : Peau d'armure $\Delta 4$, Coups de cornes et Morsure $2\mathbb{W}\Delta 2$.

Capacités importantes : Charger $8\mathbb{W}$, Entendre un bruit 15, Fort $15\mathbb{W}$, Grand $10\mathbb{W}$, Flairer de la nourriture 18.

Tactique : Les rhinocéros mâles sont agressifs et chargent les intrus la gueule ouverte en tentant de les mordre avec leurs crocs inférieurs tout en les empalant de leur corne.

GARANTARME (RHINOCÉROS DE GRANIT)

Rhinogranitis herbiphagus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane, terrain accidenté.

Superficiellement, les garantarmes ressemblent aux rhinocéros praxiens, à l'exception de leurs deux cornes, mais en les observant de plus près, on peut remarquer leurs traits rocailleux et leur peau rugueuse et pierreuse. Ils sont formés de granit, avec des surfaces externes douces, presque polies et des yeux scintillants semblables au quartz. Ils rugissent d'une voix profonde et grommelante lorsqu'on les dérange. La plupart des créatures de la Désolation ont appris à craindre ces sons.

Les garantarmes sont inhabituels parmi les créatures de pierre dans la mesure où ils sont strictement herbivores. Ils ne mangent que quelques types de plantes, qu'on ne peut trouver que dans la Désolation. Ils sont rares, car à l'état sauvage ils se reproduisent lentement et avec de grandes difficultés. La plupart des humains croient que les Mostali ont perdu le secret de leur construction. Durant l'Âge des Dieux, les Mostali fabriquèrent de nombreuses créatures. Ils peuplèrent l'Occident en premier, puis le Nord et le Sud, avec des créatures comme des cerfs de pierre, des pumas d'or et d'argent, des éléphants de fer et ainsi de suite. Des ennemis détruisirent la plupart de ces créatures. Certaines, comme les garantarmes, survécurent, mais ils se sont presque entièrement éteints à l'ère moderne.

Capacités particulières : Se camoufler dans les étendues rocheuses 18, Fort $2\mathbb{W}2$, Coriace 18.

RHINOCÉROS LAINEUX (KOUNKORNE)

Coelodonta kunkornis

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Fronéla.

Habitat : Collines.

Les rhinocéros laineux semblent similaires aux rhinocéros praxiens, mais ils sont recouverts d'une fourrure d'un brun profond. Ils préfèrent les collines boisées et pâturent près du glacier de Valind, où les humains locaux et les Uzhim les chassent parfois. Ils sont agressifs et hargneux et n'ont quasiment pas peur des hommes. Ils attaqueront n'importe quel intrus, même sans provocation.

Capacités particulières : Coriace 18.

Vadrus et la Tribu de la Logique

UNE HISTOIRE DES ORLANTHI DE FRONÉLA

Après qu'Orlanth eut vaincu le maléfique Empereur, beaucoup de dieux ont lutté entre eux, pour la maîtrise du monde. Le Grand Orlanth était si puissant que beaucoup de dieux voulaient prouver leur force en le combattant, lui et ses cousins. Bien entendu, Orlanth les vainquit toujours, parfois avec

facilité et parfois avec peine, mais toujours avec succès. Jusqu'au jour où Dounbadal vint de l'ouest. Dounbadal était nouveau et étrange. Il portait des vêtements de bronze et de fer, et il était monté sur Délusquaval, un nouveau type de cheval. Il portait des Runes étranges que personne n'avait vues avant. Il avait de nombreux serviteurs et assistants, ainsi qu'une petite armée.

Comme le font tous les bons chefs à l'approche d'un étranger, Orlanth rassembla ses loyaux thanes pour aller à la rencontre de cette nouvelle tribu. Mais ces derniers n'écouteront pas les salutations rituelles. À la place, ils exigèrent qu'Orlanth se soumette à eux, car ils voulaient établir un nouvel Empire, et remplacer celui sur lequel avait régné l'Empereur Maléfique. Orlanth refusa, bien entendu. Dounbadal lança une Provocation. Orlanth jeta son défi en retour. Dounbadal cracha une menace. Orlanth la détourna en attaquant. Les deux armées se lancèrent à la bataille.

La Tribu des Tempêtes était habituée à toujours vaincre, et quand ils virent que leurs armes rebondissaient sur les corps de leurs ennemis sans les blesser, ils en furent inquiets. Et quand leurs prodiges ne causèrent ni blessures ni désarroi, ils en furent bouleversés. Et lorsque le sorcier de Dounbadal commença à les anéantir avec des sorts brûlants, la Tribu des Tempêtes fut si désespérée qu'elle fuit le champ de bataille.

Dounbadal se leva sur ses étriers et cria dans le dos des Orlanthi déconfits : *« Vos magies sont illogiques, et elles sont donc fausses ! Nous seuls sommes les véritables enfants du Créateur, celui qui fit le Ciel et la Terre, et nous avons ce qui vous manque. Nous avons prouvé le vide de vos philosophies, et nous ne pouvons pas être touché par vos faussetés. »*

Orlanth savait que ces mots-là étaient faux, mais il restait le fait que ses pouvoirs ne pouvaient pas affecter ces gens-là. Il fut forcé de reconnaître que son ennemi semblait supérieur à lui. Il appela donc tous ses thanes à sa maisonnée.

Orlanth parla, dès que tous les chefs de sa tribu s'étaient rassemblés. *« Ce sont des ennemis nouveaux »* dit-il. *« Qui saura nous raconter des choses sur eux ? »*

Lhankor Mhy se leva. *« Moi, j'ai entendu parler de cette tribu de la logique. Ils ne font pas la magie comme nous. Leur magie ne vient pas d'eux-mêmes, comme la nôtre, mais ils la volent à l'univers en se servant de leur Loi perverse et contre-nature. Voilà ce qui provoquera leur chute, car à la fin ils cesseront tout simplement d'exister, et ils iront dans le vide. »*

« Voilà qui est bon à entendre » lui répondit Orlanth, *« mais nous aurons besoin d'une nouvelle tactique. Car si ce destin funeste ne les anéantit pas bientôt, ils envahiront notre terre, et nous tueront tous. »*

« Ils ne pourront pas établir leur Empire tant que nous vivrons » expliqua Lhankor Mhy, *« car pour régner sur le monde, ils devront tout comprendre et tout catégoriser, et ils ne pourront jamais y arriver avec nous, car notre nature est la liberté. »*

« Mais comment resterons-nous en vie ? » demanda Yinkin. *« Si nos magies ne sont d'aucun effet sur eux ? Ils nous tueront tous sur le champ de bataille, et nous y mourrons pour rien. »* Et chaque thane alors de lancer sa proposition. Hedkorianth de dire à tout le monde qu'il fallait l'aider à lancer sa grosse pierre, Vanganth de demander à chacun de l'aider à voler de plus en plus vite, Humakt que chacun lui prête sa force pour son coup d'épée. Et tous de se disputer sur ce qu'il fallait faire, et jusque tard dans la nuit, et jusqu'au moment où l'épouse d'Orlanth se leva à son tour.

« Il y a toujours une autre solution » dit-elle. *« S'ils ne nous trouvent pas, ils ne pourront pas nous tuer. Je sais que cela va à l'encontre de vos méthodes d'hommes, mais si nous avons à vaincre ce nouvel Empire, vous devrez apprendre quelque chose de nouveau. Que chacun de nous se déguise donc, et que nous allions dans les contrées sauvages pour les empêcher de nous traquer. Puis, nous attendrons qu'ils subissent leur destin funeste, celui dont Lhankor Mhy nous a parlé, bénéficiant du savoir qu'ils ne pourront jamais dominer le monde entier, comme ils le souhaitent. »*

Au départ, les dieux n'aimaient pas vraiment cette idée, mais leurs femmes leur parlèrent d'enfants, des temps heureux qu'ils partageraient dans les bois, quant ils seraient seuls, et de nombreux autres propos de femme, et les thanes changèrent finalement d'avis.

Orlanth se transforma en faucon à queue rouge et se cacha ainsi dans les bois. Héler devint un mouton des montagnes, Odayla un ours, Yinkin un alynx, Elmal un cheval, et Humakt devint un grand loup. Bévara s'échappa sous la forme d'un goura, et Chalana Arroy s'élança dans les airs comme une tourterelle triste. Eurmäl les poursuivait sous la forme d'un corbeau. Ernalda fuit en prenant la forme d'une truie sauvage, tandis qu'Ourox et Ouralda avaient pris la forme d'un taureau et d'une vache. La famille d'Ernalda suivait la déesse; Asrélia comme un rat, et Ty Kora Tek comme une chauve-souris. Hedkoranth se cacha sous la forme d'une tortue dans un bosquet ombragé, Lhankor Mhy comme un hibou dans un arbre, et Héort comme un cerf dans les bois. Et c'est ainsi que tous les dieux partirent, et se cachèrent tous sous une forme animale.

Avant qu'ils ne se soient tous transformés, Orlanth avait envoyé son messager, Issaries, à trouver Vadrus, qui n'avait pas été présent à la réunion. Comme à son habitude, Vadrus n'avait tout simplement pas écouté l'appel d'Orlanth, mais malgré cela Orlanth voulait quand même le prévenir de la menace, et lui dire ce que les autres dieux avaient décidé.

La mule Issaries se rendit donc à la maisonnée de Vadrus, et lui expliqua ce qui s'était passé. « Et maintenant, toi aussi » dit-il, « tu dois prendre une forme animale, comme tous tes cousins l'ont déjà fait. »

« Mais, vous êtes tous des fillettes, ou quoi ? » cria alors Vadrus. « Tu crois que moi, je vais courir devant une bande de couillons en métal ? Si l'un seul de ces bâtards vient se montrer ici, je l'enfoncerai, moi, comme je les enfoncerai tous ! J'suis costaud, moi ! »

« Mais tu n'as rien écouté, ou quoi ? » lui dit alors Issaries. « Notre magie n'a aucun effet sur eux, et la tienne n'en aura pas non plus. Si tu essaies de combattre ces gens-là, ils te tueront, c'est sûr. »

« Mais va te faire foutre ! Tu n'as qu'à te planquer, connard de feignasse ! Moi, je vais pas fuir comme toi ! » Issaries comprit donc que l'obstination de Vadrus était bien plus forte que ses propres pouvoirs de rhétorique, et il finit donc par partir. Vadrus se dit à lui-même « Hum... Invulnérables à la magie, qu'il dit ? Eh ben, qui veut la fin veut les moyens... »

Vadrus sortit donc de la maisonnée, et forma un amas d'herbes gelées, de dure glace, de terre givrée, et de pierres tranchantes, en lui donnant une figure toute poilue et monstrueuse. Puis, il lui donna le souffle de la vie, et fit un pas en arrière pour admirer le travail. *« Ah, ouaï ! Toi t'es bien ! Je t'appellerai Kounkorne, le rhino laineux, et tu viendras combattre avec moi, et toi t'auras pas besoin de magie pour bien te battre ! Et on verra si ces putes d'étrangers ils auront l'air aussi fiers quand ils auront ta grosse corne dans l'cul ! »*

Entre temps, Dounbadal avait entendu dire que le frère d'Orlanth vivait près du Glacier. Quand la tribu de la Logique arriva pour combattre Vadrus, ses rhinos étaient prêts. Tous les Vadrudiens avaient imité leur père, et ils avaient fait leur propres créatures de terreur, bien qu'il n'eût que le Mammouth à poils de son fils Valind à rivaliser avec le Kouunkorne.

Vadrus ne se fit pas attendre, pas même pour savoir ce que ces étrangers auraient à lui dire. Il envoya tout de suite Kounkorne et les autres animaux à la charge. Et comme le dieu des bravaches l'avait bien prévu, Dounbadal et sa famille étaient terrorisés à l'aspect de cette nouvelle créature. Kounkorne paniqua le cheval de Dounbadal, et se mit à donner des coups de corne à droite et à gauche, piétinant ses ennemis, et si féroceement qu'il les mit tous en fuite, et ils ne revinrent plus jamais déranger la Tribu des Tempêtes.

Longtemps Vadrus fut-il maître en Fronéla, jusqu'au jour où Orlanth et les siens comprirent que leur terre était délivrée, et reprirent leurs vraies formes. Certains des dieux, cependant, furent perdus à jamais, ou avaient voyagé si loin qu'il n'y eut personne qui leur dise que les dieux de la logique avaient été vaincus. Nous les appelons les Hsunchens, et ils vivent encore dans les forêts et dans les toundra du nord.

« Il semble » dit Orlanth « que mon frère a enfin trouvé le moyen de se rendre utile. Allons tous lui donner nos remerciements pour nous avoir sauvés de ce terrible ennemi, et nos excuses pour tous les torts que nous avons pu lui faire avant ce jour. »

« Avant de faire cela » lui dit alors Ernalda, « je suggère que tu parcoures d'abord les terres de ton tula, et je parie que tu vas trouver que Vadrus ne fut pas si utile que tu as l'air de le croire... »

Orlanth alla donc, et il vit que les kounkornes piétinaient ses champs, et qu'ils faisaient fuir ses chats et qu'ils attaquaient même ses carls. Ils étaient aussi têtus et violents que leur créateur, et ne se laissèrent jamais apprivoiser, et encore aujourd'hui, ils constituent une menace pour nous tous.

LES SATYRES (FAUNE, HOMME-CHÈVRE)

Faunus hircus

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Universelle, mais ils sont rares ; plus communs en Seshnéla, dans les terres aldryami et dans la Passe du Dragon.

Habitat : Forêt.

Les Satyres sont des êtres en partie caprins et en partie humains. Ils ressemblent à des humains à peau sombre au-dessus de la ceinture et à des chèvres à la fourrure brune en-dessous. Ils ont des cornes ondulées sur la tête. Ce sont tous des mâles.

Les Satyres s'accouplent habituellement avec des nymphes, mais ils forniquent également avec des humaines ou des elfes. Ils kidnappent occasionnellement des femmes humaines dans ce but, mais la plupart sont suffisamment prudents pour éviter d'ennuyer leurs voisins elfes. Tous les enfants de ces unions sont des Satyres. Même s'il naît loin des bois, un Satyre sentira rapidement une envie irrésistible de rejoindre sa propre espèce. Les Satyres ont une capacité instinctive à communiquer avec les animaux sauvages, mais la plupart apprennent également la langue de leurs voisins aldryami, humains ou hommes-bêtes.

Les Satyres jouent de la musique pour utiliser leur magie, qui affectera tout être qui entendra leur flûte, sauf si le Satyre ne le désire pas. Grâce à leurs flûtes, les Satyres peuvent renforcer des émotions existantes, endormir les gens ou les faire danser ou chanter avec une folle frénésie tant que leur musique continuera. Chaque Satyre connaît au moins une des Sept Anciennes Chansons (Chagrin, Luxure, Joie, Colère, Sommeil, Panique, et Désir) et beaucoup en connaissent plus. Tout Satyre qui connaît l'une de ces chansons peut les jouer en utilisant sa capacité à Jouer de la flûte, et il n'a donc pas à les améliorer séparément. De nombreuses chansons plus récentes existent et les Satyres peuvent aussi bien avoir des talents non-musicaux s'ils font partie d'une tradition appropriée, mais ils devront améliorer ces talents individuellement.

Les Satyres sont les puissances masculines de la fertilité sauvage. Ils viennent du Monde psychique et ressemblent aux nymphes, mais leurs corps sont permanents.

SATYRE

Armes et armures : Coup de tête $\Delta 1$, Grand gourdin $\Delta 3$, Pierres jetées $\Delta 1$.

Capacités importantes : Agile 15, Combat au contact 14, Danser $2W$, Discret 18, Fort 15, Trouver de quoi brouter 16, Jouer de la flûte $4W$, Libertin 18, Coriace 12, Se camoufler 15, Tradition de la Vallée des Bêtes 18.

Talents typiques : Chanson de la Colère, Chanson du Désir, Chanson du Chagrin, Chanson de la Luxure, Chanson de la Panique, Chanson du Sommeil.

Tactique : Les Satyres évitent le combat si possible, mais se défendront avec un coup de tête ou une massue improvisée si nécessaire. Ils ne portent jamais d'armure.

LES VÉRUFÉRAR (OISEAU LÉZARD, LÉZARD BOLAS, LÉZARD BOLO)

Camptosaurus elegans

Âges : Vert, d'Or, Histoire

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les véruférars sont des reptiles bipèdes herbivores de couleur vert-brune. Ils sont longs d'environ sept mètres, essentiellement grâce à leur nuque et à leur longue queue. Normalement bipèdes, ils se mettent parfois à quatre pattes, leurs avant-pattes étant relativement fortes. Chacun des trois or-teils d'un véruférar se termine par un sabot plutôt que par une griffe. Ils broutent les herbes et les arbustes. Leur tête chevaline comporte un bec arrondi et coupant qui leur permet d'arracher la vé-gétation, et ils ont des dents broyeuses au fond de leur mâchoire pour manger les plantes plus ré-sistantes. Une race de pygmées praxiens monte les plus grandes bêtes de leurs troupeaux et utilise des bolas pour ralentir leur proie quand elle s'échappe, d'où le nom de « lézard bolas » qui est donné à ces animaux par des étrangers.

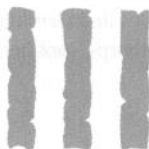
Les véruférars sont originaires du Jardin des Délices de Génert. Ils auraient péri quand les premières tempêtes de feu s'abattirent sur ce Jardin si les Vérmandol ne les avaient mis à l'abri. De nos jours, les troupeaux de véruférars sont soigneusement gardés par les Véréfiens, ou peuple du lézard bolo, dont les ancêtres sauvèrent les reptiles.

VÉRUFÉRAR

Armes et armures : Morsure et coups de patte 12Λ2, Peau écailleuse Λ2.

Capacités importantes : Courir vite 18W, Fort 8W, Trouver de quoi brouter 18, Grand 8W, Repérer un prédateur 15.

Tactique : Les véruférars sont des animaux placides et leur réaction habituelle à une menace est de fuir. Ils attaquent seulement s'ils sont dirigés par leur cavalier.



Les prédateurs sauvages

Le cinquième pont

LES HYÈNES (HYARN)

Crocuta theovorax

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les hyènes sont les animaux carnivores les plus importants de la Désolation. Ce sont des chasseurs nocturnes agressifs qui poursuivent leurs proies en bandes d'une douzaine ou plus. Elles sont prêtes à manger presque n'importe quoi, mais ce qu'elles aiment le mieux, ce sont les grands mammifères. Durant les saisons maigres, elles deviennent charognardes, et iront jusqu'à contester le droit à la charogne aux condors par exemple. Elles mangent le corps entier de leur proie, brisant les os avec leurs mâchoires puissantes. Puis, elles recrachent les cornes, les sabots, et les fragments osseux qu'elles ne peuvent pas digérer. Les bandes d'hyènes attaquent parfois les humains seuls, mais elles ont assez d'intelligence pour éviter ceux qui sont en groupe, et ceux qui portent des armes dangereuses. Les hyènes ont été à moitié apprivoisées par les morocanth de Prax, qui les emploient comme bêtes de garde, plutôt que des chiens. Lorsque les dieux du Chaos tuèrent Génert, une bande d'esprits se manifesta sous la forme d'hyènes pour dévorer le corps du dieu. Aujourd'hui encore, les praxiens racontent que toutes les hyènes sont des morceaux du corps de Génert.

HYÈNE

Armes et armure : Griffes et Dents 2WΛ2, Peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Coincer une proie 12 (+12 PA/hyène), Intimider 12, Grand 12, Courir vite 15, Courir sur une longue distance 15, Flairer de la nourriture 12, S'énervier facilement 18, Fort 18.

Tactique : Les hyènes chassent dans de grandes troupes. Il est dur de leur faire lâcher leur proie, qu'elles peuvent pourchasser sur de nombreux kilomètres. Dès qu'elles la rattrapent, jusqu'à cinquante hyènes fondrent sur l'animal éreinté pour le déchiqueter. Il est bien connu que les hyènes sont faciles à mettre en colère, et qu'elles attaqueront plutôt que de fuir.

LES LIONS

Panthera leo

Âges : D'Or, Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution : Carmanie (Pélorie).

Habitat : Terrain dégagé.

Les lions vivent dans des troupes comprenant de 3 à 8 femelles, de 1 à 4 mâles, et quelques lionceaux. Ce sont les femelles qui font l'essentiel de la chasse pour la troupe, mais les mâles aussi sont prêts à combattre, surtout pour défendre leurs compagnes et leurs petits. Le lion carmanien se distingue des autres par sa crinière noire, sa férocité, et pour les ennuis causés par des bandes de lions carmaniens célibataires et vagabonds. Jadis, ils étaient courants en Pélorie et en Fronéla. Aujourd'hui ils s'y font rares.

En ancienne Pélorie, Dourbadath était l'ennemi de Sakkar, le Dieu de la Peur à dents de sabre. Dourbadath sut résister à l'Empereur Murharzame, avec de nombreux autres. On le chassa, on le piégea, et on le maudit ; mais il réussit malgré tout à échapper à ses poursuivants. Ses enfants, hélas, furent capturés et mis en esclavage. Dourbadath put les libérer en se soumettant au ravisseur, pour le servir. Dourbadath fut le serviteur de l'Empereur Urvoirinus, et si loyalement que ce fut le lion qui devint le porte-sceptre du pouvoir impérial. Ses fils devinrent des chefs de régiments, et ses filles les ancêtres d'une race de héros. Mais à la mort d'Urvoirinus, Dourbadath se révolta, et après cela il fut traité en bête sauvage et en père d'esclaves. Les lions eux-mêmes furent pourchassés et presque exterminés en Pélorie.

Quand Carmanos le Grand Prophète fit ses révélations, il invoqua le lion pour le servir. C'est à partir de ce jour-là que des troupes de lions se sont mises à rôder en Pélanda, partout où les Carmaniens ravageaient les terres de leurs ennemis.

LION DE DOURBADATH (LION CARMANIEN, LION GÉNERTÉLIEN, LION NORDIQUE)

Armes et armure : Griffes et Dents 2III/2 (+22 PA/compagnon dans la troupe) ; (mâles uniquement) Crinière et Peau épaisse A1.

Capacités importantes : Embuscade 18, Féroce 18 (mâles uniquement), Grand 18, Paniquer son adversaire 15, Fort 2III.

Tactique : Les lions chassent la nuit. Ils combattent de manière coopérative, habituellement comme une compagnie de cinq lionnes (ou moins), dont l'une attaque pendant que les autres entourent la proie pour l'isoler. La lionne combattante gagnera les PA de ses compagnons comme bonus. Contre des ennemis plus dangereux, c'est le groupe entier qui se lancera à l'attaque, employant des tactiques de cohue et tentant par tout moyen de réduire le score de l'adversaire. Comme tous les chats, grands ou petits, les lions attaquent avec leur gueule, pour essayer de tuer en une seule morsure à la gorge. Ils se servent de leurs griffes surtout pour se défendre, mais ils peuvent tout à fait taper ou tenter d'agripper une proie qui essaie de fuir, et la mettre à terre. Les lions attaquent souvent les êtres humains, pour les manger.

LES LOUPS

Canis lupus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Partout en Génertéla (sauf la Désolation et Vérénela), Fonrit, Umathéla.

Habitat : Presque n'importe où.

Les loups sont les grands carnivores les plus communs de Génertéla, et on en trouve un peu partout que ce soit dans les denses forêts des aldryami, dans les chaînes de montagnes, ou dans les grandes plaines de Pent. Ce sont des animaux très sociables qui voyagent dans des bandes d'une

Kéladour et Bétidour

2 daïmons dourbadi

Âges : D'Or, Tempêtes

Distribution : Pélorie.

Habitat : Terrain dégagé, Plan divin.

Kéladour et Bétidour sont des daïmons qui sont devenus célèbres pour de nombreux hauts faits. Ils ont monté une embuscade contre Mashounasane, par exemple, et réussi à s'en tirer vivants. Une année, ils ont détruit tous les rejetons de Sakkar. Puis, ensemble, ils ont mené la cérémonie qui bénit leur propre famille et lui permet de survivre dans les Grandes Ténèbres. Ils ont été maudits dans ces Ténèbres, et aujourd'hui ils ne peuvent jamais se rencontrer l'un l'autre, car la rivière Oslira les a séparés à jamais. Kéladour sévit encore dans les terres désertes de Pélanda et de la Pélorie occidentale, tandis que son amante Bétidour demeure à l'Est. Des lions d'or les accompagnent souvent lorsqu'ils apparaissent.

Armes et armure : Griffes et Dents 12 $\mathbb{W}_3\Lambda_4$ (+42 PA/lion d'or l'accompagnant), Fourrure et peau épaisse 74.

Capacités importantes : Embuscade 8 $\mathbb{W}_3$, Grand 8 $\mathbb{W}_2$, Fort 12 $\mathbb{W}_3$, Coriace 18 $\mathbb{W}$.

Capacités magiques innées : Commander aux lions 5 $\mathbb{W}$, Initié de Dourbadath 15 $\mathbb{W}$, Rugissement terrifiant 5 $\mathbb{W}_3$.

En tant que daïmons, Kéladour et Bétidour accèdent à toutes les affinités de leur père Dourbadath avec une valeur numérique égale à leur score en Initié de Dourbadath (voir Hero Wars p. 73). En tant qu'Initiés, leur utilisation des prodiges est soumise aux modificateurs d'improvisation.

de mi-douzaine à une vingtaine d'adultes. Leur gibier est constitué pour l'essentiel de cerfs, mais ils sont prêts à attaquer d'autres animaux, y compris des animaux de bétail, s'il le faut ou si une occasion trop belle se présente. Ils évitent d'attaquer les humains, sauf en temps de faim ; et même dans ce cas, ils préfèrent s'attaquer à des cadavres plutôt qu'à des humains vivants.

En Ralios et en Sartar, des loups accompagnent souvent les Hsunchens telmori, et les aident à chasser. Ces loups sont pourtant encore des bêtes sauvages, et ils n'aiment pas les autres races d'humains. Certains de ces loups sont des grand-loups ayant une taille héroïque parmi d'autres puissantes capacités.

Les loups sont les enfants de Telmor. Celui-ci combattit contre de nombreux ennemis durant la Guerre des Dieux, et finit par presque tous les dévorer (y compris le Soleil). Il utilisa sa force et sa ruse pour survivre au Long Hiver, au moment où d'autres animaux sont morts de faim. Il forma la première bande de loups en enseignant à ses propres louveteaux qu'ils étaient plus forts ensemble que séparés.

LOUP COMMUN, LOUP TELMORI

Armes et armure : Griffes et Dents 18 Λ_1 , Fourrure Λ_1 .

Capacités importantes : Coincer une proie 12 (+12 PA/individu dans la bande), Grand 15 (Loups Telmori uniquement), Courir vite 18 (+12 PA/individu dans la bande), Flairer une proie 2 $\mathbb{W}$ (+12 PA/individu dans la bande).

Tactique : Les bandes de loups emploient des tactiques très efficaces. Les autres loups de la bande obéissent au chef, et sont ses partisans pour tout ce qui concerne la traque, le flair, la chasse, et l'attaque. Les loups de la bande se déplacent de manière à couvrir le plus de terrain possible ou à bloquer les issues de secours. La bande cherchera avant tout à maintenir une bonne vitesse de traque tout en maximisant la fatigue de la proie. Lorsqu'elle aura coincé une victime, la bande se réunira en cercle autour d'elle pour la tuer. Même si chaque attaque ou manœuvre particulière sera une action particulière de loups différents, l'effet d'ensemble est toujours le même ; le chef de la bande reçoit un bonus de PA dans la lutte de la bande contre sa proie.

LOUP NOIR (ZOUMBARA)

Canis atrolupus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Pent.

Habitat : Terrain dégagé.

Armes et armure : Griffes et Dents 5WΛ2, Fourrure Λ2.

Capacités particulières : Sans peur 18, Grand 5W, Résister à la magie 18, Fort 15.

Les loups noirs sont bien plus grands et plus féroces que les autres loups. C'étaient des créatures courantes durant les Ténèbres, et ils n'ont nullement peur des hommes. Cette absence de peur tend à les faire disparaître pourtant, puisque les hommes sont devenus plus nombreux qu'eux. Mais le hurlement de ce loup est l'un des sons les plus craints de tout Pent et des terres à l'entour, qui sont leur terrain de chasse ordinaire. Les loups noirs sont les enfants de Zoumbara. Zoumbara est née durant l'Âge des Tempêtes. Elle est la fille de l'esprit Telmora et du dieu Hürul (que l'on adore aussi comme le Vent de Guerre du Nord hurlant).

GRAND'LOUP

Distribution : Ralios, Dorastor, Passe du Dragon.

Armes et armure : Griffes et Dents 18WΛ2, Fourrure Λ2.

Capacités particulières : Coincer une proie 12W (+32 PA/individu dans la bande), Esquiver 18, Grand 15, Courir vite 8W2 (+48 PA/individu dans la bande), Flairer une proie 2W2 (+42 PA/individu dans la bande), Fort 2W, Hurlement terrifiant 18.

Les loups Telmori sont plus grands que les loups ordinaires, mais ils possèdent des caractéristiques similaires. Il y a pourtant certains individus dont la puissance est quasi héroïque. Ces grand'loups sont parfois les meneurs de bande des loups sauvages, et on en trouve parfois comme compagnons des héros et des chefs du peuple-garou que sont les Telmori.

LOUP À CORNES (VATHAROL)

Canis corniger

Armes et armure : Coup de cornes et Morsure 5WΛ2, Fourrure Λ1.

Capacités particulières : Endurci 15, S'énervé facilement 12.

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Fronéla, Pélorie.

Habitat : Forêt de conifères, toundra.

Tactique : Les loups à cornes fracassent leur proie avec leurs cornes, pour ensuite la déchiqeter de leurs griffes géantes, car ils ont la mâchoire plutôt faible. Ils courent plutôt vite, mais n'ont presque aucune force ni endurance à la course. Ils chassent de manière coopérative, tout comme les loups ordinaires, et leurs tactiques sont similaires. Ils combattent plus facilement que ces derniers, néanmoins, et ne fuient que rarement ; même face à des adversaires plus puissants.



Hrognar

Un esprit-loup telmori

Âges : Tempêtes, Ténèbres

Distribution : Pélurie.

Habitat : Monde psychique.

Puissance : 10 III 4.

Armes et armure : Morsure 18 III 3 Λ 4, Fourrure Λ 4.

Capacités importantes : Coincer une proie 12 III 3, Esquiver 185, Grand 5 III , Courir vite 1853, Flairer une proie 2 III 4, Fort 2 III 2.

Capacités magiques innées : Commander aux loups 5 III , Grand saut 5 III 2, Paralyser sa proie par la terreur 12 III , Hurlement terrifiant 18 III 2.

Hrognar est l'un des louveteaux de Telmor. Il ne voyage plus avec ses compagnons de ventrée, car il les a quittés pour apprendre à d'autres la force qu'il y a à vivre en bande. Hrognar est l'un des plus puissants esprits-loup à être adorés par les Telmori. De nombreuses bandes de Ralios le tiennent pour leur ancêtre, et l'appellent parfois à la rescousse. S'il apparaît, normalement une douzaine ou plus de grand'loups arriveront des terres à l'entour pour chasser avec lui.

Hrognar est un esprit puissant, et il peut invoquer des esprits-loup si jamais il en a besoin. Il est capable aussi d'incarner ses talents sous la forme d'ours semi-physiques qui l'assisteront, à la manière des nymphes.

Les loups à cornes ressemblent à des loups normaux, sauf qu'ils ont les épaules plus massives au niveau de la tête et qu'ils ont deux cornes pointues sur le front. Ils s'en servent pour chasser. Ils errent dans des bandes d'environ dix adultes ou moins, en parcourant de vastes territoires. Il n'y a qu'un petit nombre de ces loups, et on ne les observe qu'assez rarement.

Durant la Guerre des Dieux, il existait de nombreuses rivalités. L'une d'elles était la guerre entre le Pacte des Loups et le Grand Cerf. Le Pacte des Loups commença à manger les cerfs, chose qui lui réussit plutôt bien aujourd'hui encore. Le Grand Cerf ordonna à ses descendants de fuir, ce qui leur réussit bien. Les loups engendrèrent alors des louveteaux et leur enseignèrent de grandes ruses, mais les cerfs ripostèrent en produisant de plus en plus de faons, et en leur enseignant à courir dans toutes les directions possibles. Le Pacte des Loups organisa donc ses membres en bandes, mais les cerfs organisèrent les leurs en troupeaux. C'est à ce moment que les Grandes Ténèbres prirent fin : au moment où les loups grandirent, où certains cerfs produisirent des coquilles pour se protéger contre eux, et où certains loups eurent produit des cornes pour percer ces coquilles. L'Aurore interrompit cette belle course aux armements.

LES LYNX RUFUS (RINKON)

Felis rufus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Fronéla, Pélorie.

Habitat : Collines, brousse, marécages.

Les lynx rufus sont des félins très agiles, qui vivent dans des zones où ils peuvent facilement s'em-bûcher. Ils ont la fourrure qui va du gris clair au brun roux, et ils ont les oreilles en touffe et de petites queues en houppes. Ils mangent des lapins avant tout, mais parfois des proies plus grandes. Les lynx rufus s'énervent facilement, ce qui est contrebalancé par leur ruse. Ils reviennent sur leurs pas, par exemple, pour tromper les chiens et d'autres bêtes qui les pisteraient.

Le créateur fit de Rinkona la mère des lynx rufus, car c'est lui qui fit tous les animaux bons. Un jour, Rinkona rencontra une créature qui lui ressemblait, mais qui n'avait pas été faite par le créateur. Ses soupçons se muèrent vite en rivalité, puis en hostilité. Finalement, Rinkona fut assassinée, et bannie vers le Monde psychique. Mais elle en revint, et depuis elle mène son peuple à la guerre contre les alynx, ces choses fausses qui adorent les dieux. En Fronéla, il y a un clan de Hsunchens rinkoni, qui sont des gens prenant souvent forme humaine. Ils sont bien appréciés des Rathori chez qui ils vivent, même si ces derniers sont bien plus nombreux que les Rinkoni.

LYNX RUFUS

Armes et armure : Griffes et Dents 12/1.

Capacités importantes : Agile 20, Embuscade 15, Grimper 15, Rusé 15, Bondir 15, Sprint 12, S'énervé facilement 15, Nager 12.

Tactique : Les lynx rufus bondissent sur leur proie depuis leur cachette, griffes en avant. Leur agilité est légendaire, et les plus habiles de ces lynx sont capables d'attraper des oiseaux en plein vol, d'un majestueux bond vertical. Ils n'attaquent que rarement des cibles de taille humaine, mais ils les mordront si elles les attaquent et que la fuite est impossible.

LES MANTICORES

Manticora rapax

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Seshnéla, Passe du Dragon, la Désolation.

Habitat : Collines, montagnes, terrain accidenté, savane.

Les Manticores ont des corps de lion, des têtes d'humain, et des queues de scorpion. Elles ont d'énormes et ignobles visages, pourvus de défenses protubérantes, de crinières de lion. Leurs gueules possèdent plusieurs rangées de dents. Leurs parties arrière sont protégées par plusieurs douzaines de longues épines acérées, dont les pointes entrent et sortent de leur chair dans un mouvement pulsant, au rythme de leur respiration.

Les Manticores sont des carnivores vicieuses et repoussantes. Leur intelligence est basse, mais elles ont la capacité d'atteindre, temporairement, la pleine intelligence en dévorant les cerveaux des êtres qui sont pourvus de ce don. Ce sont des créatures habituellement solitaires, dont les accouplements sont aussi mortels que fertiles. Elles passent l'essentiel de leur temps à errer dans les contrées sauvages jusqu'à ce que la faim les force à chercher une proie. Dans la passe du Dragon elles entrent dans la société des « Hommes-Bêtes » de la Vallée des Bêtes.

Une Manticore qui dévore le cerveau d'un être intelligent s'élèvera temporairement au-dessus de son niveau intellectuel normal, qui est parfaitement bestial. Pour une journée complète, la Manticore sera dotée d'un niveau de capacités intellectuelles comparable à celui qu'avait la victime. L'une des capacités mentales de la victime, et une seule, choisie au hasard, pourra être utilisée par la Manticore durant cette période. Selon les volontés du Narrateur, la Manticore pourrait de même être dotée de l'un des traits de caractère de la victime, et devenir donc Sage, Courageuse, Généreuse, etc. durant cette journée.

Les Manticores ont été créées lors d'une bataille où Tada est tombé. L'armée perdante était composée de guerriers humains, de nobles lions, et de scorpions loyaux, qui fondirent tous pour devenir une sorte de mélasse ; mais l'influence du Chaos était telle qu'elle se reforma en engendrant ces nouveaux monstres. Les Manticores ne portent pas le Chaos en elles, pourtant, mais la plupart des autres créatures les détestent, les ont en horreur, et les fuient.

MANTICORE

Armes et armure : Griffes 2 $\mathbb{W}$ Λ2, Dard 18Λ1, Peau épaisse Λ2, Défenses 15Λ1.

Capacités importantes : Embuscade 18, Grimper une pente rocailleuse 18, Rusée 18, Grande 5 $\mathbb{W}$, Courir vite 15, Voir une proie 15, Forte 5 $\mathbb{W}$, Coriace 15.

Poison : Affaiblissant, Mortel, Virulence 8 $\mathbb{W}$.

Tactique : Les Manticores attaquent en général depuis une position embusquée, et chercheront donc à augmenter leur première attaque avec leur capacité *Embuscade*. Elles attaquent d'abord avec leur dard venimeux, puis elles essaient de lacérer leur victime avec leurs griffes. Elles chercheront parfois à la meurtrir avec leurs défenses. Une Manticore cherchera à dominer son adversaire dans la lutte, avant de le maintenir à terre, où elle pourra aisément l'attaquer avec ses quatre griffes à la fois.

LES NAKASAS

Canthodyla ultrix

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Pélorie du sud, Manirie.

Habitat : Marécages, forêt.

Les nakasas ont des corps poilus qui ressemblent à celui de l'hyène, et des têtes écaillées et rougeâtres qui ressemblent vaguement à celle du crocodile. D'énormes piquants, acérés comme rasoirs, sortent de leurs puissantes épaules. Leur rugissement apporte la terreur même pour les plus courageux des hommes. Elles sont normalement nocturnes, mais peuvent rester éveillées durant la journée si elles ont reçu l'ordre de protéger un temple. Tout comme les suivantes humaines de leur déesse, elles ne semblent que peu dormir. Toutes les nakasas sont femelles, car elles sont directement créées du corps de la déesse.

C'est la déesse Babeester Gor qui créa la première des nakasas, arrachant quelques cheveux de sa tête qu'elle envoya tuer des créatures du Chaos, pour le bien des adoratrices de la Terre. Ses adoratrices en créèrent d'autres à partir de leurs propres dépouilles durant les Ténèbres, et c'est ainsi que ce fléau fut lâché sur le monde. Les nakasas ne peuvent jamais être apprivoisées, mais les prêtresses de Babeester Gor connaissent des rituels pour entrer dans l'Outremonde, y créer une nakasa, et la lier à un temple de la Terre pour en être la protectrice.

NAKASA

Armes et armure : Griffes et Dents 8 $\mathbb{W}$ Λ3, Peau coriace Λ3.

Capacités importantes : Ouïe fine 4 $\mathbb{W}$, Rusée 15, Grande 2 $\mathbb{W}$, Vision nocturne 5 $\mathbb{W}$, Courir vite 15, Flairer un intrus 18, Forte 8 $\mathbb{W}$, Nager 15, Pister au flair 2 $\mathbb{W}$.

Capacités magiques innées : Féroce 18, Rugissement intimidant 10 $\mathbb{W}$, Rester éveillée 10 $\mathbb{W}$.

Tactique : À l'état sauvage, les nakasas attaqueront n'importe qui et n'importe quoi. Lorsqu'elles sont liées à des temples, elles n'attaqueront plus que les êtres qui sont hostiles à ces temples, ou qui attaquent les premiers. Elles se lancent en avant pour happer l'adversaire entre leurs mâchoires béantes, le maintenir à terre, et puis le secouer vigoureusement pendant qu'elles le lâchent de leurs griffes. Si elles ont bel et bien été créées (en partie) en tant qu'ennemies du Chaos, elles ne disposent cependant d'aucun sens spécifique qui leur dise ce qui est chaotique et ce qui ne l'est pas.

Contre des adversaires multiples, et contre ceux dont la force supérieure est évidente, la nakasa rugira. Ce rugissement est surtout efficace contre les hommes (les femmes ont un bonus de +10 pour y résister). Si cela échoue, beaucoup de nakasas (et spécialement celles dont la tâche est d'être des protectrices de temples) tiendront pied ferme, pour combattre ensuite en une rage de berserk, et ce, malgré la supériorité dont pourraient disposer ses adversaires.

LES NUR-SAN

Stiria calevisus

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Pent du nord, Glacier de Valind.

Habitat : Arctique, toundra.

Au nord de Pent, il y a une terre déserte qui n'est guère plus hospitalière que le Grand Glacier lui-même. Des créatures féroces, faites par Valind pour détruire ses ennemis, vivent en ces contrées, que la plupart des gens considèrent comme faisant partie du Plan des Héros. La plus commune de ces créatures est appelée par les pentiens le « nur-san ».

Les nur-san sont des quadrupèdes massifs, qui ont une épaisse fourrure blanche, des mâchoires puissantes, et une large corne de métal au front. L'hostilité de ces créatures semble s'exercer même contre leurs congénères, et leurs méthodes de procréation sont un mystère total. Ils voyagent parfois vers le Sud, en Pent ou en Koromandol, et y dévorent toutes les créatures à sang chaud qu'ils réussissent à attraper, avant de retourner dans leur terre gelée.

Le nur-san a de petits yeux, car il est presque aveugle. Il chasse essentiellement grâce à sa capacité Détecter la chaleur, presque infallible. Ce sens lui permet de détecter toute créature à sang chaud qui s'aventure dans l'environnement gelé qui est le sien. Pourtant, de fortes chaleurs viendront perturber cette capacité, et le nur-san a parfois du mal à distinguer les êtres vivants entre eux à courte distance, et leur localisation précise. Mais le feu les met en colère, et les rend plus sauvages et encore plus assoiffés de sang chaud que la normale.

La force du nur-san est magique, et elle est légendaire. Dans l'Âge de l'Aurore un héros nommé Gazhmen voyagea en ce pays. Il en revint avec une ceinture de force magique, qu'il créa en tuant et en écorchant l'une de ces créatures.

NUR-SAN

Armes et armure : Coup de corne et Griffes 15WΛ4, Peau poilue Λ4.

Capacités importantes : Charger 18W, Rusé 2W, Endurci 15W2, Grand 10W, Détecter la chaleur corporelle 10W2, S'énervé facilement 5W.

Capacités magiques innées : Toucher givrant 5W2, Fort 5W3.

Tactique : Un nur-san attaquera toute créature à sang chaud qu'il rencontrera, dans l'espoir de la tuer. Mais il existe des gris-gris magiques qui peuvent les éloigner. À supposer que la cible soit assez grande, le nur-san chargera, en se servant de ses griffes comme de crampons sur la terre gelée. Il essaiera d'embrocher la victime d'un coup de corne. La corne irradie d'un froid intense et magique que le nur-san utilise pour augmenter sa capacité *Coup de corne*, mais aussi plus directement comme une attaque magique *Toucher givrant*. Dès que sa victime sera à terre, ou si elle est assez petite, le nur-san creusera sa chair avec ses puissantes griffes pour la démembrer et la dévorer. Leurs mâchoires sont puissantes, mais les nur-san ne mordent qu'à rarement au combat.

LES OURS

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie.

Habitat : Forêt.

Il y a des ours partout en Génertéla. Il y a plusieurs espèces, chacune dominant une aire écologique qui lui est propre. Les ours n'attaquent que rarement les humains pour les manger, mais de nombreuses espèces (et particulièrement l'ours brun) deviennent violentes si elles croient qu'elles ou leurs petits sont menacés.

OURS BRUN (GRIZZLY, RATHORARVA)

Ursus arctos

Les ours bruns sont des animaux musclés qui préfèrent le climat froid du Nord ou des forêts de haute montagne. Ils viennent originellement de Rathoréla, en Fronéla du nord. Ils se sont répandus un peu partout en Génertéla, mais il n'y a qu'en Rathoréla que des humains, les Rathori, les protègent.

Les ours bruns mangent essentiellement des végétaux et du poisson, mais ils attraperont et mangeront des animaux (y compris des cerfs et du bétail d'élevage) s'ils en ont l'occasion. Ils sont normalement solitaires, mais voyagent parfois en petits groupes. Ils hibernent durant l'essentiel des saisons des Ténèbres et des Tempêtes, la durée précise dépendant du climat local. Ils sont agressifs, et attaquent souvent les humains, surtout s'ils croient que ces derniers violent leur territoire.

Les premiers ours bruns étaient les enfants d'Irgara, fils de Rathor, le grand esprit ours blanc que les péloriens connaissent sous le nom d'Arakang Ours-Roi. Rathor était fort, courageux, et sage, et il régnait depuis sa grande hutte, au centre du monde. Pendant le Grand Hiver, le seigneur du Monde Inférieur posa un piège (qui imitait la forme de cette loge), pour essayer d'attraper Rathor. Les suivants de Rathor proposèrent d'entrer les premiers dans cette nouvelle loge ; elle leur brisa le dos, de sorte que depuis ce jour-là ils marchent à quatre pattes. Ceux qui sont restés dehors marchent encore à deux pattes ; ce sont les ancêtres des Hsunchen rathori d'aujourd'hui. Plus tard, Rathor enseigna sa magie à tous ses enfants, autant à ceux de quatre pattes qu'à ceux de deux pattes, et lorsqu'ils renaissent au monde, ils peuvent revenir soit à deux soit à quatre pattes, comme leurs ancêtres.

Armes et armure : Griffes et Dents 2WΛ2, Fourrure et peau épaisse Λ2, Lutte au corps à corps 8WΛ0.
Capacités importantes : Attraper un poisson 18, Charger 2W, Creuser 12, Trouver de quoi manger 15, Grand 5W, Se déplacer vite 15, Flairer un intrus 15, Fort 8W, Nager 12.

Tactique : Normalement, ces ours utiliseront leurs pattes pour renverser leur proie, pour ensuite les achever d'une morsure bien placée. Ils chargent leurs adversaires pour les dominer de leur masse supérieure, utilisant leur capacité Grand pour subjuguier les humains ou toute autre créature plus petite qu'eux-mêmes ; ou bien ils augmentent leur attaque de Griffes et Dents avec leur capacité Charger. Un ours est prêt à venir aux prises d'adversaires plus grands que lui-même en Lutte au corps à corps ; ils chercheront en même temps à mordre la tête ou d'autres parties supérieures du corps.

Gorthak

Un esprit-ours irgari

Âges : Tous

Distribution : Fronéla.

Habitat : Forêt, Monde psychique.

Gorthak est l'un des nombreux esprits puissants qui vivent dans la Forêt de Rathor. Sa tâche est d'y patrouiller pour écarter les intrus. Aucune intrusion ne lui plaît, pas même celle de ses propres descendants, qui doivent accomplir des rituels précis pour ne pas lui déplaire si jamais ils le rencontrent. Tous les chamans Rathori connaissent et pratiquent ces rituels. Gorthak tentera généralement de terrifier ces intrus et de les faire fuir, mais il les combattrait s'il n'y arrive pas.

Puissance : 12W4.

Armes et armure : Griffes et Dents 2W4Λ4, Fourrure et peau épaisse Λ5.

Capacités importantes : Courageux 5W2, Attraper un poisson 18W3, Charger 2W4, Creuser 12W2, Grand 15W2, Connaissance des créatures de la forêt 5W2, Courir vite 10W, Flairer un intrus 15W2, Chasser en approche silencieuse 10W, Nager 12W2, Sage 10W.

Talents innés : Fourrure hérissée 2W2, Commander aux ours 5W, Fort 8W4, Grognement terrifiant 10W.

Gorthak est un esprit puissant, et il peut invoquer d'autres esprits-ours s'il a besoin de leur aide. Il sait aussi incarner ses talents innés pour l'aider, sous la forme d'ours semi-matériels, à la manière des nymphes.

OURS NOIR (ERTÉLARVA, RATHORDAGHI)
Ursus Pelorianus parmi d'autres
Âges : Tous

Distribution : Ralios, Fronéla, Pélorie, Kraloréla.

Habitat : Forêt.

Les ours ertélarva sont grands et forts, et ils ont une fourrure très sombre ou même noire. Ils parcourent les terres de Ralios, Fronéla, et Pélorie. Il y a une espèce similaire qui vit en Kraloréla. Une troisième espèce, l'ours noir de Rathor, vit uniquement en Rathoréla (Fronéla), et elle est l'esprit totem d'une petite tribu hsunchen. Les ours noirs de Kraloréla et de Rathoréla ont des caractéristiques similaires à celles de l'ours noir ertélarva, mais ils ont des origines mythiques différentes.

Les ours noirs de Pélorie sont les descendants de la déesse Ertélenari, qui est une fille d'Oria. À cause de leur origine, ils sont plus paisibles que les ours bruns ; mais leurs instincts sexuels sont plus forts, et il est rare que tous les oursons d'une femelle aient un seul père.

Armes et armure : Griffes et Dents 18Λ2.

Capacités particulières : Grimper à un arbre 12, Grand 2W, Fort 5W.

Aminertél

Un daïmon ertélenari
Âges : Tous

Distribution : Pélorie.

Habitat : Forêt, Domaine d'Oria (Plan divin).

Aminertél est l'une des dernières filles d'Ertélenari qui survive encore. Le culte de cette déesse est sur le déclin, et donc un grand nombre des ours daïmons que l'on connaissait jadis sont aujourd'hui perdus. Aminertél est forte encore, et elle protège les femmes qui voyagent dans la Forêt Sauvage, sur les bords du Domaine d'Oria. Elle n'a cependant aucune confiance en les guerrières, et ne les assistera jamais.

Armes et armure : Griffes et Dents 18WΛ3, Fourrure et peau épaisse Λ4.

Capacités importantes : Attraper un poisson 18W2, Charger 12W2, Grimper à un arbre 12W2, Creuser 1252, Trouver de quoi manger 15W, Connaissance des chemins forestiers 5W2, Grand 2W2, Lubrique 12W, Se déplacer vite 10W2, Flairer un intrus 20W, Nager 12W2.

Capacités magiques innées : Adepté d'Ertélenari 15W2, Fort 5W3, Invoquer des ours 5W2.

Aminertél est une adepte d'Ertélenari, sa mère. Comme elle est un daïmon, elle utilise toutes les affinités de sa mère avec la valeur numérique de sa capacité Adepté d'Ertélenari

OURS BONDISSANT (ANTRIPAN)
Amphicyon giganteus
Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : La Désolation, Pent.

Habitat : Savane, collines.

Capacités particulières : Se cacher 15, Grand 2W, Bondir sur une proie 12, Se déplacer vite 18, Flairer une proie 15 (à la place de Flairer un intrus), Fort 5W ; aucune capacité d'Attraper un poisson, Charger, Trouver de quoi manger, ni Nager.

Les ours bondissants sont des animaux à pelage sombre de la taille d'un tigre, qui ont un corps d'ours, et dont la tête et la queue ressemblent à celles d'un chien. Ce sont de bons prédateurs qui chassent la nuit en fondant sur leur proie depuis des positions d'embuscade. Ils ne mangent que de très petites quantités de matière végétale, ayant une préférence nette pour la viande fraîche. D'habitude ils sont solitaires, mais ils forment des couples pour protéger leurs oursons.

Tripanandar complota contre l'ancien héros Tada, mais celui-ci emporta la victoire. Il ordonna donc que Tripanandar et tous ses descendants soient pourchassés à jamais. S'ils existent encore aujourd'hui, ce n'est que grâce à leur férocité. On les rencontre le plus souvent dans les prairies cachées. C'est rare qu'ils descendent au Sud vers la Désolation et Prax.

OURS PANDA (PANDA GÉANT, SERGATSOU)

Ailuropoda melanoleuca

Âges : D'Or, Histoire (rares)

Distribution : Monts Chan-Chan.

Habitat : Forêts en montagne.

Ces animaux géants, qui vivent dans les monts Chan-Chan, sont normalement inoffensifs, sauf si on les provoque. Les pandas mangent essentiellement du bambou, mais ils mangent aussi de la charogne s'ils en trouvent. Les Kralori riches aiment ces créatures pour leur belle apparence et pour la difficulté qu'il y a à les capturer ; c'est un signe de réussite sociale que d'en posséder. De riches mandarins engagent parfois des chasseurs pour leur en ramener depuis la montagne, car ces animaux ne s'accoupleront en captivité que grâce à de puissantes magies de fertilité. Les Hsunchens des Chan-Chan considèrent le panda comme un animal sacré, car ils pensent que le panda contient une partie vitale de l'âme de Korgatsou, et qu'il incarne les ténèbres et la lumière en un seul corps. Ils prennent leur origine dans une partie immatérielle du Dragon cosmique, et n'ont donc pas de cousins à deux pattes. C'est pour cela qu'ils sont protégés par tous les autres Hsunchens.

Armes et armure : Griffes et Dents 18^2, Fourrure : 1.

Capacités particulières : Grimper 15, Grand 18, Fort 18 ; pas de capacités d'Attraper un poisson, Charger, Creuser, Se déplacer vite, ni Nager.

OURS SOLEIL (OURS DE SOMASH, SOMAVOUR)

Helarctos somashi

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Kraloréla du sud, Vérénela.

Habitat : Forêt.

Les ours soleil sont les ours les plus petits, et se distinguent des autres races par la brillante marque jaune qu'ils ont sur leur torse. Ces ours sont des animaux sacrés pour les Teshniens, qui refusent donc de les tuer. Des ours soleil apprivoisés vivent assez couramment dans les temples de Somash, car le dieu Teshnien du Soleil a apposé sa marque sur eux ; ces ours ont combattu l'ennemi de l'Ouest pour lui.

Capacités particulières : Prudent 12, Charger 18, Grimper à un arbre 15, Fort 2^3.

LES PANTHÈRES (LÉOPARD)

Felis concolor

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie.

Habitat : Presque n'importe où, mais elles sont plus communes dans les collines boisées.

Ces grands fauves sont parmi les plus grands prédateurs non-magiques de Glorantha. Les panthères sont actives surtout au coucher du soleil, et ce sont des chasseurs solitaires qui attaqueront tout ce qui est d'une taille comprise entre celle des rongeurs et celle des grands cerfs. Elles ont appris à reconnaître l'homme, et elles évitent donc d'attaquer son bétail, sauf en dernier recours ou si elles ont des petits à nourrir.

PUMA (COUGAR, LION DES MONTAGNES, ORVELDE, « PEINTRE »)

Weskanvoga et Vogserweso furent trahis par leurs partenaires, qui ont pris la fuite pour être ensemble et pour élever et protéger leurs enfants, les cerfs. Pour se venger, et par rancune, les deux cocus ont partagé le Lit Concupiscent. C'est là qu'ils conçurent les orveldes, qui chassent les cerfs et remplissent leur cœur d'effroi.

Armes et armure : Griffes et Dents 2W/1.

Capacités importantes : Embuscade 18, Grimper à un arbre 12, Rusé 15, Bondir 15, Fondre sur une proie 12.

Tactique : Les panthères sont des chasseurs solitaires et nocturnes. Elles se placent dans des positions d'embuscade, d'où elles fondent sur leur proie pour mordre ses parties les plus vulnérables, et la tuer d'un seul coup.

LÉOPARD À NUAGES (LÉOPARD DES JUNGLES)

Neofelis nebulosa

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Kraloréla, Vérénela, la Désolation, Pent, rarement sur d'autres terres.

Habitat : Jungle.

Ces grands chats agiles et arboricoles se nourrissent d'une variété de bêtes de proie, y compris des singes et des cochons sauvages. Ils n'attaquent que rarement les humains, mais ils ont une haine instinctive pour les Mostali et pour tout ce qu'ils fabriquent. Leur nom vient de l'époque où certains de ces léopards descendirent des nuages pour attaquer des Mostali qui menaçaient les Hsunchens des monts Chan-Chan. Les léopards purent surprendre l'ennemi, et gagner donc la victoire. Depuis ce jour-là, ils ont porté une moucheture qui ressemble aux nuages dont ils descendirent.

Capacités particulières : Grimper à un arbre 15, Haïr les Mostali 15.

LÉOPARD DES NEIGES (LÉOPARD DES MONTAGNES)

Panthera uncia

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Monts Chan-Chan.

Habitat : Montagne.

Ces beaux animaux argentés chassent les chèvres, les taikins, et d'autres créatures des terres-hautes. Ils ne descendent que rarement vers les terres-basses plus chaleureuses, et ce, uniquement s'ils ont particulièrement faim. Les Hsunchens qui les adorent sont une race rare et très secrète, qui raconte qu'ils sont jaillis des griffes argentées de Korgatsou, le Dragon cosmique.

Capacités particulières : Embuscade 2W, Grimper un flanc de montagne 15 ; pas de capacité de Bondir.



LES RENARDS

Vulpes vulpes

Âges : D'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Partout en Génertéla, sauf la Désolation et Vérénela.

Habitat : Presque partout.

Les renards sont des charognards solitaires et opportunistes, souvent nocturnes, qui chassent de nombreux types de petits animaux. Ils ne sont pas dangereux pour les humains, mais ils le sont pour leur petit bétail, surtout les lapins et les poulets. À cause de cela, et aussi pour leur pelage lustré, les humains les chassent souvent. Ils vivent généralement en marge des cites humaines, se nourrissant des restes et des rebuts des hommes.

RENARD ROUX, ET AUTRES ESPÈCES DE PETITS RENARDS

Les premiers renards roux ont été engendrés par le Bouffon, lorsqu'il donna cette forme, à lui-même et à son amante, pour éviter les poursuites. Son plan échoua, hélas, car son amante (une princesse de Dara Happa) était si belle que son pelage le fut aussi, et il y eut de plus en plus de gens pour les pourchasser. Heureusement, ils étaient rusés, comme le sont leurs descendants, et c'est grâce à la ruse qu'ils réussissent encore aujourd'hui à survivre et à échapper à leurs ennemis.

Armes et armure : 10Λ0.

Capacités importantes : Ouïe fine 18, Rusé 5Ⅲ, Creuser 12, Esquiver 15, Bondir 15, Courir vite 15, Flairer de la nourriture 18, Petit 12, Discrétion 18.

Tactique : Les renards fuiront les humains, esquivant avec agilité si jamais on les attaque. Lorsqu'ils chassent, ils bondissent sur leur proie, et essaient de la tuer d'un seul coup de dents.

RENARDE BLEUE (RENARDE D'OROGÉRIA)

Vulpes ulurda

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Pélorie.

Habitat : Forêt.

Les renardes bleues sont presque identiques aux renards rouges ordinaires, sauf pour leur couleur et leur origine. C'étaient jadis des créatures communes en Pélorie, mais les seigneurs de guerre pentiens de l'Âge Stellaire et de l'Âge de l'Aurore les ont chassés jusqu'à pratiquement les exterminer. Si les adorateurs des renardes bleues disent qu'il en existe encore dans les terres sauvages, en fait on n'en a pas vue de manière certaine depuis la disparition de l'Étoile de leurs progéniteurs. Leur couleur était bleu-gris, sauf les descendants les plus directs de Renarde, qui avaient le pelage plutôt argenté.

Kenstrata le chasseur montra son courage à Orogéria en chassant et en tuant Renarde, qui était si rusée qu'elle sut lui échapper de nombreuses années durant, jusqu'au jour où il sut la piéger lors d'une chasse à courre psychique. Orogéria ressuscita Renarde et la remit en liberté, et depuis ce jour-là pas même Kenstrata ne saurait la piéger de nouveau. Peu de temps après, Renarde donna la vie à toute une ventrée de renardeaux, et voilà l'origine des renards bleus de la Pélorie.

Capacités magiques innées : Se cacher 15Ⅲ.

RENARD D'INORA (RENARD ARCTIQUE, RENARD DES NEIGES, RENARD BLANC)*Alopex lagopa***Âges :** Tempêtes, Ténèbres, Histoire**Distribution :** Érigie (Pélorie), Pent, Koromandol (Kraloréla).**Habitat :** Toundra.

Ces petits renards ont un pelage qui est du blanc de la neige en hiver, et qui est grandement apprécié des trappeurs. Pendant la courte saison d'été pentienne, leur pelage tourne au brun de boue, et sa valeur descend au plus bas. Ces renards sont bénis par la déesse des neiges Inora, et ne peuvent pas survivre longtemps dans des climats plus chauds.

Inora est la déesse de l'hiver, et des montagnes au blanc manteau. Son amant fut pourchassé jadis, et elle les transforma, elle et lui, en renards bleus pour les protéger tous deux. Ils ont conservé cette forme, sans jamais être découverts, pendant de nombreuses années, et Inora eut de nombreux petits. Aujourd'hui encore, ses descendants peuvent porter des ventrées de quinze petits.

Capacités magiques innées : Résister au froid 8W.**LES SAKKARS (FAUVE À DENTS DE SABRE)***Smilodon populator***Âges :** D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire**Distribution :** Ralios, Pélorie, Manirie.**Habitat :** Presque n'importe où, mais ils préfèrent les terrains dégagés.

Les sakkars sont des félins de la taille des lions, couleur fauve, et qui ont le corps musclé et d'énormes canines recourbées dans la gueule. Ce sont de terribles chasseurs nocturnes, dont la proie consiste essentiellement en grands herbivores, y compris le bétail et les chevaux. Ils vivent en de

*Les sakkaréka***Les esprits-sakkars****Âges :** D'Or, Ténèbres, Histoire**Distribution :** Pélorie.**Habitat :** Monde psychique.**Puissance :** 1552.**Armes et armure :** Griffes et Dents 5W4Λ5, Peau épaisse Λ4.**Capacités importantes :** Embuscade 8W3, Grand 5W2, Fort 2W4.**Talents innés :** Commander aux sakkars 18, Haïr les humains 5W, Présence terrifiante 18W.

Ces enfants du Grand Esprit à Dents de Sabre ont un pelage noir de jais. Ils habitent dans le Monde psychique depuis leur destruction corporelle, mais ils se rendent parfois dans le Plan divin pour y faire un carnage. Ils peuvent se rendre dans le Monde médian lorsque la Peur domine les humains qui y vivent. Ils détestent toute vie humaine, et pourront donc augmenter toute capacité qu'ils emploieront contre cette race avec leur capacité *Haïr les humains*.

petites troupes de trois à six adultes, mais il y a aussi des mâles qui préfèrent vivre seuls. On les trouvait jadis un peu partout, mais aujourd'hui les sakkars n'habitent que les régions les plus isolées de Génertéla.

Sakkar est le dieu pélorien de la peur, le Chasseur d'Hommes qui sait abattre les proies les plus grandes et les plus dangereuses de toutes. Il participa à de nombreuses batailles durant l'Âge d'Or et celle des Tempêtes, et seuls les êtres les plus puissants l'ont jamais vaincu. Ces défaites ont néanmoins été suffisantes pour repousser Sakkar vers les régions les plus désertes ; ses enfants ne vivent plus dans les terres civilisées.

SAKKAR

Armes et armure : Griffes et Dents 5WΛ3, Peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Embuscade 18, Grand 15, Fort 2W.

Tactique : Les sakkars attendent leur proie dans des positions d'embuscade, pour fondre sur elle. Ils se servent de leurs terribles dents recourbées pour arracher d'énormes morceaux de chair des parties plus délicates de l'animal, du ventre ou de la gorge. S'ils combattent à plusieurs leurs tactiques sont coopératives, ce qui leur permet de s'attaquer à des proies même très grandes, et de réduire le score de l'adversaire en le forçant à faire face à des adversaires multiples.

LES TIGRES

Panthera tigris

Âges : Tous

Distribution : Kraloréla, Vérénela.

Habitat : Forêt, jungle.

Les tigres sont les plus grands de tous les fauves, et on en trouve un peu partout en Génertéla oriental, là où il y a une certaine densité d'arbres. Ils chassent presque tous les autres animaux, y compris les ours et les éléphants. S'ils vivent normalement en solitaires, il y a parfois des couples de sœurs là où la nourriture est abondante. Les tigres attaquent parfois les humains. Si leurs attaques réussissent, les tigres en conclurent que les humains sont une bonne viande, et chercheront à en manger de manière plus régulière. Par conséquent, des tigres « mangeurs d'hommes » sévissent parfois dans des villages humains isolés.

La puissance, la beauté, et la compétence des tigres en ont fait, quasi naturellement, des symboles usités par de nombreuses troupes de guerriers. Les Hsunchens tigres des Chan-Chan adorent cet animal. Ils ne sont jamais attaqués par des tigres, et on en voit parfois qui dorment en plein milieu de leur village. Ces Hsunchens croient que les tigres sont les dents de Korgatsou, le Dragon cosmique.

TIGRE DES JUNGLES

Armes et armure : Griffes et Dents 5WΛ2, Fourrure et peau épaisse Λ2.

Capacités importantes : Embuscade 2W, Grand 2W, Se déplacer silencieusement 18, Fort 5W, Intimider une proie 18.

Tactique : Les tigres s'approchent doucement de leur proie, profitant de la couverture que leur of-

frent les arbres et arbustes de la jungle. Leurs déplacements sont assez silencieux. Dès qu'ils sont à portée, ils bondissent, arrivant sur leur proie en trois ou quatre sauts, augmentant leur attaque de *Griffes et Dents* avec leur capacité *Emboscade*. Ils plaquent leur victime à terre avec leurs pattes, ou la maîtrisent par le poids. Un coup mortel sera porté par morsure à la gorge de leur proie. Pour se défendre, un tigre pourra tenter de lacérer l'adversaire avec ses griffes, mais ils combattent en général comme ci-dessus, en fondant sur l'adversaire pour le tuer rapidement.

TIGRE DES TEMPÊTES (HÉQHER AMA)

Panthera alitigris

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Monts Chan-Chan.

Habitat : Montagne.

Les tigres des tempêtes sont des prédateurs aériens. Ils ressemblent aux tigres des jungles, sauf qu'ils ont une moucheture qui ressemble à des nuages, et qui leur fournit le moyen de se camoufler dans leur terrain de chasse. Normalement, ils chassent d'autres créatures aériennes. Ils passent la plupart de leur temps dans des orages, où ils se cachent comme d'autres tigres le font dans de denses feuillages. On peut toutefois les voir s'avancer doucement entre deux nuages, en des périodes moins pluvieuses. Les chamans orientaux connaissent des rituels particuliers qui permettent de les invoquer au Monde d'en dessous, pour de courtes périodes.

Les Quatre Sœurs-Hommes Tueurs se délectaient à détruire tout ce qui était bon. Une fois, ils menacèrent Vün Alar, le Mage Fou des Chan-Chan. Il se cacha dans les nuages, mais ils l'y rattrapèrent pour l'y cerner. Vün Alar invoqua alors Héqher pour sa protection. Héqher apparut sous la forme d'un tigre, et son rugissement engendra la race des tigres des tempêtes, les héqher ama. Lui et sa progéniture purent alors mettre ces demi-dieux maléfiques en fuite.

Armes et armure : Griffes et Dents 5 III 2 $\wedge$ 2, Fourrure et peau épaisse $\wedge$ 2.

Capacités importantes : Emboscade 2 III 2, Grand 2 III , Se déplacer silencieusement 8 III , Courir vite 18, Flairer une proie 18, Fort 1 III 5.

Capacités magiques innées : Acrobatie aérienne 2 III , Résister à la foudre 5 III , Rugissement terrifiant 8 III .

Les créatures du Dessous

Le sixième pont

LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Megamyotis khirotae

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Monts du Bois de Pierre et toutes les montagnes au nord, Jungle d'Errinorou.

Habitat : Collines, montagne.

Les chauves-souris géantes ont la fourrure noire d'ébène. Elles ont d'énormes oreilles et des nez très sensibles, qui leur permettent de trouver leur proie à de très longues distances. Elles ne sont pas assez fortes pour porter bien loin la plupart de leurs proies ; elles les mangent donc presque tout de suite après leur attaque.

Les chauves-souris géantes doivent éviter le soleil, car c'est leur aïeule qui tua Murharzarm, l'Empereur Parfait, et tous les dieux de la lumière l'ont maudite pour cette action maléfique. Elles se perchent sur des falaises hautes et escarpées durant la journée, et cherchent à se regrouper dans les ombres les plus épaisses qu'elles y trouvent. La nuit, elles chassent les animaux à sang chaud (de la taille d'un agneau ou moins) dans les basses terres. Habituellement, elles chassent seules.

Toutes les chauves-souris sont les enfants de Mahaquata, mais les chauves-souris géantes sont ses enfants chéries. Les autres oiseaux avaient tous de très beaux plumages qui leur donnaient un grand orgueil. Ils méprisaient leur sœur Mahaquata, et ils l'ont ostracisée. Elle partit honteuse, mais les autres oiseaux allaient regretter leur action, quand elle revint enfin parmi eux. C'est avec un grand mépris, une arrogance sans fin, et une superbe beauté qu'ils parlèrent alors à leur laideron de sœur. « *De quel droit, demandèrent les plus arrogants, la chose ignoble venait-elle participer à leur volée ?* » Or le droit de Mahaquata était la Mort. Et ni la beauté, ni l'orgueil, ni la miséricorde ne purent sauver les oiseaux si sûr d'eux : la Mort les emporta tous.

CHAUVE-SOURIS GÉANTE

Armes et armure : Morsure 15A1.

Capacités importantes : Ouïe fine 2W, Voler silencieusement 15, Esquiver 15, Chasser grâce au sens sombre 18, Grand 15, Flairer une proie 18.

Tactique : Les chauves-souris géantes attaquent sous le couvert de la nuit. Elles tombent sur leur proie, pour l'attraper entre leurs mâchoires et la soulever sur leurs ailes. Elles secouent vigoureusement les proies de plus grande taille, en leur infligeant des blessures avec leurs dents pointues. Si elles combattent contre des adversaires plus dangereux, les chauves-souris géantes mordront l'ennemi et tenteront si possible de s'échapper dans les airs.

LES CRAPAUDS DES FALAISES (KARKAR, CRAPAUD GÉANT)

Megabufo hippovorax

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, Manirie, la Désolation.

Habitat : Collines, montagne, parfois n'importe où ailleurs.

Les karkars, ou crapauds des falaises, sont d'énormes crapauds ayant une peau grise et couverte de verrues qui leur fournit un excellent camouflage dans l'environnement rocailleux où ils vivent. Ils ont des ventouses sur leurs pattes, qui leur permettent de grimper aux flancs des falaises. Ils continuent à croître tout au long de leur vie. Les capacités données ci-dessous sont celles d'un individu typique dont la taille est déjà assez grande pour leur permettre d'avaler un homme ou une autre proie de taille similaire. Les crapauds des falaises peuvent être soit plus petits soit plus grands que le spécimen typique décrit ci-dessous, et les plus grands de ces crapauds (*Grand 5W*) sont si grands qu'ils peuvent avaler un cheval.

Les crapauds des falaises s'accouplent et pondent leurs œufs dans des lacs d'eau douce, et plus particulièrement des lacs de haute montagne, loin des territoires des autres prédateurs. Leurs têtards

restent dans l'eau jusqu'à la poussée de leurs jambes et la perte de leurs nageoires. Une fois l'eau quittée, les karkars n'y reviennent que pour l'accouplement. Les crapauds des falaises sont une relique de l'Âge Vert, époque où il y avait de nombreuses créatures géantes amphibiens, qui vivaient dans le Jardin de Génert.

CRAPAUD DES FALAISES

Armes et armure : Lutte au corps à corps 18Λ0, Peau couverte de verrues Λ2.

Capacités importantes : Embuscade 5W, Grimper 2W, Grand 18, Sauter de longues distances 18W, Fort 18.

Tactique : Lorsqu'une proie convenable lui passe devant, la langue du crapaud des falaises jaillit pour happer sa victime et l'avalier entier. Le crapaud doit emporter une opposition de *Lutte* au corps à corps contre sa victime pour l'avalier. Tout comme celui des serpents, l'estomac du crapaud des falaises est étonnamment étirable, et lui permet d'avalier des proies de très grande taille ; et même celles qui sont aussi *Grandes* que le crapaud lui-même.

LES CROCODILIENS

Crocodylus caladrus et cetera

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Pélorie, Manirie, Vérénela, Fonrit, Jungle d'Errinorou, Hornilio, Sozganjio, Porlaso.

Habitat : Rivières, marécages.

Les crocodiles sont des reptiles aquatiques, qui vivent en grandes troupes, dans des grandes rivières ou des marécages. Ils continuent à croître tout au long de leur vie, et les individus les plus anciens pourront être beaucoup plus grands que les crocodiles typiques. Les femelles pondent des œufs dans de grands amas de plantes et à côté d'une mare isolée, et elles les protègent avec agressivité. Lorsque les petits éclosent, elles seront portées délicatement jusqu'à la mare, où une femelle (mais pas toujours la mère) les protégera jusqu'à ce qu'ils soient assez grands pour se débrouiller tout seuls. Normalement, les crocodiles n'attaqueront les humains que si ces petits sont menacés, mis à part certains spécimens plus grands qui savent apprécier la chair humaine. Les humains chassent parfois les crocodiles, pour leur peau.

En Génertéla, il y a des crocodiles dans la terre de Caladra, et sur la côte de Choralinthor, le long du Tanier et dans les marécages de Sodal, en Seshnéla, en Teshnos, et le long de la rivière Oslira et de ses affluents, en Pélorie. Les différentes espèces ont des caractéristiques essentiellement identiques, mais leurs origines mythiques sont plus diversifiées.

Les crocodiles péloriens sont les enfants de Varnaga, un dieu des ténèbres qui se cache à Yelm. Varnaga dévore tout ce qui est plus faible que lui-même. Il est protégé par Oslira, et c'est ainsi qu'il réussit à survivre, même en plein cœur de Dara Happa. Elle le force à la servir en retour, et les adorateurs d'Oslira ont souvent le pouvoir de contrôler les crocodiles.

CROCODILE

Armes et armure : Peau d'armure Λ3, Morsure 2WΛ3.

Capacités importantes : Embuscade 18, Grand 5W, Fort 5W, Nager vite 15 ; certains individus peuvent avoir des valeurs pour Grand et Fort allant jusqu'à 10W (plus de 7 m de longueur, et un poids d'une tonne et demi).

Tactique : Les crocodiles sont de bons chasseurs dans l'eau, mais ils sont assez maladroits sur terre ferme ; si on est à quatre mètres ou plus du bord de l'eau, on n'a pas, en règle générale, à craindre une attaque. Si un animal s'approche de l'eau, l'un des crocodiles se lancera vers lui, l'attrapera avec ses mâchoires, et le tirera sous l'eau pour le noyer. La troupe entière s'approchera ensuite pour arracher des morceaux de viande. C'est peut-être surprenant, mais les crocodiles ne se font presque pas d'histoires entre eux lors du partage.

ALLIGATOR

Alligator kralorensis

Distribution : Kraloréla.

Habitat : Rivières.

Les alligators vivent uniquement en Kraloréla du sud. Les alligators sont en général plus petits que les crocodiles, mais il y a certains individus assez énormes.

Les alligators étaient à l'origine une race qui était hostile aux Kralori. L'Empereur les vainquit, et leur fit prononcer un puissant serment qu'ils violèrent par la suite. Par conséquent, leurs nouveaux-nés sont tous devenus bêtes et vicieux, et l'Empereur condamna les alligators à se cacher dans les eaux profondes les plus sales de l'Empire.

Capacités importantes : Grand 18, Fort 18 ; certains individus peuvent avoir des valeurs pour *Grand* et *Fort* allant jusqu'à 80.

LES FOURMIS GÉANTES

Formica alvearimentis

Âges : Tous

Distribution : Terres uzko, Jungle d'Errinorou.

Habitat : Forêt, jungle.

Les fourmis géantes sont de la même taille que des chiens. Ce sont essentiellement des herbivores, mais elles mangeront néanmoins de la charogne si elles en trouvent. Elles vivent dans des énormes nids de cent à dix mille individus. Le nid lui-même est souterrain, et constitue un labyrinthe de tunnels et de chambres séparées, ces chambres servant à contenir de la nourriture, des trésors, des œufs, les larves, les pupes, etc.

La plupart des fourmis sont des ouvrières stériles qui explorent la zone autour du nid à la recherche de nourriture. Elles ramènent parfois des objets non-comestibles, et toutes sortes d'objets bizarres peuvent donc se trouver dans leurs nids. Il y a un très petit nombre de mâles, qui vivent dans des chambres spéciales au fond du nid avec la reine. Si les colonies de fourmis se trouvent pour la plupart dans les terres uz, l'espèce s'est propagée dans les zones situées autour de ces terres, comme la Désolation par exemple.

Les fourmis aidèrent les Uz à s'échapper du Monde Inférieur, et à cause de cela les Mostali détestent les fourmis. Les hommes de pierre ont lancé une malédiction sur les fourmis, malédiction qui les a rapetissées de plus en plus au fur et à mesure qu'elles se sont rapprochées de la surface. Aujourd'hui les Uz aident encore les fourmis pour les remercier de leur aide, et ils ont réussi à trouver certains tunnels vers la surface où la malédiction des Mostali n'est d'aucun effet. Il n'y a plus beaucoup de fourmis géantes, mais toutes détestent les Mostali, et leur livrent une guerre souterraine continue dans de vastes réseaux de tunnels.

FOURMI GÉANTE

Armes et armure : Morsure 1WΛ1, Chitine Λ1, Dard 1WΛ0.

Capacités importantes : Esquiver 18, Grimper 18, Creuser 18, Petit 10, Coriace 15, Pister au flair 5W.

Poison (Dard) : Instantané, Dououreux, Virulence 2W.

Tactique : Les fourmis géantes évitent en général tout conflit avec des créatures de taille humaine, et chercheront normalement à fuir si on les attaque. Fanatiques et rusées, elles défendent leurs nids en préparant des embuscades, des barricades, et des pièges contre les intrus. Un nid est pourvu d'une intelligence de groupe, qui sert à déterminer la capacité tactique des fourmis lors de la défense du nid (et cette intelligence peut, si le Narrateur le souhaite, servir pour d'autres besoins). Les fourmis individuelles et les nids plus petits ne possèdent pas cette capacité. La survie de la reine n'est en rien essentielle à cette capacité, mais comme elle est l'unique source d'œufs, et donc des générations à venir, les ouvriers feront tout ce qu'ils pourront pour la protéger.

Le Rusé d'un nid dépend de sa taille :

Table d'intelligence collective

Nombre d'individus	Rusé
100-300	12
300-1000	1W
1000-3000	5W
3000-10000	10W

LES GARGOUILLES

Lapicutis spp.

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Slaun, Fronéla, Pélorie, Manirie, Kraloréla, Îles jurstéli, Loral, Vralos (Umathéla).

Habitat : Forêt, montagnes.

Les gargouilles sont un groupe varié d'animaux d'apparence grotesque. Si les gargouilles ont des formes plus humanoïdes qu'animaux, elles ne sont jamais plus intelligentes que des chiens. Elles pondent des œufs, qui ressemblent exactement à des rochers si on ne sait pas les reconnaître. Leur peau de pierre les protège contre les dégâts, mais leur chair intérieure est sensible et délicate. Si la peau est percée, les blessures résultantes ne guériront que difficilement [D+40] ; c'est pourquoi, une gargouille blessée aura normalement des « cassures » permanentes.

Il y a une très grande variété de gargouilles du point de vue morphologique, y compris à l'intérieur des différentes « espèces », qui sont donc très difficiles à distinguer entre elles. Ocron l'Infinimante en fit l'étude intensive durant le Second Âge, et réussit à classer les genres et les espèces (à l'intérieur de la famille des Gargoli) données ci-dessous à partir des divers régimes alimentaires. Sa méthode d'analyse implique donc l'extrême variété morphologique que l'on observe chez ces créatures. Certaines gargouilles sont des carnivores ou des omnivores, qui mangeront tout ce qu'elles trouveront. Il y a des espèces qui se nourrissent exclusivement de gargouilles, tandis que d'autres ne mangent que des pierres et des rochers. Quel que soit leur régime, les gargouilles peuvent survivre pour de longues périodes

Les gargouilles vivent en de petites colonies d'une douzaine d'adultes ou moins. Elles font leurs nids dans des lieux rocaillieux et isolés parmi des collines boisées, ou en haute montagne. La plupart des gargouilles se trouvent en Génertéla, mais il y a plusieurs espèces qui vivent en Slaun, et d'autres qui se sont répandues jusqu'en Vralos. Beaucoup de ces espèces occupent de grands territoires de chasse, car la plupart des gargouilles ont des ailes. Les humains apprivoisent parfois des gargouilles comme animaux de garde camouflés, et presque impossibles à détecter dans un environnement rocaillieux. Si la plupart des gargouilles savent voler (lentement), en revanche leur grande masse les empêche de nager, et de flotter dans l'eau.

Mostal frappa à son tour. Il lança l'Invasion des Montagnes qui Marchent contre Génertéla. Les Mostali envoyèrent, en vagues successives, l'Armée d'Amalgame, puis les Militaires de Métal, et enfin les Soldats de Pierre, mais ils n'eurent qu'un succès mitigé. Il lança alors un assaut combiné, envoyant d'abord ce vaste ordre de bataille que constituaient les animaux de pierre et de métal. Si au début, ils emportèrent certaines victoires, les Mostali furent vaincus à la fin, et la plupart des minéraux animaux furent détruits. Un petit nombre survécut, et il est donc possible d'en rencontrer encore aujourd'hui, même si la plupart vivent dans les domaines souterrains des Mostali. Les gargouilles de pierre font partie de ceux qui ont survécu, car elles s'étaient déjà répandues largement dès le début des Ténébres.

Lapicutis cornuta

Les petites gargouilles cornues constituent la race la plus « standard » de gargouilles. Elles sont de la même taille que les humains, à peu près, et elles sont pourvues d'énormes ailes. Elles sont capables de voler, lentement mais sûrement, et elles ne sont pas gênées si les vents leur sont défavorables, pour la plupart des vents normaux. Elles peuvent avoir des têtes ressemblant à celles des tigres à dents de sabre, des chauves-souris, des Ouori, des mantes religieuses, ou des rongeurs mais toujours pourvues de plusieurs cornes. Leur langue est fourchue, et leurs oreilles, qui sont de toutes les formes imaginables, paraissent toujours très grandes.

Armes et armure : Griffes 15Λ1, Peau de pierreΛ10, Lancer un javelot 12Λ3.

Tactique : Ces gargouilles préfèrent attaquer leur proie à terre, bien qu'elles aient toutes la capacité de voler. Normalement, elles chargeront leur ennemi, ou sauteront sur lui pour ensuite le meurtrir de leurs *griffes* (augmentées par leur capacité *Fort*). Lorsqu'elles chassent, les gargouilles lancent assez souvent des rochers sur leur proie, mais il est rare qu'elles emploient cette tactique dans un véritable combat.

GARGOUILLE MINIATURE

Lapicutis lapiphaga

Distribution : Slaun, Seshnéla.

La plus petite variété de gargouille fait un peu moins de cinquante centimètres de haut. Là où elles vivent, on les trouve souvent en grand nombre. Leur morphologie caractéristique inclut une certaine forme de la main, une crête crânienne à dents de scie, et des têtes qui ressemblent à celles des aigles, des singes, ou des hippogriffes. Beaucoup de ces gargouilles ont trois yeux, ce qui n'améliore en rien la qualité de leur vision. Les gargouilles miniatures n'ont jamais d'ailes, ce qui a limité leur prolifération.

Les gargouilles miniatures ne mangent que d'un certain type de rocher, qui contient un métal particulier. Elles parcourent de vastes terrains de cueillette, mais elles sont rares, car pour survivre elles doivent extraire leur nourriture de la terre, là où ces rochers sont naturellement exposés. Ce qu'elles mangent chaque année se compte en bouchées. Elles continuent à croître tout au long de leur vie, qui peut être de plusieurs siècles ; les caractéristiques données ici sont celles des plus jeunes et des plus petites.

Armes et armure : Griffes 10Λ0, Peau de pierre Λ8, Lancer une fléchette 12Λ1.

Capacités particulières : Se camoufler (devant des rochers) 8W, Esquiver 15, Petit 12, Fort 12.

GARGOUILLE À ÉCAILLES (GARGOUILLE SINGE, GARGOUILLE GÉANTE)

Lapicutis gargoliphaga

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie.

Les gargouilles les plus grandes font plus de trois mètres de haut, et pèsent un peu plus qu'un cheval. Elles sont formées d'une pierre brunâtre. Leur ventre et leur faciès sont écailleux, et leur dos est couvert de motifs de poils. La caractéristique principale de ces gargouilles est leur taille, mais toutes peuvent avoir des caractéristiques particulières. Le nombre de griffes ou d'énormes poings est plutôt variable, et certaines ont de très gros bras et adoptent une démarche courbée, traînant leurs bras par terre ; d'où leur nom de « gargouilles singes ».

Les gargouilles à écailles ne mangent que d'autres gargouilles, ce qui permet de comprendre pourquoi elles sont si rares. Ce sont les plus coriaces de toutes les gargouilles, et elles sont presque impossibles à blesser au combat. Ce sont aussi les gargouilles les plus solides, et leurs organes internes sont extrêmement simples. Lorsqu'elles meurent, elles se désagrègent assez vite, en morceaux rocaillieux, qui montrent que les structures internes de ces gargouilles sont presque inexistantes.

Armes et armure : Griffes 2WΛ2, Peau de pierre Λ12.

Capacités particulières : Sauter 15, Grand 5W, Fort 15W2.

LES GUÊPES GÉANTES

Vespa gigantica

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Ralios, Terres uzko, Passe du Dragon.

Habitat : Forêt, jungle, montagnes (en Ralios et dans la passe du Dragon uniquement).

Les guêpes géantes font plus de deux mètres de long. Elles se nourrissent du nectar de certaines fleurs géantes, et d'autres substances sucrées comme des fruits, mais ce qu'elles préfèrent par-dessus tout,



c'est la viande fraîche ou la charogne. Elles vivent dans de grandes colonies comportant une certaine d'individus ou plus, et leur territoire de chasse et de cueillette est assez vaste. La plupart des habitants d'une de ces colonies sont des ouvrières stériles, chaque colonie n'ayant qu'une seule reine et une demi-douzaine de mâles. Les mâles et la reine ont les capacités **Grand 5W** et **Fort 2W**.

Les nids sont des constructions souterraines remplissant des cavernes naturelles, ou creusées dans la terre. Ils comportent un ensemble de plates-formes verticales, fabriquées à partir de bois mâché, et sur lesquelles elles conservent et protègent la charogne, les œufs, les larves, et les pupes. Contrairement

aux guêpes normales, l'espérance de vie des guêpes géantes est de plusieurs années, et la vie de leurs colonies continue aussi en hiver, mais elle ralentit ; les guêpes sont assoupies durant les saisons des Ténèbres et des Tempêtes, et ne regagnent leur pleine vitalité qu'au printemps. Certaines des colonies les plus grandes existent depuis des siècles.

Sensarosaron, le sorcier fou de l'Île-Dadarn, fit les premières guêpes géantes. Il créa plusieurs créatures monstrueuses pour être ses protectrices, et grâce à leur assistance il réussit à survivre jusqu'au jour où sa forteresse fut prise d'assaut par le Chaos. Sensarosaron imagina alors d'échanger ses fidèles servantes contre sa propre survie, mais elles l'apprirent et s'enfuirent, laissant le sorcier face à son destin. En Ralios et dans la passe du Dragon, des humains de petite taille vivent avec des guêpes géantes dans leurs nids, et leur vouent un culte. Ces monteurs de guêpes sont de célèbres guerriers.

GUÊPE GÉANTE

Armes et armure : Morsure et Dard 18A2, Chitine A2.

Capacités importantes : Acrobatie aérienne 8W, Embuscade 15, Construire un nid 18, Creuser 15, Voler vite 10W, Grand 18, Voir une proie 5W, Fort 15.

Poison : Affaiblissant, Mortel, Virulence 2W.

Tactique : Les guêpes géantes attaquent individuellement. Elles tombent du ciel sur la tête de leurs victimes, et elles augmentent la première attaque avec leur capacité *Embuscade*. Elles attaquent d'abord avec leur dard, pour essayer d'empoisonner la victime ; puis, elles mordent. Mais elles seront prêtes à donner un nouveau coup de dard si jamais l'adversaire leur résiste assez longtemps (quelques tours). Les guêpes combattent de manière coopérative lorsqu'elles défendent leur colonie, ce qui rend tout projet d'attaquer leurs nids assez dangereux. Dans des circonstances défensives, l'une des guêpes géantes recevra des PA de ses compagnes, qui lui donnent un bonus de 50 PA environ.

LES LÉZARDS LAVALA (LÉZARD DES ROCHES)

Megasaurus vanium

Âges : Vert, Tempêtes, Histoire

Distribution : Ralios, Pélorie, Manirie, la Désolation, Kraloréla.

Habitat : Collines, et parfois n'importe où.

Les lézards lavalas sont des lézards massifs, de taille humaine, et que l'on voit souvent prendre des bains de soleil à l'aube. Bien qu'ils soient théoriquement carnivores, en pratique ils sont trop lents pour attraper leur proie à la course ; ils se nourrissent donc avant tout de charogne. Ils se réunissent dans des groupes d'une douzaine d'individus ou moins, un groupe typique étant constitué d'une demi-douzaine de lavalas. Ils dorment dans des abris rocailloux, et on les trouve donc près des cavernes, des massifs rocailloux, et des ruines. S'ils ont l'air tout à fait menaçants, et s'ils sont effectivement prêts à manger quasi n'importe quelle chair, ils sont bien trop stupides et trop paresseux pour constituer un véritable danger pour des guerriers expérimentés.

Tout comme les lézards bolo, les lézards lavalas eurent leur origine dans le Jardin de Génert. Les premiers oeufs furent pondus deux par deux ; l'une des deux éclosions produisit un lézard bolo, agile, actif, et herbivore, l'autre un lézard lavalas, balourd, paresseux, et carnivore.

LÉZARD LAVALA

Armes et armure : Griffe et Morsure 18/1, Peau d'écailles 1.

Capacités importantes : Grand 10, Paresseux 12, Pister au flair 16.

Tactique : Quand ils sont attaqués, les lavalas lâchent un coup de griffes. S'ils réussissent à saisir l'adversaire, ils s'agrippent pour le mordre.

LES QUENLARGS (OUVREUR, VER GÉANT, VER DES TUNNELS)

Infravermis pilosus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rare)

Distribution : Monts du Bois de Pierre, Fronéla du nord, Pélorie du nord, Pent du nord.

Habitat : Toundra, terrain dégagé, parfois dans les montagnes (sous-sol).

Les quenlargs sont de grandes créatures fousseuses qui vivent dans les régions septentrionales de Génertéla, mais ils y sont rares. Ils ont un corps vermiforme mesurant cinq mètres de long ou plus, protégé par un épais cuir segmenté de couleur bleu-gris. Leur tête est large et elle ressemble à celle d'un serpent, bien qu'elle soit dénuée d'organes oculaires. Malgré leur cécité, ce sont de féroces chasseurs, ayant un sens de l'ouïe si fin qu'ils peuvent facilement localiser leurs proies. Les quenlargs n'ont pas de crocs, mais deux rangées de dents aiguës dans leurs grosses gueules. Ils consomment le corps entier de leur proie, y compris les os et les équipements portés... mais ils la sépareront en « petites » bouchées avant d'avalier.

Les quenlargs vivent dans de grands terriers, mais ils doivent parfois voyager sur plusieurs kilomètres à la recherche de nourriture. On ne sait rien de leurs méthodes de reproduction, mais on a parfois rencontré des vers plus petits et (l'on suppose) plus jeunes. De même, on a parfois rencontré des individus beaucoup plus grands. On ne sait pas clairement comment des créatures aussi grandes trouvent assez de nourriture pour se maintenir en vie, car leur fréquence d'attaque est

très faible. Peut-être se nourrissent-ils en puisant une certaine ressource directement dans le sol, ou qu'ils ont un pouvoir magique leur permettant de survivre sans manger.

Les quenlargs peuvent creuser les sols les plus rocailleux, mais pas la roche elle-même. On trouve des quenlargs surtout en Pélorie, Pent, et Fronéla septentrionaux, mais on en trouve parfois dans des cavernes de montagne plus au sud, et notamment dans les monts Bois de Pierre. Si la terre profonde et riche des vallées fluviales de Dara Happa paraît idéale au quenlarg, on n'en trouve pas sur ces terres, peut-être parce qu'ils n'aiment pas la douceur du climat.

Les Pentiens disent que les quenlargs viennent du niveau supérieur de l'Enfer, et qu'ils ont été engendrés par les démons pour gêner le voyage entre les mondes. Les magistes Fronéliens, quant à eux, disent que les quenlargs ne sont rien d'autre qu'une espèce animale dangereuse parmi d'autres.

QUENLARG

Armes et armure : Peau d'armure $\Lambda 5$, Morsure $8\mathbb{W}\Lambda 3$.

Capacités importantes : Creuser la terre $5\mathbb{W}$, Grand $15\mathbb{W}$, Détecter une proie $2\mathbb{W}$, Fort $10\mathbb{W}$, Coriace 18.

Tactique : Les quenlargs écoutent, et lorsqu'ils détectent le passage de troupeaux d'animaux sur la terre au-dessus de leurs têtes ils jaillissent du sol pour mordre les parties de leur proie. Une fois jaillis à la surface, ils sont généralement prêts à y combattre, s'il le faut. Ils feront fuir toute autre créature qui semble s'intéresser à la carcasse, mais ils sont prêts à interrompre leur repas si jamais une autre bonne proie se montre dans les parages.

VUG (SERPENT POILU, VER DES GLACES, SERPENT À LAINE)

Infravermis borealis

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Glacier de Valind.

Habitat : Arctique.

Les vugs sont un sous-groupe de quenlargs, que l'on rencontre sur le Glacier de Valind. Ils ressemblent assez à leurs cousins souterrains quant aux habitudes et à la tactique, mais ils sont beaucoup plus grands, et sont recouverts d'une longue fourrure blanche. Ils creusent des tunnels dans la glace au lieu de creuser la terre, et ils sont très craints par les Uzhim.

Durant l'Âge des Tempêtes il fut levé un grand nombre d'armées, et on en fit abattre de nombreuses autres, et parmi toutes ces armées il y avait la Phalange des Grands Serpents. Avec la déesse Sanama, ils menacèrent Dara Happa, et avec le Seigneur des esprits Lokra, ils faillirent éliminer les Vingkotiens. Vug et ses enfants réussirent à fuir la destruction généralisée, et ils trouvèrent un bon refuge dans le grand Glacier.

Capacités particulières : Résister au froid $5\mathbb{W}$, Grand $10\mathbb{W}2$, Fort $15\mathbb{W}$, Coriace $5\mathbb{W}$.

LES RODE-RUINES (BAZAK, RAT-RUINE)

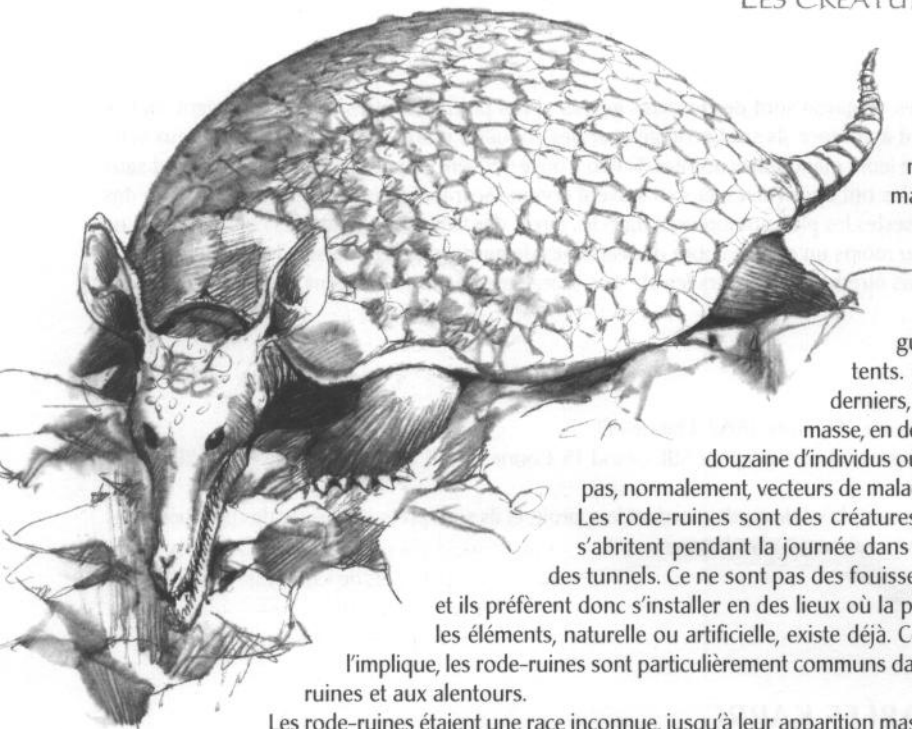
Pavicursor rudi

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie, Prax (la Désolation).

Habitat : Terrain accidenté.

Les rode-ruines sont de grands rongeurs qui ont une peau faite d'écailles (comme celle d'un tatou) et une large gueule, bordée de dents coupantes comme des rasoirs. Les rode-ruines adultes font à



peu près cinquante centimètres de long, mais un seul animal ne peut guère constituer une menace pour des guerriers compétents. Hélas pour ces derniers, ils attaquent en masse, en des groupes d'une douzaine d'individus ou plus. Ils ne sont pas, normalement, vecteurs de maladies infectieuses. Les rode-ruines sont des créatures nocturnes, qui s'abritent pendant la journée dans des cavernes et des tunnels. Ce ne sont pas des fousseurs très habiles, et ils préfèrent donc s'installer en des lieux où la protection contre les éléments, naturelle ou artificielle, existe déjà. Comme leur nom l'implique, les rode-ruines sont particulièrement communs dans les anciennes ruines et aux alentours.

Les rode-ruines étaient une race inconnue, jusqu'à leur apparition massive et soudaine lors des Grandes Ténèbres. Ils sont typiques des monstres que cette époque a engendrés, pour leur sauvagerie et leur puissant instinct de survie.

RODE-RUINES

Armes et armure : Peau d'armure $\Delta 1$, Morsure $10\Delta 1$ (36 PA).

Capacités importantes : Grimper 10, Creuser 12, Inspirer la peur 10, Trouver de quoi ronger 10, Courir allègrement 14, Petit 15.

Tactique : Les rode-ruines attaquent en embuscade, et en vagues. Les caractéristiques données ici représentent une meute d'une douzaine de rode-ruines environ, que le Narrateur fera intervenir comme s'ils étaient une seule créature. Une meute typique a 36 PA et peut attaquer jusqu'à trois adversaires ; les meutes typiques n'attaqueront pas un groupe plus nombreux. Lorsque vous narrez les résultats du combat, si la meute perd des PA certains rode-ruines seront coupés en deux, d'autres écrabouillés, ou mis en fuite, etc. ; mais si elle en gagne, c'est que des rode-ruines supplémentaires viendront se joindre à la meute depuis les recoins les plus obscurs de leur tanière. Décrivez les petites et les grosses blessures infligées aux Héros si ces derniers perdent des PA.

LES SCARABÉES DE GARDE (ATROPOS GÉANT)

Uzcarabus domesticus

Âges : Tous

Distribution : Terres uzko.

Habitat : Forêt, domestique.

Les scarabées de garde sont des insectes géants et ces prédateurs très rapides mangent tout ce qu'ils arrivent à attraper. Ils sont protégés par des coquilles noires et ont de très nombreux yeux au-dessus de leurs mandibules acérées. Si l'on trouve souvent cette espèce d'atropos à l'état sauvage, les Uz les ont apprivoisés, et s'en servent comme scarabées de garde. C'est donc l'une des espèces d'insectes les plus nombreuses dans les terres des trolls. La plupart des communautés uz possèdent au moins un petit nombre de scarabées de garde, que l'on dresse depuis des générations à ne pas être hostiles envers les Uz. Les scarabées de garde pondent leurs œufs dans des sols mous.

SCARABÉE DE GARDE

Armes et armure : Morsure 18Λ2, Chitine Λ3.

Capacités importantes : Sans peur 5Ⅲ, Grand 15, Courir vite 18, Voir une proie 15, Fort 2Ⅲ, Pister au flair 2Ⅲ.

Tactique : Les scarabées de garde mordent leur proie, et ils sont prêts à attaquer des créatures plus grandes qu'eux-mêmes, si elles les menacent.

LES SCARABÉES KARRG

Megasoma megavasta

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Terres uz.

Habitat : Domestique.

Les scarabées Karrg sont les plus grands de tous les scarabées géants. Ils sont d'un brun foncé et mat, et ils sont pourvus d'une corne qui sort de la partie supérieure du thorax, et d'une autre qui leur sort de la tête. Ils sont capables de voler maladroitement et seulement pour de courtes distances. Ils pondent leurs œufs dans des amas soigneusement préparés de déchets organiques, où écloreont les petits asticots géants.

Les Uz utilisent des scarabées Karrg domestiqués comme montures et comme bêtes de somme et ils leur ont donné ce nom-là pour leur grande force. En plus de la capacité à déplacer des biens sur leur corne, ils s'en servent pour soulever des troncs d'arbres et d'autres obstacles. Un cornac doué peut même leur faire construire des fortifications par habile disposition de ces objets.

Gorakiki donna jadis ces insectes à Karrg lorsqu'il envoya des sacrifices à son antre caché.

SCARABÉE KARRG

Armes et armure : Morsure 18Λ3, Chitine Λ5, Cogner avec la corne 2ⅢΛ3.

Capacités importantes : Se camoufler (avec des déchets organiques) 2Ⅲ, Grand 8Ⅲ, Fort 10Ⅲ, Coriace 18.

Tactique : Les scarabées Karrg font leur attaque initiale en chargeant leurs adversaires avec leurs cornes avant. Puis, ils les coincent entre leurs deux cornes, et les soulèvent en l'air pour les neutraliser. Ils attaqueront alors d'autres adversaires avec leurs mandibules. Un scarabée Karrg ne peut pas mordre la victime qu'il tient entre ses propres cornes. Les scarabées Karrg n'attaquent pas de manière coopérative, sauf s'ils sont menés à la bataille par des cornacs.

LES SCORPIONS GÉANTS

Scorpio humungous

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Terres uzko, la Désolation, Jungle d'Errinorou.

Habitat : Savane, jungle.

Les scorpions géants sont des prédateurs cuirassés qui font généralement plus de trois mètres de long, de la tête au bout de leur dard. Il y en a de presque toutes les couleurs, mais le plus souvent ils sont noirs, ambrés, ou verts. Ils sont nocturnes, passant leurs journées cachés dans des terriers. Leur vision est basse, mais leur ouïe est excellente, et lorsqu'ils chassent c'est presque entièrement grâce à l'écoute. Contrairement aux autres arthropodes, les scorpions ne sont pas ovipares, et engendrent des petits qui sont des versions miniatures de leurs géniteurs.

Les premiers scorpions géants apparurent à la surface durant les Grandes Ténèbres, âge durant lequel c'étaient des créatures bien répandues. Aujourd'hui, ils sont devenus rares, et on les trouve seulement dans des contrées sauvages et dans les terres uz.

SCORPION GÉANT

Armes et armure : Chitine $\Lambda 3$, Pincet et Dard $18\Lambda 3$.

Capacités importantes : Creuser un terrier 15, Entendre une proie $2\mathbb{W}$, Grand $8\mathbb{W}$, Fort $10\mathbb{W}$, Coriace 15.

Poison : Affaiblissant, Mortel, Virulence $2\mathbb{W}$.

Tactique : Un scorpion essaiera d'agripper sa victime avec ses pincet et de la maintenir en position stable pour la frapper avec son dard. Étant donné qu'un scorpion ne peut injecter son venin qu'une fois par heure, il tiendra la victime entre ses pincet jusqu'à ce qu'elle ne se débatte plus.

LES SERPENTS CONSTRICTEURS

Divers noms

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Il y a de nombreuses espèces de serpents constrictet sur Glorantha, la plupart d'entre elles se trouvent en Pamaltéla. Il y a cependant quelques variétés en Féthlon et Kraloréla du sud, mais une seule en Manirie. La plupart des serpents constrictet sont trop petit pour menacer un humain, et leur proie est constituée surtout de petit mammifères, comme des rat ou des rode-ruine.

PYTHON DE FÉTHLON

Python fethlonis

Distribution : Kraloréla, Vérénela.

Habitat : Jungle.

Les pythont de Féthlon font environ 4 mètres de long, mais ils peuvent devenir plus grand, et aller jusqu'à 7 mètres (Grand $5\mathbb{W}$). Le python de Féthlon est un serpent d'une couleur jaunâtre, maculée de tache noiette.

Armet et armure : Constriction $18\Lambda 0$, Peau d'écaille $\Lambda 1$.

Capacités importantes : Grimper à un arbre 1W, Grand 18, Détecter un animal à sang chaud 18, Ramper vite 15.

Tactique : Les serpents constricteurs attendent, embusqués, la venue de leur proie (typiquement, dans les branches d'arbres), qu'ils savent détecter par la chaleur de son sang. Puis, ils lui tombent dessus, l'enroulent dans leurs anneaux, et serrent jusqu'à suffocation de la victime. Si elle est assez grande, ils n'auront plus besoin de manger avant plusieurs semaines.

OOILING (SERPENT D'ASRÉLIA, SERPENT GÉANT)

Eryx Asreliae

Distribution : Manirie, Prax (la Désolation).

Habitat : Marécages côtiers.

Les ooling ont des corps d'un brun roux, maculé de grosses taches noires le long du dos qui sont entourées par de petites mouchetures vertes. Contrairement à la majorité des serpents, ils sont vivipares. Ils se sentent le plus confortablement installés dans des sols sablonneux. L'espèce s'est répandue le long des côtes à partir de Kethaéla qui est leur terre d'origine, et on trouve donc des ooling sur les côtes maniriennes et praxiennes. Ils peuvent parfois attendre plusieurs années entre les repas. Dans les lits secs des rivières et des « serpents » praxiens, ils attendent parfois des dizaines d'années avant d'apparaître en grand nombre et de festoyer avec l'arrivée des bêtes qui viennent boire lors des crues saisonnières.

Lokra, Seigneur des esprits, attira Asrélia, la déesse des richesses, dans un traquenard, et l'emporta en un lieu secret. Asrélia partagea ses richesses avec lui, et au moment où Orlanth et ses fils arrivèrent à sa rescousse, elle avait déjà conquis Lokra. Depuis, les ooling ont servi Asrélia et gardé ses temples, en servant parfois de messagers. On les trouve aussi à l'état sauvage : ils s'enfouissent sous une couche de terre ou de sable, pour préparer leurs attaques surprises.

Armes et armure : Constriction 2WΛ0, Peau d'écailles Λ1.

Capacités particulières : Amicaux envers les Asréliennes 15, Grand 2W.

Capacités magiques innées : Trouver un temple de la Terre 2W, Survivre sans nourriture 15W.

LES SERPENTS VENIMEUX

Il y a un très grand nombre d'espèces de serpents naturellement venimeux sur Glorantha. Ces serpents ne peuvent pas manger leur proie en petites bouchées, mais doivent l'avalier toute entière. Ils se reposent en général plusieurs jours lorsqu'ils digèrent leur repas. Ils sont incapables de manger des proies de taille humaine, et n'attaqueront donc que s'ils sont dérangés.

Les morsures de ces serpents ont toutes des effets similaires. La plaie gonfle et devient rapidement assez douloureuse. Au bout de quelques heures, elle change de teinte et la victime commence à faiblir et à ressentir des nausées.

Il y a de nombreux mythes sur les serpents. La plupart de ces histoires disent que les serpents sont hostiles aux autres formes de vie. Les malkioni disent que les serpents sont des descendants de Jakasal qui furent transmutés par des magies vadéli, et envoyés contre les peuples de Brithos. Les péloriens disent que ce sont les enfants de Sanama et d'Oslira. Les kralori les connaissent comme la partie basse de Korgatsou, où sont concentrés ses desirs les plus lubriques. Il n'y a que certains Hsunchen à les estimer, disant que ce sont les enfants perdus d'un antique être draconique.

VIPÈRES DES FOSSES

Divers noms

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Ralios, Manirie, Kraloréla, Vérénela, Jungle d'Errinorou.

Habitat : Divers.

Il y a de nombreux types de vipère des fosses sur Glorantha. Ce sont des cousins proches des serpents à sonnette, et parmi eux on trouve le mocassin d'eau de Manirie qui vit dans les marécages, le brise-canne des forêts de Ralios, et les vipères d'arbres de Teshnos et Kraloréla. Si les caractéristiques données ci-dessus sont typiques, il y a nombre d'exceptions. Par exemple, les vipères cil ont *Petit 12* et un *Poison de Virulence 10*, les serpents à sonnette à bandes rouges ont *Paralyser un animal par la peur 18* et un *Poison de Virulence 18*, et les vipères d'arbre ont *Petit 12*.

Armes et armure : Morsure éclair 15/1.

Capacités importantes : Esquiver 15, Détecter un animal à sang chaud 2/3.

Poison : Lent (1-3 heures), Mortel, Virulence 15.

Tactique : La plupart des serpents venimeux ne feront qu'une seule attaque éclair (si la cible est pieds nus, ou dans toute autre situation de vulnérabilité, le serpent aura un bonus de +5). Si elle réussit, le serpent injectera son venin. Les effets d'un venin dépendent du type de serpent, mais ils sont rarement instantanés. Ils ont la capacité de détecter la chaleur animale, et ils peuvent donc attaquer sans malus dans le noir.

COBRA ROYAL

Othiophagus Hannah

Âges : D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Kraloréla, Vérénela.

Habitat : Forêt, collines.

Les cobras royaux sont des serpents bruns olive qui ont un capuchon qui s'élargit lorsqu'ils sont en colère. Ils font plus de cinq mètres de long, et ce sont donc les plus grands serpents venimeux de Glorantha.

Capacités particulières : Paralyser un animal par la peur 18, Grand 2/3.

Poison : Lent (1-3 heures), Mortel, Virulence 8/3.

SERPENT À SONNETTE

Crotalus adamanteus

Âges : Tous

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les serpents à sonnette sont bruns, et ils ont une sorte de sonnette au bout de la queue. La plupart de ces serpents font entre 1m50 et 1m80, mais il y en a des plus longs. Si on les dérange, ils sonneront de leur queue pour faire fuir des animaux qui risqueraient sinon de les piétiner. Ils mangent surtout des lapins et des oiseaux, mais ils attaquent des animaux plus grands s'ils les menacent.

Capacités particulières : Paralyser un animal par la peur 18.

Poison : Lent (1-3 heures), Mortel, Virulence 2/3.



Les créatures aquatiques

Le septième pont

LES CRABES GÉANTS

Cancer maximus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Manirie, Îles Jrusteli, Îles orientales, Umathéla.

Habitat : Eaux côtières.

Les crabes géants sont des créatures marines, omnivores et massives. Ils mangent tout ce qui a l'air comestible. En général, ils ne quittent la mer que s'ils souhaitent attaquer des créatures sur terre ferme (ce qui est rare), mais parfois on peut les trouver dans des embouchures de fleuves, qu'ils remontent parfois de plusieurs kilomètres. Ils sont capables de respirer l'air, mais ils préfèrent l'eau, et ne resteront pas bien longtemps en dehors de cet élément. Les crabes géants pondent leurs œufs en secret, dans certaines localités subaquatiques qu'ils sont seuls à connaître. Les crabes continuent à croître tout au long de leur vie ; les caractéristiques données ci-dessous sont celles d'un crabe déjà ancien, mais il existe des spécimens d'eaux profondes bien plus grands que celui-ci.

Tholaina pondit les premiers crabes, pour protéger ses autres enfants contre les invasions des armées des gens de la surface.

CRABE GÉANT

Armes et armure : Pinces 18Λ4, Coquille Λ5.

Capacités importantes : Se camoufler 18, Grand 8Ⅲ, Trouver de la nourriture n'importe où 2Ⅲ, Apercevoir une proie 15, Fort 8Ⅲ, Coriace 15.

Tactique : Les crabes géants attaquent presque tout ce qui a l'air comestible. Ils se déplacent lentement, et ils préfèrent donc attaquer depuis une cachette, sous une couche de sable, de boue, ou (si la cible est sur terre ferme) d'eau. Ils essaient d'arracher et de déchirer les chairs succulentes de leur proie à l'aide de leurs pinces ; en sectionnant leurs membres ou en immobilisant la proie avec l'une d'elles, tout en attaquant avec l'autre.

LES CROCSQUALES (LOUP DE MER)

Ichthylupus levipellus

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Toutes les mers côtières.

Habitat : Eaux côtières.

Les crocsquales sont de dangereux carnivores ayant l'avant d'un loup et l'arrière d'un requin. Contrairement aux loups terrestres, ce sont des chasseurs solitaires bien qu'ils chassent parfois en meutes de trois ou quatre. Ils font preuve d'une intelligence assez développée, évitant ainsi tout conflit avec des adversaires plus forts qu'eux, sauf s'ils sont sur le point de mourir de faim. Ils se nourrissent de toute sorte de poissons et habitent dans la plupart des océans gloranthiens, même s'ils sont plus communs en Orient. Les crocsquales doivent respirer de l'air au moins une fois par heure.

Les snagarl sont parfois domptés par les Malasps, qui les élèvent parfois et sélectionnent des espèces pour leurs capacités de combat, comme une grande force ou une peau plus dure. Les Malasps utilisent généralement les crocsquales comme animaux de chasse ou de guerre et donc là où l'on croise des Malasps, on a plus de chance de trouver des crocsquales.

Les crocsquales sont nés pendant les Grandes Ténèbres, quand une meute de loup affronta un banc de requin dans une atmosphère à la fois sèche et humide. Les perdants furent contraints de porter les enfants des vainqueurs et les crocsquales naquirent de cette union.

CROCSQUALE

Armes et armure : Griffes et morsure 18Λ1, Fourrure et peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Agile 15, Embuscade 15, Flairer une proie à l'air libre 2W, Pister au goût 18.

Tactique : Les crocsquales chargent leur cibles par surprise, augmentant leur *Morsure* avec leur *Embuscade*. Ils bondissent parfois hors de l'eau pour saisir dans ses mâchoires un phoque qui se dore au soleil, et l'entraînent sous l'eau. Il faut noter que la capacité *Flairer* une proie ne peut être employée sous l'eau.

Les crocsquales attaquent en mordant les nageoires, la queue ou toute partie exposée de leur victime, essayant ainsi de la mutiler pour l'affaiblir avant de la tuer. Bien qu'ils utilisent leurs griffes pour se défendre, les crocsquales s'en servent rarement pour attaquer leurs proies.

LES PHOQUES

Divers noms

Les phoques sont des mammifères marins. Ils passent l'essentiel de leur temps en mer, mais ils se regroupent sur des plages et sur des îles rocailleuses pour un certain nombre de semaines au cours de l'année, au moment de leurs amours et de l'accouchement de leurs petits. Ce sont des carnivores, mais la plupart des espèces ne posent aucun danger ni aux humains ni aux Océanides. Les phoques, s'ils sont agiles dans l'eau, sont assez handicapés sur terre ferme ou sur la banquise, où ils ne peuvent se déplacer qu'en tirant leur masse avec leurs faibles nageoires. Les jeunes phoques dans de nombreuses espèces ont une fourrure qui est précieuse aux humains, mais les adultes ne sont presque jamais considérés comme animal de proie.

Phoque agira (phoque-lion)

Eumetopius leonus

Âges : Tempêtes, Histoire

Distribution : Océan Extérieur, Mer Néliomi, Mer de Kahar.

Habitat : Eaux côtières, côtes.

Les phoques agiras sont de couleur bronze pâle, ayant des tâches plus sombres sur le dos, et des tâches blanches sur le ventre. On les appelle phoques-lion à cause des grandes crinières des mâles. Ils sont beaucoup plus mobiles que les autres espèces de phoques sur terre ferme ; leurs nageoires sont beaucoup plus fortes, et ils sont capables de se déplacer en se dandinant plutôt qu'en se traînant. Ils sont assez amicaux envers les humains, si on ne les menace pas, mais ils détestent la plupart des autres créatures marines.

Les agiras ont été classés parmi les « faux nageurs », qui sont les animaux marins ne descendant pas de Tholaïna. Puisque la plupart des autres créatures des mers les considèrent comme des ennemis, et eux-mêmes leur sont hostiles en retour. Ils vivent en troupes, et ils attaqueront donc des plus petits groupes d'Océanides. Ils sont exclusivement carnivores, et mangent normalement des poisons, mais ils sont prêts à dévorer des créatures plus grandes, s'ils ont l'occasion d'en tuer.

Agira était un homme rusé qui avait de nombreux suivants. Lorsque le Déluge engloutit les terres de son peuple, il transforma la moitié d'entre eux en phoques pour résister à l'invasisseur. S'ils réussirent à vaincre leurs ennemis marins, leur terre et leurs frères qui y étaient restés prisonniers furent perdus sous les eaux.

PHOQUE AGIRA

Armes et armure : Morsure 5WΛ2, Graisse et Peau Λ3.

Capacités importantes : Plonger 15, Grand 2W, Courir sur un terrain accidenté 12, Fort 18, Nager vite 12.

Tactique : Les phoques agiras pratiquent normalement la chasse subaquatique. Ils sont plus actifs, néanmoins, que les autres espèces sur terre ferme, et il y a donc plus de chances qu'ils y restent à se défendre si jamais on les attaque. Un mâle poussera un rugissement en guise de mise en garde ; puis il se lancera en avant, de manière répétée, en se manœuvrant de manière à présenter son épaisse fourrure et la peau du torse au devant de ses adversaires.

Phoque kar (Phoque éléphant)

Mirounga leonine

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Mer de Kahar.

Habitat : Eaux côtières, côtes.

Les phoques kar sont très grands ; les mâles adultes pèsent plus de deux tonnes. Ils fuient les humains mais resteront pour protéger leurs petits durant la saison des accouchements, et à cette période de l'année leur agressivité et leur énorme taille les rendent assez dangereux pour les humains. Ils vivent dans les eaux côtières de Koromandol et de Kraloréla du nord.

Ces étranges créatures obtinrent leurs défenses et leur long nez lorsque Agarankan, le Gardien de Teshnos, défia leur ancêtre Kar à un concours de lutte. Kar se fournit alors les mêmes armes que l'éléphant pour la lutte, et emporta donc la victoire ; c'est pour cette raison que les éléphants ne se rendent jamais dans le pays des enfants de Kar, et que l'on n'en voit donc jamais ni au Nord, ni sur les rivages maritimes.

PHOQUE KAR

Armes et armure : Morsure 5WΛ3, Graisse Λ4.

Capacités importantes : Plonger 15, Grand 10W, Fort 2W, Nager vite 12.

Tactique : Si les phoques kar fuient dans l'eau quand on les attaque sur terre ferme, ils sont néanmoins prêts à y combattre pour défendre leurs petits. Les mâles tentent de mordre les intrus, et de les faire tomber à terre pour les écraser sous leur poids (attaquer avec *Grand*) en les lacérant de leur morsure.

LES OCÉANIDES (HOMME DES MERS, TRIOLINI)

Les Océanides sont les descendants de certaines puissantes naïades qui ont procréé avec des dieux du Sec durant l'Âge des Tempêtes. La partie supérieure des Océanides est humanoïde, mais leur corps se termine en queue de créature marine (à nageoire, battoir, ou aileron, selon les espèces). La plupart d'entre eux appartiennent à ces deux types : cétoï et piscôï.

Les Océanides cétoï proviennent des naïades qui ont procréé avec des dieux de l'orage par amour. Ce sont des mammifères, et en règle générale, ils sont neutres ou amicaux envers les êtres humains et les autres habitants de la surface. Au Troisième Âge, il n'y a plus que deux races de Cétoï : les Ludochs, qu'on appelle aussi les hommes-dauphins, et les Ouori, appelés hommes-morses ou hommes-phoques. Les Érudits de l'Ambigu exterminèrent une troisième race, les puissants hommes-baleines hreekeen, au Second Âge ; mais les Ludochs prétendent qu'ils reviendront. Malgré les énormes différences entre leurs races, tous les Cétoï parlent le même langage, appelé Cétoï par les humains.



Les Océanides piscoï furent engendrés par le viol de leurs ancêtres naïades par les dieux de l'orage. À cause de la violence de leurs origines, ils détestent les gens de la surface. Les piscoï ressemblent aux poissons, mais tous, sauf une seule variété, respirent l'air et non pas l'eau. Il y a trois races de piscoï : les Malasps, les Ysabbaux, et les Gnydrons, bien qu'il y eut d'autres races jadis, dont une qui habitait les eaux douces. Les différents types de Piscoï parlent tous la même langue : le Triolini. Le dernier type commun d'Océanide, les Zabdamars, ne sont ni des Piscoï ni des Cétoï, mais ils ont des caractéristiques qui leur viennent des deux. Et il y a plusieurs autres types de créatures aquatiques qui ont des torses humanoïdes et des « queues » de créature marine, et que l'on appelle parfois « Océanides ».

Les Ludochs (Homme-dauphin)

Cetanthropus ludoch

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Mer de Sshorg, Mer Marthino, Mer Maslo, Océan Togaro, Mer Rozgali, Mer Solkathi, Mer Vénperhane.

Habitat : Eaux côtières.

Les Ludochs sont le type d'Océanide le plus amical envers les humains. Ce sont des mammifères, qui ont des torses humanoïdes, des parties inférieures qui ressemblent à celles des dauphins, et des nageoires horizontales. Leur peau est lisse et de couleur bleu-gris, et ils ont les cheveux longs et des yeux vivement colorés. Les Ludochs respirent l'air, et s'ils ne font rien de particulièrement fatigant, ils n'ont besoin de respirer qu'une fois par heure environ. Ils peuvent retenir leur respiration plus longtemps si nécessaire, et rester jusqu'à trois heures au fond de l'eau.

Les Ludochs vivent en nasses de plusieurs douzaines d'individus. Dans les régions les plus fertiles, de nombreuses nasses se regroupent pour former des tribus, avec parfois jusqu'à plusieurs milliers de membres. Les Ludochs choisissent leurs chefs pour leur sagesse et leur intelligence plutôt que pour leurs compétences guerrières, mais les nasses sont capables du rapide rassemblement de leurs guerriers en cas de besoin. Comme tous les Océanides, les Ludochs n'utilisent que des outils primitifs, et ne construisent aucune structure permanente. Leur société est pourtant riche et complexe, et inclut des guerriers, des prêtres, des pâtres, et de nombreuses autres professions, y compris les chasseurs qui leur procurent l'essentiel de leur nourriture.

Les Ludochs ont un sens spécial appelé sonar, qui ressemble fortement au sens sombre des trolls ; mais il n'est utile que dans l'eau, tandis que le sens sombre n'est utile que dans l'air. Ils ont un sens du goût qui est beaucoup plus sensible que celui des humains, et sous l'eau il leur permet de trouver leur proie et de détecter des prédateurs un peu comme le font les animaux terrestres au flair bien développé. Par contre, leur odorat est inutilisable sous l'eau, et hors de cet élément, il est encore plus faible que celui des humains.

Les Ludochs sont des polythéistes, bien que le type de religion qu'ils pratiquent semble entièrement différent des religions des Dara Happiens et des Héortiens. Ils adorent de nombreux dieux et de nombreux esprits, dont les principaux sont Magasta et Triolina ; quant aux chasseurs, ils adorent Shoanariis. Quelques-uns de leurs guerriers adorent Wachaza.

CHASSEUR LUDUCH TYPIQUE

Capacités innées : Agile 12, Belle 12 (femelles uniquement), Se déshydrate aisément 12, Sonar 12, Retenir sa respiration 12, Grand 12 (mâles uniquement), Nager vite 12, Sens du goût (subaquatique) 14.

Capacités typiques : Alerte 17, Combat au contact 13, Sonar 1 **III**, Trouver de quoi manger 17, Se cacher 17, Initié de Shoanariis 17, Connaissance de la zone côtière locale 13, Connaissance de la vie marine locale 5 **III**, Connaissance des eaux locales 17, Coutumes ludochs 13, Mythes des Ludochs 13, Patient 17, Combat à distance 18, Rester immobile 17, Nager vite 1 **III**, Nager sans laisser de traces 17, Pister au goût de l'eau 5 **III**.

Armes et armure typiques : Dard **A1**, Couteau **A1**, Filet **A0**, Trident **A3**.

Tactique : Les Ludochs les plus couramment rencontrés par les humains sont les chasseurs, qui savent aussi combattre avec leurs trident de chasse, la plupart du temps. Les chasseurs ont des filets lestés qu'ils lancent habilement pour empêtrer leurs adversaires, avant l'attaque au trident. Les guerriers ludochs sont entraînés au combat contre toute sorte d'ennemis subaquatiques et autres, et ils sont souvent équipés d'armures en coquille de crabe (**A4** d'armure) et ont de meilleures armes.

Les sens des Ludochs subissent un modificateur d'improvisation lorsqu'ils sont utilisés hors de l'eau, sauf le sonar qui est tout simplement inutilisable. La plupart des Ludochs ne peuvent pas quitter l'eau.

Les Ouori (peuple phoque, homme-morse)

Cetanthropus ouori

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Océan Houdaro, Mer de Banthe, Mer Néliomi, Mer de Kérenthe, Mer de Dashomo (anciennement).

Habitat : Eaux côtières.

Des deux races d'Océanides cétos survivantes, les Ouori sont la plus petite en nombre. Ils sont grands et gros, et leur faciès rugueux et poilu est laid aux yeux des humains. Ils ont la peau d'un marron intense, et leurs queues sont pourvues de battoirs horizontaux. Ils n'ont pas de mains, mais des nageoires. Quelques rares Ouori peuvent être fiers de leur compétence de tenir une dague (par exemple) entre leurs deux nageoires, et s'en servir ; mais dans leur très grande majorité, les Ouori ne peuvent utiliser ni outils ni armes.

Tout comme les Ludochs, les Ouori respirent l'air, et s'ils ne font rien de particulièrement fatigant, ils n'ont besoin de respirer qu'une fois par heure environ. Ils peuvent retenir leur respiration plus longtemps si nécessaire, et rester trois heures au fond ; ils sont capables de la retenir plus longtemps encore lors de leurs plongées profondes (un Ouori peut augmenter sa capacité Retenir sa respiration avec sa capacité Plongée profonde). Ils passent beaucoup de temps à la surface, et ils n'ont pas l'air d'être gênés ni par les vents, ni par les pluies, la neige, la glace, ni par les courants d'eau lorsqu'ils dorment, que ce soit sur les vagues ou au fond de l'eau.

Les Ouori vivent dans des troupes de plusieurs douzaines d'adultes. Ils pratiquent la cueillette, se nourrissant d'algues et de crustacés ; et des poissons qu'ils chassent. Ces troupes n'ont pas de chef, et les décisions les plus importantes ne sont prises qu'après d'interminables débats parmi tous les concernés. Leur vie idyllique n'est dérangée que par la saison du rut, qui dure quatre semaines environ, et lors de laquelle les mâles doivent se battre entre eux pour gagner le droit d'accès aux femelles. Les Ouori sont généralement amicaux envers les humains, mais l'expérience leur a appris à se méfier des gens de la surface tant que ces derniers n'auront pas d'abord démontré leurs propres bonnes intentions.

Les Ouori ont le même sens sonar que les Ludochs, mais il n'est pas aussi bien développé. Ils ont un sens du goût qui est beaucoup plus sensible que celui des humains, et sous l'eau il leur permet de trouver leur proie et de détecter des prédateurs un peu comme le font les animaux terrestres

au flair bien développé. Leur odorat est inutilisable sous l'eau, mais à la surface il est meilleur que celui des humains.

Même s'ils n'ont pas de prêtres, les Ouori sont essentiellement des polythéistes. Leurs dieux préférés sont Triolina et Valind.

CHASSEUR OUORI TYPIQUE

Capacités innées : Plongée profonde 16, Retenir sa respiration 16, Grand 14, Résister au froid 16, Fort 18, Sens du goût (subaquatique) 14.

Capacités typiques : Attraper un poisson dans la bouche 5W, Charger 16, Combat au contact 17, Adeptes de Shoanariis (Dieu chasseur) 17, Plongée profonde 1W, Sonar 13, Trouver de quoi manger 18, Entendre un bruit 17, Connaissance de la vie marine locale 5W, Connaissance des eaux locales 13, Coutumes ouori 13, Mythes des Ouori 13, Parler le <langage humain local> 12, Nager vite 17, Nager sans laisser de traces 17, Pister au goût de l'eau 17, Lutter contre une grande proie 1W.

Armes et armure typiques : Néant.

Tactique : Lorsqu'ils se lancent à la bataille, les mâles chargent l'ennemi, et tentent de le subjuguer avec leur poids supérieur (utiliser *Grand* comme attaque). Ils pourront tenter d'augmenter leur attaque initiale avec leur capacité *Charger*. Lorsqu'ils chassent, ils essaient d'attraper leur proie dans la bouche en nageant, mais les Ouori essaient parfois de chasser des animaux plus grands, comme des phoques. Ils luttent d'abord pour les soumettre à leur puissance, pour ensuite les tuer d'une morsure rapide et bien placée. Face à des adversaires plus puissants, les Ouori essaieront de fuir en plongeant. Les sens des Ouori subissent un modificateur d'improvisation lorsqu'ils sont utilisés hors de l'eau, sauf le sonar qui est tout simplement inutilisable, et l'odorat, qui est au moins aussi fin que celui d'un humain, sinon plus.

La descendance de Wartain

LA GENÈSE DES OUORI

Wartain était un triton, et l'enfant de Mirintha, de Phargon, et de Néliom. Il avait trois épouses, toutes des naïades. Pendant la Seconde Guerre Cyclonique, Wartain mena ses enfants au combat contre les dieux envahisseurs du Sec, et en particulier contre la luxurieuse et violente engance de Uoshalma, que les humains appelaient Vadrus. Bien que les enfants de Wartain aient toujours emporté la victoire, il arrivait néanmoins que certains d'entre eux meurent, et certaines de leurs naïades furent donc capturées. Malgré la nature violente de leurs nouveaux partenaires, ces naïades restaient les enfants de Wartain ; elles apprivoisèrent la fureur de leurs époux, et elles purent donc enfanter dans l'amour et non pas la haine. C'est ainsi que les Ouori sont venus au monde.

La première des épouses de Wartain était Éréniālia, une Reine des Naïades. Elle enfanta de nombreux petits, et des plus estimables, qui réussirent à résister toujours aux envahisseurs. On les appelle les Naïades des Profondeurs de la Tribu de Wartain. Ceux-là n'ont pas d'Océanides, car les dieux du Sec ne les ont jamais vaincus.

La seconde épouse de Wartain était Ariāliastomachia, une Reine des Naïades. Elle enfanta de nombreux petits, et des plus vigoureux, et on les appelle les Naïades Australes de la Tribu de Wartain. Nombre d'entre eux ont subi les abus des fils de Uoshalma, et ont enfanté les Ouori austraux, qui vivaient jadis dans la mer de Dashomo, mais qui furent tués par les haineux malaspes.

La troisième compagne s'appelait Éméqhi, qui appartenait à la troisième génération des filles des Mirinthaes. Ses enfants ne furent pas très nombreux, mais ils furent très remarquables, et ils sont de trois types. Les Ouori éméqhidradiens, que l'on appelle les hommes-phoques, sont ses descendants, car ceux de la Troisième Armée de Uosholma les ont conçus avec les filles d'Éméqhi.

Les esprits Akadriens sont les enfants d'Akadriānolisto, qui était un enfant hermaphrodite d'Éméqhi. Il n'y a pas d'Océanide parmi eux, mais ce sont des esprits bienfaiteurs pour leurs cousins mortels.

Les Ouori orastimoles sont les descendants du Seigneur Noire Neige, un fils d'Ossérélta, que les humains appellent Valind. Jadis, on les trouvait partout au long des fleuves et des rivières gelées de l'Âge de Glace, mais on ne les trouve aujourd'hui qu'en petit nombre, parmi les îles de la côte septentrionale de Génertéla. Les humains les appellent les hommes-morses, car ils ressemblent vaguement à cet animal, bien qu'ils n'aient pas de défenses ni de nageoires arrière.

Les Zabdamars

Piscanthropus zabdamar

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Mer de Kahar.

Habitat : Eaux côtières, au grand large.

Si la plupart des étrangers considèrent que les Zabdamars sont des piscoï (d'où leur nom scientifique), en réalité les Océanides zabdamars sont uniques, possédant certaines caractéristiques tant des cétoï que des piscoï. Ils parlent Triolini et ils sont hostiles aux gens de la surface, tout comme les piscoï, mais ils sont culturellement similaires aux Ludochs. Ils ont les sens spéciaux qui appartiennent aux Océanides cétoï et aux piscoï tous deux.

Les Zabdamars ont aussi cette particularité que leurs mâles et leurs femelles sont de formes très diverses, bien que les deux sexes soient pourvus des ailerons verticaux similaires à ceux des piscoï. Les Zabdamars femelles ressemblent tout à fait à des sirènes ayant des torsos de belles femmes kratori, et une étincelante queue de poisson à partir de la taille. Les hommes zabdamars quant à eux ont un corps écailleux et pesant, le visage laid et pataud, et des nageoires allongées au lieu des bras de leurs compagnes. Si un Zabdamar mâle peut, maladroitement, tenir un objet (tel qu'un fétiche) entre ses nageoires, il est incapable de se servir efficacement de la plupart des armes et outils.

Il semble que les Zabdamars mâles et femelles passent une grande part de leur temps séparés les uns des autres, formant donc des bancs de Zabdamars qui sont tous du même sexe. Mais les mâles autant que les femelles sont hostiles aux humains. Il y a de nombreux récits qui racontent que les femmes zabdamars trouvent leurs mâles bien laids, et qu'elles rêvent d'être réconfortées par de beaux marins humains ; ces histoires ne sont évidemment que des affabulations de marin esseulé.

Les Zabdamars respirent normalement une fois par heure, mais ils sont capables de rester submergés jusqu'à deux jours s'il le faut. Le trident est l'arme de prédilection du Zabdamar mâle, mais ils ne s'en sert qu'avec maladresse. Les femelles, avec leurs mains humanoïdes, préfèrent les dagues. Les différences entre les sexes sont amplifiées par la religion des Zabdamars, car les mâles pratiquent exclusivement la Tradition animiste de Talrantara, tandis que les femelles sacrifient à des divinités comme Talrantara, Harantara, et Kahar.

Les Zabdamars ont le sonar des cétoï, et ils possèdent aussi le sens latéral électrique des piscoï. Contrairement aux cétoï, leur sonar est faible sous l'eau, mais ils peuvent s'en servir dans le Brouillard de Kahar Fog exactement comme le sens sombre. Leur sens latéral n'est utile que sous l'eau, et il leur sert à naviguer et à chasser. Leur sens du goût est environ dix fois plus fin que celui des humains, et il leur permet de trouver leur proie et de détecter des prédateurs un peu comme le font les animaux terrestres au flair bien développé. Par contre, il ne semble pas qu'ils aient un sens de l'odorat eux-mêmes.

Les Zabdamars sont les descendants de Harantara, une déesse orientale de la mer dont les aïeux étaient le triton Hangyath, et Kahar, un dieu barbare de l'orage. Quand la terre d'Abzéréd s'engloutit sous les eaux, créant ainsi la mer de Kahar, les Zabdamars sont demeurés dans ces eaux. S'ils adorent nombre de grands esprits, et de dieux, ils entretiennent une relation spéciale avec Talrantara, qui est le brouillard magique de la mer de Kahar, et qu'ils disent être leur sœur.

À cause de leur genèse, tous les Zabdamars ont la capacité innée de naviguer le brouillard magique qui recouvre la mer de Kahar. Tous les Zabdamars voient facilement à travers ce brouillard. En plus, tout Zabdamar peut augmenter n'importe quelle magie qui manipule ce brouillard avec sa capacité Connaissance du Brouillard de Kahar. Bien que les mâles et les femelles tirent leurs pouvoirs magiques de deux Outremondes différents, les capacités magiques que leur donne Talrantara sont similaires, y compris celle qu'ils ont tous deux de nager dans le Brouillard de Kahar (et uniquement ce brouillard-là) comme si c'était de l'eau.

ZABDAMAR FEMELLE

Armes et armure : Dague $\Lambda 1$, Épine de métal $\Lambda 3$.

Capacités innées : Agile 12, Belle 15, Adroite 12, Sonar 12, Retenir sa respiration 12, Sens latéral 14, Chanter 2 $\mathbb{W}$, Sens du goût (subaquatique) 17, Coriace 12.

Capacités magiques innées : Connaissance du Brouillard de Kahar 16, Voir dans le Brouillard de Kahar 18.

CHAMAN ZABDAMAR MÂLE TYPIQUE

Capacités innées : Sonar 12, Retenir sa respiration 12, Grand 12, Sens latéral 14, Sens du goût (subaquatique) 17, Coriace 12.

Capacités magiques innées : Connaissance du Brouillard de Kahar 16, Voir dans le Brouillard de Kahar 18.

Capacités typiques : Alerte 14, Combat au contact 18, Construire un cercle chamanique 1 $\mathbb{W}$, Trouver de quoi manger 16, Connaissance du Brouillard de Kahar 1 $\mathbb{W}$, Connaissance de la Mer de Kahar 1 $\mathbb{W}$, Connaissance de la vie marine locale 17, Sens latéral 17, Ressentir la présence des dieux 17, Fuite chamanique 19, Combat psychique 5 $\mathbb{W}$, Vision psychique 15, Nager vers le Monde psychique 1 $\mathbb{W}$, Nager silencieusement 16, Tradition de Talrantara 10 $\mathbb{W}$, Coutumes des Zabdamars 17, Mythes des Zabdamars 17.

Typical Talents : Lancer une malédiction qui rend fou, Voler l'énergie vitale, Invocation d'un véredthi, Nager dans le Brouillard de Kahar.

Armes et armure typiques : Peau d'écailles $\Lambda 2$; aucune arme.

Tactique : Parce qu'ils n'ont pas de mains, et à cause de la structure de leurs nageoires, les Zabdamars mâles ne peuvent manier aucune arme au combat. S'il est menacé, un Zabdamar plongera tout simplement, hors d'atteinte de son adversaire, ou s'en ira en nageant dans le brouillard de Kahar, s'il en a la capacité.

Un Zabdamar ne peut pas utiliser son sonar hors de l'eau, sauf dans le Brouillard de Kahar. Leur sens latéral n'est utile que dans l'eau. Leur vision et leur ouïe sont utilisables aussi bien dans l'eau qu'en dehors de cet élément. Les Zabdamars sont incapables de quitter l'eau, sauf pour entrer dans le Brouillard de Kahar.

LES ORQUES (DABABA, BALEINES TUEUSES)

Orcinus orca

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Toutes les mers, mais particulièrement la Mer Néliomi.

Habitat : Eaux côtières, grand large.

Les orques, avec leurs marques noires et blanches si distinctives, patrouillent les mer du monde médian mais sont plus fréquemment rencontrés près du Glacier de Valind et dans la Mer Néliomi. Ils

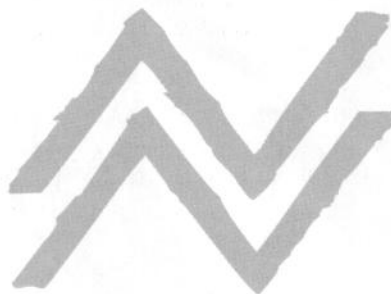
mangent presque toutes les créatures marines de grande taille, comme les poissons, les pieuvres, les phoques et les dauphins, mais ils évitent normalement les humains et les océanides. Quelques orques aident les Ludochs en combat et attaqueront presque tout ennemis que leurs alliés leur désignent. Les orques vivent en banc de trois individus jusqu'à une vingtaine, en comptant les petits. Dababa est le fils de Tholaine, né pour protéger les mers contre Orlanth et pour détruire les « Faux Nageurs ». Ses fils et lui ont attaqué l'avant-poste d'Orlanth dans la poche de l'Air descendant et repoussa les dieux des Tempêtes hors du monde marin. Ses fils et lui chassent donc les Faux Nageurs dans tous les océans, au point qu'ils ont presque éliminé la Mer Néliomi, patrie de Dababa, de leur présence indésirée.

ORQUE

Armes et armure : Morsure $\Delta 3$, Peau et graisse $\Delta 6$.

Capacités importantes : Combat au contact 12 $\square$, Plongée 18, Chasser au Sonar 18, Curieux 15, Grand 2 $\square$ 2, Sauter 15, Fort 15 $\square$, Nager vite 18.

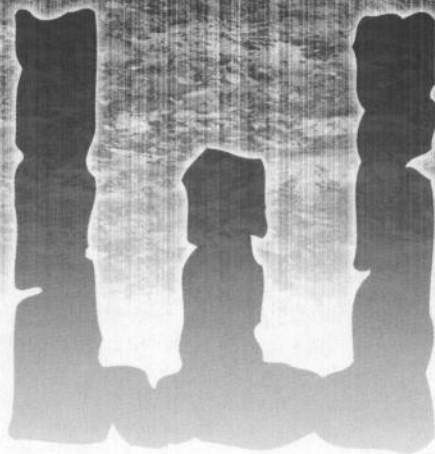
Tactique : Les orques sont aussi intelligent que les Océanides et ceux-ci leur enseignent parfois à utiliser la magie. Mais les orques n'ont rien qui puisse ressembler à une culture. Les banc d'orques chassent en groupe, les PA des suivants s'ajoutant à ceux de leur chef. S'il doit combattre seul, un orque mordra les parties tendres de son ennemi et augmentera ses attaques avec la magie qu'il aura pu apprendre.





2

LES SURVIVANTS



La Liste des créatures extérieures

Les Dara Happiens ont découvert de nombreuses autres créatures durant l'Ère d'Anaxial et après l'Aurore, et ils les ont inscrites sur la Liste d'Embarquement de l'*Arche d'Anaxial*. Ils divisèrent ces créatures en quatre catégories, qui correspondaient à la compréhension qu'ils avaient de leur nature ou leur origine.

L'**Armée monstrueuse** est le terme dara happien qui désigne la plupart des **rac**es aînées, qu'ils considéraient comme des races inférieures. Pour une grande part, leur attitude négative vient du fait que l'Alliance de l'Aurore qui envahit Dara Happa depuis le sud était constituée d'une union des Uz, des Aldryami, des Mostali, et des Dragonewts, avec un petit nombre d'humains.

Les étrangers considèrent souvent que d'autres types de créatures sont aussi des races aînées, notamment les Dragonewts, les Grotarons, les Harpies, les Géants des montagnes, les Nar sylla, les Océanides et les Uz. Mais de nombreuses autres races aînées moins répandues existaient çà et là, dans des lieux isolés de Glorantha. Les Dara Happiens ont catégorisé ces races d'une autre manière, comme il est expliqué ci-dessous.

Les **créatures gigantesques** sont des vestiges de l'Âge Vert. Les Dara Happiens disaient qu'elles avaient survécu parce qu'elles étaient si grandes que les eaux n'ont pas pu les engloutir. Cette explication est évidemment douteuse en de nombreuses instances, car les Grotarons, par exemple, ne sont guère plus grands que les humains. La *Liste d'Embarquement de l'Arche d'Anaxial* divise ces créatures gigantesques en deux catégories distinctes : les Gazzam, qui sont des animaux gigantesques, et les Géants, qui sont des humanoïdes gigantesques.

Les **êtres anti-naturels** viennent d'au-delà du monde connu ; les étrangers les appellent les **créatures chaotiques**. De nombreuses « espèces » de Chaos existent sur Glorantha, mais il existe aussi de nombreuses horreurs de non-conformité totale. Une bonne part de ces créatures du Chaos n'ont

aucune origine connue, et on sait seulement qu'elles envahirent Glorantha durant les Ténèbres. Mêmes les « espèces » distinctes ne sont pas toujours d'apparence standardisée. Ainsi, si la plupart des Urganougar ont des membres articulés, d'autres individus de cette espèce ont des membres tentaculaires, ou des espèces de cordelettes carnées, ou des tiges, ou des cavités ventrales où leurs têtes sont conservées ; ou bien ils ressemblent tout à fait à des vers, ou à des créatures draconiques, etc. La diversité du Chaos est ainsi faite.

Lorsque le Chaos apparaît, il détruit l'écosystème dans lequel il s'est introduit, sans toutefois installer un écosystème de substitution qui soit sain, ni même viable. Les endroits où le Chaos est présent depuis très longtemps peuvent donner l'impression d'une certaine stabilité, mais elle est trompeuse ; en réalité il y a toujours dans ces cas-là la présence d'un système naturel qui cherche en permanence à se rétablir, et qui pénètre donc à l'intérieur du nid du Chaos pour l'anéantir, tout en étant éternellement anéanti lui-même.

Les monstres sont des créatures qui ne rentrent dans aucune de ces catégories. Les monstres de ce livre étaient classifiés sur la Liste en deux catégories : les **Dragons** (y compris les Dragonewts et les autres créatures draconiques) ; et les **Digijelms** (qui sont mieux connus sous les noms de « Uz », et de « Trolls »).

Les Races aînées

L'armée des monstres



LES ALDRYAMI

Le mot « aldryami » désigne normalement une large classe de créatures qui combinent des attributs végétaux avec des caractéristiques animales. Plus précisément il s'agit tous les descendants d'Aldrya, le Grand Esprit des forêts. Mais si tous les végétaux de la terre, ou presque, font partie de son domaine, le mot est plutôt utilisé pour parler des elfes, qui sont des plantes humanoïdes. Les autres les appellent les gens des bois, ou bien même la gent de bois.

Tous les Aldryami possèdent un sens inné qui leur apprend l'état de santé de la forêt, qu'ils appellent le Chant d'Aldrya, et que les autres appellent le Sens elfique. Le sens elfique leur permet d'être en harmonie avec les rythmes vitaux de leur forêt, et fonctionne aussi comme une empathie particulière avec la vie végétale. Un trouble dans la forêt provoque une discorde dans le Chant, qui avertit les Aldryami des environs qu'il y a un problème à résoudre. Le sens elfique permet aussi à un

Aldryami d'obtenir des informations plus spécifiques sur une plante particulière, comme par exemple son état de santé et si le sol où elle pousse lui convient ou non. Parfois, un elfe vient au monde avec un sens elfique déficient. Ces individus finissent en règle générale par devenir des renégats, des « dé-racinés » ou des « sans racines » ; et parce qu'ils sont incapables de se sentir comme intégrés dans la société aldryami, ils finissent le plus souvent par quitter leur forêt.

Les Aldryami de toutes sortes ont des liens d'appartenance forts avec des espèces végétales particulières. Ainsi, les elfes sont associés à différents arbres ; les marcottes avec de petites plantes, comme la vigne ou le houx ; et les farfadets avec différentes espèces de fleurs. Tous les Aldryami sont fortement liés à leurs forêts ; ils sont très gênés s'ils en sortent, car leur sens elfique provoque des sensations désagréables lorsqu'ils sont devant la présence de choses si contraires à la nature que des maisons, des animaux domestiques, et des champs. Les Aldryami sont végétariens et tirent généralement leur subsistance des plantes sans pour autant leur nuire.

Les Aldryami adorent un grand nombre de dieux et d'esprits à travers la religion d'Aldrya, qui prédomine toujours sur toutes les autres. Tous les Aldryami, à l'exception des Mréli, sont originaires de l'Âge Vert, qui s'appelle ainsi parce que c'était l'ère de la vie végétale et que les animaux n'avaient alors aucune importance. Mais les plus anciens récits des elfes remontent au début de l'Âge d'Or. À cette époque, Aünderou, qui était une énorme forêt, recouvrait tout Glorantha depuis la pointe de l'Aiguille jusqu'aux côtes de toutes les mers, et parfois elle s'étendait même sous les eaux.

Les Elfes (Féthloniens, Gens des Bois)

Les elfes sont des êtres humanoïdes qui font environ 1m50 de haut, au corps mince. Ils ont généralement les oreilles pointues et de grands yeux verts ou violets, dépourvus de pupilles et de blanc. La plupart des elfes ont des feuilles qui poussent parmi leurs cheveux, et parfois une peau d'écorce. Ces caractéristiques varient grandement d'un individu à l'autre, mais tous les elfes deviennent de plus en plus végétaux avec l'âge, et ils prennent racine juste avant leur mort pour ressembler tout à fait à des arbres.

La société des elfes est complexe, et elle intègre de nombreuses professions. Les dryades sont elles aussi des Aldryami, et elles sont souvent des dirigeantes dans les communautés elfiques. Les elfes artisans ne fabriquent pas d'outils à la manière des humains, mais ils en font pousser, ou générer depuis les végétaux de leur forêt, et sauf exception c'est ainsi qu'ils se fournissent aussi en vêtements et en armes. L'un des outils les plus célèbres des elfes est le fameux arc elfique, produit par une petite plante qui prend naturellement la forme d'un arc court. Chaque elfe est tenu de faire pousser son propre arc elfique, et lorsqu'il arrive à maturité, il peut servir comme arc composite, mais il est pourvu d'un meilleur rang d'arme. De plus, cet objet est une plante vivante qui peut agir comme un esprit, et qui est donc capable de transmettre ses PA à l'elfe à chaque fois qu'il aura l'occasion de l'aider dans une opposition.

Les différentes familles d'elfes, ou « sèvelignes », sont toutes associées à une espèce d'arbre particulière, et partagent certaines caractéristiques physiques avec cette espèce. Ainsi, les elfes des saules sont minces, ceux des chênes sont forts et ont la peau sombre, et les elfes des séquoias sont plus grands et vivent plus longtemps que les autres elfes. Les différentes sèvelignes cohabitent aisément, et c'est rare que l'une d'elles prenne une position de supériorité sur les autres. Des représentants des différentes parties de la forêt se réunissent au conseil des dirigeants, dont les membres sont sélectionnés selon un système de mérite.



Comme tous les autres Aldryami, les elfes ne quittent que rarement leur forêt natale. Ils ont un bonus de +10 à toutes leurs capacités à l'intérieur de cette forêt, mais ils subissent un malus de -10 ailleurs que dans des zones boisées. Les humains ne rencontrent normalement que les Gardiens des Forêts, qui patrouillent les frontières afin de repousser tous les indésirables. Ils voyagent dans des groupes de deux à douze elfes, menés par un second rôle de guerrier héroïque (c'est-à-dire qu'il sera de puissance équivalente à celle d'un Héros). Tous les Aldryami parlent la langue aldryami, et ceux qui ont des contacts réguliers avec les humains apprennent le plus souvent à parler une autre langue.

Les elfes seront décrits dans un supplément pour *Hero Wars* qui détaillera leur culture, et vous ne trouverez ici que les détails les plus importants. La profession typique, du point de vue des non-elfes, est celle de Gardien des Forêts, décrite ci-dessous. Cette profession existe chez toutes les variétés d'elfes, et elle n'est donc décrite qu'une seule fois pour toutes ces races. Souvenez-vous qu'il existe des héros aldryami, qui ont des capacités bien supérieures à celles qui sont données ci-dessous.

LES EMBYLI (ELFE DES JUNGLES, ELFE JAUNE)

Dendro xanthophylla

Âges : Tous

Distribution : Vérénela, Téléos, Jungle d'Errinorou.

Habitat : Jungle.

Capacités innées : Ouïe fine 14, Agile 14, Sens elfique 18, Connaissance des plantes 16, Petit 10.

Les Embyli sont associés aux arbres à palmes et à feuilles pulpeuses des tropiques, et ils sont plus petits que les autres elfes. Leur peau est vert olive, tirant vers le brun, et ils sont presque dépourvus de cheveux, sauf parfois comme de minces couches de mousse assez touffue. Ils sont beaucoup plus combatifs que les autres elfes, et constituent de grandes « tribus », la plupart desquelles sont hostiles aux humains. Tous les Embyli sont mâles ; ils se reproduisent grâce aux dryades des jungles qui dirigent leurs tribus.

Des forêts de montagne poussent sur les hautes terres qui surplombent les jungles, jusqu'à la limite des arbres, et les Mréli qui habitent ces forêts feuillues sont amis, la plupart du temps, avec leurs cousins des basses terres.

Au début de l'Âge d'Or, les Embyli occupaient toutes les terres qui allaient de la base de l'Aiguille jusqu'aux côtes maritimes. De nombreuses espèces existaient, y compris un grand nombre de celles qui n'existent plus aujourd'hui. Les Embyli expliquent leur hostilité envers les humains par la grande perte qu'ils ont subie par leur faute.

LES MRÉLI (ELFE BRUN, ELFE CADUQUE)

Dendro sapiens

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Pélorie, Manirie, Vérénela, Îles Jrusteli, Umathéla.

Habitat : Forêt feuillue.

Capacités innées : Ouïe fine 14, Agile 14, Sens elfique 18, Connaissance des plantes 16.

Les Mréli sont les elfes des forêts feuillues, et ils sont, de loin, les elfes les plus communs de Génertéla. Les Mréli mâles s'accouplent couramment avec les dryades, mais les Mréli mâles peuvent tout aussi facilement procréer avec leurs femelles. Les Mréli hibernent chaque année, et durant ces longues périodes ils sont protégés par les Vronkali ou par les Embyli ; la race protectrice dépend avant tout du type de forêt. Il n'y a en tous cas pas de forêt où l'on ne trouve que des Mréli seuls. Les Mréli s'enracinent durant l'automne, à la chute des feuilles, et se réveillent lorsque les jeunes pousses et bourgeons apparaissent. La durée de l'hibernation dépend autant du climat local que de l'espèce particulière de Mréli.

Lorsque les vents froids de l'Âge des Tempêtes balayèrent Glorantha, la grande Aldrya proposa le Secret du Sommeil à ses enfants. Ceux qui acceptèrent ce don sont les Mréli, qui descendent tous d'espèces embyli. « Mréli » signifie « languissant », ce mot signifiant ces elfes qui préfèrent languir dans un sommeil psychique plutôt que d'affronter les rudesses du temps hivernal. C'est ainsi qu'ils ont survécu, lorsque le Long Hiver couvrait toute la terre, alors que la plupart des espèces d'Embyli génertéliens sont morts.

LES VRONKALI (ELFE PERSISTANT, ELFE VERT, SHENSANAË, ELFE D'HIVER)

Parapinus mobilens

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie, Îles Jrusteli, Enkloso (Umathéla).

Habitat : Forêt de conifères.

Capacités innées : Ouïe fine 14, Agile 14, Sens elfique 18, Connaissance des plantes 16, Mince 12 (femelles uniquement).

Les Vronkali sont les elfes des forêts de conifères. Ils vivent dans la plupart des hautes terres des forêts feuillues, et de même dans les grandes forêts de pins en Fronéla du nord. Ils sont heureux de partager les forêts et leur culture avec les Mréli. Les elfes verts ne s'accouplent qu'entre eux, jamais avec les dryades.

Durant l'Âge d'Or, les Vronkali vivaient sur les pentes de l'Aiguille, entre les contreforts et les hauteurs de la Montagne, où vivaient les elfes blancs (qui n'existent plus aujourd'hui). À cette époque,

on les appelait les Shensanaë. Au moment de la Guerre des Dieux, leur chef était Vronkal, qui organisa une armée mobile et qui ne prit jamais de repos, tant que la lutte pour préserver Aldrya et le monde de la forêt devait continuer. Depuis cette époque, les elfes verts sont appelés les Vronkali pour l'honorer, et Vronkal est connu aussi sous le nom du « Seigneur de la Forêt ».

GARDIEN DES FORÊTS TYPIQUE (TOUS LES TYPES D'ELFES)

Capacités typiques : Ouïe fine 17, Tradition d'Aldrya 1W, Coutumes Aldryami 13, Alerte 17, Se camoufler dans les arbres 1W, Grimper un arbre 17, Combat au contact 14, Sens elfique 1W, Connaître une région 5W, Se déplacer vite en forêt 17, Connaissance des plantes 17, Combat à distance 8W, Discrétion 18.

Armes et armure typiques : Armure d'écorce et petit bouclier A2, Arc elfique A4 (l'arc agit comme un suivant, ajoutant 15 PA au *Combat à distance*), Épée courte A2, Lance A3.

Tactique : Lorsque des ennemis pénètrent à l'intérieur d'une forêt aldryami, les Gardiens des Forêts sont prévenus grâce à leur sens elfique. Ils prennent vite position devant et autour des intrus, pour placer un tir de barrage depuis les positions retranchées ou couvertes qu'ils auront eu le temps de préparer. S'il le faut, ils sont prêts à se lancer dans des escarmouches au corps à corps. Le périmètre externe d'une forêt est protégé en outre par des plantes spéciales qui savent faire trébucher, entraver dans leurs frondaisons, empoisonner, et gêner de mille manières tous les non-elfes qui oseraient s'y aventurer. Le Gardien des Forêts est toujours prêt à en tirer un bénéfice maximal.

Les elfes ne quittent que rarement leurs forêts pour attaquer leurs ennemis, et dans ce cas ce sont toujours des attaques en masse qu'ils tentent. Le combat à distance constitue l'essentiel de leurs habitudes tactiques dans de telles circonstances, mais il est nécessairement accompagné du soutien d'une infanterie.

Les marcottes

Dendro pygmaeus, & c.

Âges : Tous

Distribution : Terres aldryami.

Habitat : Forêt, jungle.

Les marcottes sont des Aldryami qui sont associés aux buissons, arbustes, et aux végétaux rampants de la même manière que les elfes sont associés aux arbres. Elles sont petites, et de forme humanoïde, et elles sont recouvertes d'une sorte de « fourrure » foliacée, qui est d'aspect similaire aux feuilles de la plante à laquelle elles sont associées. Il y a de nombreuses variétés de marcottes, chacune associée à une espèce particulière, mais il est difficile aux non-elfes de les distinguer les unes des autres.

Les marcottes pullulent dans les forêts aldryami. L'exception à cette règle c'est la forêt de Bois-Hiver, où il n'y a qu'un petit nombre de marcottes houx, et d'autres qui sont associées à des plantes similaires. Les marcottes ne quittent jamais la forêt de leur plein gré, et elles pourraient devenir violentes si l'on essayait de les y forcer. Sinon, ce sont des êtres assez paisibles, même si elles sont un peu tapageuses.

Les marcottes n'apprennent en général qu'une magie assez rudimentaire, elles ne portent jamais de vêtements, et elles n'utilisent que les outils les plus simples. Ils portent parfois une plante spéciale, vivante, qu'ils appellent une foïette. Ces foïettes ressemblent à une plante grimpante, qui s'enroule rapidement autour de ses cibles, que ce soient les membres d'un ennemi, ou des rameaux des arbres pour aider au déplacement des marcottes dans les bois.

Les marcottes étaient très nombreuses au début de l'Âge d'Or. Les premières marcottes poussèrent depuis la terre dont Shanassé et Aldrya s'étaient couverts quand ils faisaient l'amour. Certaines marcottes produirent des baies lorsque le couple chanta sur la colline; d'autres produirent des épines lorsque Aldrya pleura la disparition de son amant.

MARCOTTE (ESPÈCES COMMUNES)

Armes et armure: Lancer un dard 15Λ1, Foïette 15Λ2.

Capacités importantes: Agile 12, Tradition d'Aldrya 12, Grimper à un arbre 5W, Esquiver 18, Sens elfique 15, Se cacher 18, Se déplacer silencieusement 18, Petit 10.

Tactique: Les marcottes fuient les intrus, pour alerter l'elfe ou la dryade le plus proche de leur présence. Si on leur donne l'ordre d'attaquer, elles combattent comme une masse hurlante et grouillante, qui sortira des arbres comme une vague qui essaie d'écraser l'ennemi sous le poids du nombre. Elles peuvent se servir de leurs foïettes pour immobiliser un ennemi (voire l'étrangler), mais elles ne s'en serviront comme armes que si on leur en donne l'ordre, car elles préfèrent s'en servir pour leurs gentilles farces.

Les pixies (farfadet, fée, lutin)

Dendrinus volans

Âges: Vert, d'Or, Histoire

Distribution: Terres aldryami.

Habitat: Forêt, jungle.

Les pixies sont des Aldryami miniatures associées aux fleurs, herbes, et autres petites plantes. Elles ont de fines ailes d'insecte, mais elles ont sinon des apparences variées. Leur peau et leurs cheveux colorés les font ressembler à la fleur à laquelle elles sont associées. Elles sont de caractère enfantin, et leurs voix aiguës ressemblent au son des clochettes. On les trouve dans toutes les jungles et les forêts des Aldryami, sauf en hiver, car la plupart des pixies meurent à cette saison, et la plupart des autres hibernent jusqu'au printemps. Ainsi, le nombre de pixies dans une forêt varie beaucoup, et la répartition des pixies dans ces forêts est très variable, même si les différentes parties des forêts sont par ailleurs identiques.

Les capacités magiques des pixies sont souvent limitées, et elles ne cherchent qu'assez rarement à les améliorer. Elles ont la capacité innée de devenir invisibles, mais elles ne peuvent pas entreprendre d'actes hostiles dans cet état, car cela leur demande toute la concentration dont elles sont capables. Elles utilisent la magie et leurs frondes au combat, mais elles cherchent à éviter les affrontements au corps à corps, et n'attaqueront au contact que si elles doivent défendre leur existence. Si des elfes ou des dryades le leur ordonnent, elles savent poser des pièges et accabler des intrus avec des tours énervants.

Shanassé était l'amant d'Aldrya, et c'est lui qui sema les premiers pixies, car il voulait plaire et amuser. Les pixies sont en guerre permanente contre les musaraignes.





Les Mostali possèdent de nature un Sens de la terre qui leur permet de mesurer l'espace autour d'eux, grâce à une détection de la chaleur et des courants d'air. Le sens de la terre leur permet d'agir normalement dans le noir le plus total. Ils possèdent aussi un sens instinctif du temps qui passe, et leurs cycles de travail et de repos sont donc gérés avec une très grande précision.

Les Mostali d'argile n'ont aucune vie de famille, et ils sont dénués d'ambition personnelle. Ils n'existent que pour servir la communauté. Tant qu'ils continueront à faire comme il faut, ils seront immortels. La seule magie dont ils se servent est la sorcellerie, et la sorcellerie de chaque caste est très précisément adaptée à leurs devoirs et fonctions. Leur technologie est très avancée, par rapport à celle des autres races. Là où il n'y a pas d'Anciens Mostali pour les diriger, ce sont les nains de diamant qui le font. Ce groupe est constitué à partir des membres de chaque caste qui ont atteint la perfection dans toutes les capacités importantes de leur fonction.

Certains Mostali d'argile développent une part de volonté propre qui est anormalement élevée, et ce malgré leurs propres bonnes intentions et leurs désirs. Certains d'entre eux commencent même à penser à des idées hérétiques. De tels individus sont rejetés de leurs communautés, car leurs collègues les considéreront comme irréparablement cassés. Mis à part ces réprouvés, il n'y a que très peu de Mostali à apprendre un langage humain local en plus de leur langue natale.

La culture mostali est complexe, et les nains sont l'une des races non-humaines les plus importantes de Glorantha. En tant que tels, ils seront décrits dans un supplément particulier pour Hero Wars. Les statistiques données ci-dessous sont celles d'un nain de fer typique, qui est le seul type de nain orthodoxe qui est habilité à voyager dans le Monde extérieur ; et uniquement pour d'importantes missions. Les nains de fer portent une armure et des armes en fer (voir Hero Wars, p. 212). Leurs sorts sont tous des sorts de combat, et ceux qui sont donnés ci-dessous ne sont que des exemples ; il en existe des centaines d'autres. Se rappeler qu'il y a des héros mostali, qui ont des capacités bien meilleures que celles qui sont données ici.

Les occupations

Les Mostali sont étranges, et parfois ils agissent plus comme des machines que comme des êtres vivants. Si un Mostali d'argile a toutes les capacités de sa profession, son occupation elle-même fonctionne comme une capacité. Un Mostali d'argile peut toujours utiliser sa capacité d'occupation pour improviser n'importe quelle autre capacité physique ou mentale qui soit nécessaire à sa fonction, de la même manière qu'un humain ayant une capacité de Combat au contact pourrait se servir d'autres armes que celle qu'utilise normalement son personnage : avec un modificateur d'improvisation.

Karantharanis est un nain d'or et un linguiste. Il connaît de nombreuses langues, mais il a en outre une capacité d'occupation : Linguiste 155. Si Karantharanis rencontre quelqu'un qui parle une langue qu'il ne connaît pas, il pourra improviser une tentative de communication en se servant de sa capacité de Linguiste. Le modificateur d'improvisation que le Narrateur va appliquer dépendra des circonstances précises : de la difficulté de la langue en question, de la connaissance préalable ou non d'autres langues qui lui sont similaires, etc. S'il réussit, il ne pourra pas entamer un dialogue trop compliqué, mais sa capacité de linguiste lui permettra tout de même de communiquer, car il possède des connaissances générales sur la nature même du langage.

NAIN DE FER TYPIQUE

Capacités innées des nains : Sens de la terre 14, Impassible 14, Connaissance des minéraux 14, Fort 12, Coriace 14, <Occupation> 15

Capacités typiques : Combat au contact 18, Coutumes mostali 17, Sens de la terre 17, Impassible 17, Combat à distance 17, Grimoire des nains de Fer 16, Forgeron 1, Tactique 17, Guerrier 15, Fabriquer une arme 1.

Armes et armure typiques : Hache d'arme en fer A5, Marteau en fer A6, Arbalète à répétition A5, Cotte de mailles et Bouclier et Heaume en fer A7 (le bonus pour le fer est déjà inclus).

Exemples de sorts issus du Grimoire des nains de Fer : Fendre les arbres, Corps inamovible, Marteau incandescent, Déchiqueter les Ténèbres, Avance irrésistible.

Tactique : Les nains de fer combattent normalement dans des groupes organisés d'au moins dix guerriers. Ils sont extrêmement disciplinés, et ils appliquent de manière presque instinctive des tactiques et stratégies qui sont définies longtemps à l'avance par des cours de théorie et par leurs propres analyses techniques. La plupart des tactiques qu'ils mettent en place sont défensives, et les unités de nains forment des murs de boucliers impénétrables, ou attirent leurs adversaires dans des cavernes où leurs capacités sensorielles et leur connaissance du terrain leur donneront l'avantage. Lorsqu'ils combattent dans des unités plus grandes, des unités spécialisées, comme des arbalétriers ou même des mousquetaires, sont constituées pour appuyer le gros de la troupe depuis des positions retranchées, et constituer un tir de barrage ou d'artillerie selon les besoins du moment. S'ils sont attaqués sur leur propre domaine, les nains jouissent d'avantages encore supérieurs, car les entrées de leurs complexes sont toutes protégées par de nombreux pièges mécaniques ou à poudre noire.

LES CRÉATIONS DES MOSTALI (LES « PIERRES APPRIVOISÉES »)

Les Mostali sont avant toute chose des fabricants, et ils ont construit un grand nombre de races de serveurs qui les assistent dans l'accomplissement de leurs travaux. Au long des siècles, des étrangers, et en particulier des humains, ont dérobé des secrets aux Mostali, et les nains ont donc conçu de nouveaux êtres pour récupérer ou détruire les secrets volés.

Les gobeurs (boufbouf)

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares partout)

Distribution : Terres mostali.

Habitat : Sous-sol, domestique.

Les gobeurs ont été conçus comme des mangeurs ambulants. Ils sont pourvus de deux jambes trapues, d'une queue fourchue, et de quatre bras sans mains. Ils ont une énorme gueule, autour de laquelle s'alignent trois tentacules aplatis et tournés vers l'avant, qui ressemblent assez aux extrémités d'une étoile de mer, et qui constituent l'essentiel de la partie supérieure du corps. Deux de ces tentacules sont pourvues d'organes visuels multiples, tandis que la troisième est munie d'une excroissance pointue. Cette « corne » est en fait un organe sensoriel qui permet au gobeur de localiser la nourriture qu'il devra manger.

Les gobeurs sont programmés à détecter et à dévorer une certaine substance particulière. Un gobeur désire cette substance au-delà de toute autre chose, mais ils sont capables de manger quasiment n'importe quoi, et même les substances qui sont des poisons pour les autres créatures.

Plus le gobeur en mangera de cette substance, et plus il en voudra, devenant de plus en plus affamé, désespéré, et violent dans son désir de manger. Donc, sa capacité de Désirer <une nourriture> sera augmentée de +1 par dix kilos de cette substance qu'il aura dévorée. Il n'y a aucune limite aux quantités qu'un gobeur peut manger, car il éjecte des excréments sans utilité et sans aucune valeur presque aussitôt qu'il aura fini de mâcher sa bouchée. De plus, il n'est pas possible, même pour les Mostali qui les créent, de communiquer avec un gobeur. Il est donc quasiment impossible de les arrêter sans les tuer, et il y a des exemples historiques de cités entières qui ont été entièrement dévastées par ces créatures.

Les Mostali créèrent les premiers gobeurs avec le but précis de détruire des Barils de Disruption qu'on leur avait volé. Aujourd'hui encore, ils emploient ce même moyen dès qu'on leur aura volé une substance précieuse ou magique, et en particulier la poudre à canon.



GOBEUR

Armes et armure : Pattes 12 W Λ1, Peau épaisse Λ5.

Capacités importantes : Désirer <une nourriture> 18 W , Grand 5 W , Résister au poison 15 W , Flairer <une nourriture> 5 W 2, Fort 2 W , Coriace 10 W .

Tactique : Les gobeurs chercheront à écraser leurs ennemis avec leurs quatre pattes. Ils ont une intelligence limitée, qui leur permet de prendre certaines décisions faciles de manière indépendante, par exemple de diriger leurs attaques contre l'adversaire le plus approprié. Par contre, si quelqu'un ou quelque chose les empêche d'atteindre la nourriture qu'ils désirent, ils cesseront de réfléchir, pour se transformer en machines à tuer, frénétiques et insensées, qui chercheront à détruire tout ce qui les empêchera de manger. Donc, si un gobeur flaire sa nourriture, ou encore s'il vient d'en dévorer, il pourra augmenter ses attaques avec ses Pattes de sa capacité Désirer <une nourriture>.

Les jolanti (jolanti géant)

Âges : D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares partout)

Distribution : Terres mostali.

Habitat : Sous-sol, domestique.

Les jolanti sont des statues de pierre vivantes, qui ont été créées comme ouvriers manuels. Ils ne dorment jamais, n'ont pas besoin de manger ni de boire, et ils peuvent travailler indéfiniment, sans jamais se fatiguer ni se lasser. Ils sont à peu près aussi intelligents qu'un chien, et ils peuvent donc obéir à des ordres faciles. Ils se déplacent lentement, mais leur grande force et leur résistance aux dégâts et à l'usure font qu'ils sont parfaits pour l'exécution de tâches pénibles ou dangereuses. Ils ne peuvent pas utiliser la magie, mais les nains sculptent parfois des enchantements sur leurs corps, ce qui fait que certains jolanti ont des pouvoirs magiques limités.

Il y a des jolanti de toutes les formes et de toutes les tailles, et ils peuvent être construits de manière à posséder les capacités physiques que l'on voudra. Si la plupart d'entre eux prennent la forme de grands humanoïdes possédant les capacités notées ci-dessous, les Mostali créent toute sorte de jolanti, dont certains avec des capacités *Grand* et *Fort* de 15 W 2.

Les Mostali créèrent les premiers jolanti bien avant l'Âge d'Or, comme source d'énergie pour leurs machines. Nombre de jolanti ont été détruits au cours des Âges, et la plupart des forteresses mostali ont perdu le secret qui permettrait de remplacer les jolanti géants, et les types plus spécialisés.

JOLANTI

Armes et armure : Poings 12Λ0, Corps pierreux Λ7.

Capacités importantes : Sens de la terre 18, Grand 5 W , Lent 15, Fort 15 W .

Tactique : Si on ne les dirige pas, les jolanti éviteront les conflits, à moins qu'on ne les empêche d'exécuter les tâches qu'on leur a confiées. Dans ce cas, le jolanti cherchera tout simplement à dégager les gêneurs, en se servant de sa capacité Fort, et non pas d'une capacité Combat. Pourtant, si les Mostali leur en donnent l'ordre, les jolanti peuvent combattre, en se servant de leur force pour écraser l'ennemi avec leurs membres utilitaires : les mains et les pieds, par exemple. Les jolanti ne sont pas affectés par le feu, la foudre, ni par d'autres attaques similaires qui n'endommagent pas la pierre, et ils sont de même difficiles à endommager par les armes.

Les nilmerg

Âges : D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares partout)

Distribution : Terres mostali.

Habitat : Sous-sol, domestique.

Les nilmergs sont de petites créatures humanoïdes qui ont été créées par les Mostali. Chaque nilmerg est destiné à accomplir une tâche bien spécifique : nettoyer par terre, réparer les arbalètes, polir les surfaces métalliques, etc. Les nilmergs sont incapables d'engager une action complexe, hormis celle qui consiste à accomplir la tâche désignée, le cas échéant. Si le nilmerg ne le peut pas (par exemple, si personne n'a déposé d'outil à réparer sur la surface de travail), le nilmerg restera assis, et attendra patiemment de nouvelles instructions.

Parfois, les nilmergs ne fonctionnent plus comme ils le devraient, et se mettent à détériorer l'objet de leur tâche, au lieu de le réparer. Lorsque cela se produit, les Mostali (qui ont appris à tirer avantage de ces nilmergs cassés) leur fournissent des outils et des sorts particuliers, et les relâchent hors des cités naines, pour qu'ils détruisent ou détériorent les artefacts mostali qui auront été dérobés par des étrangers. Ces « gremlins » sont normalement programmés pour éviter d'être découverts, et ils peuvent devenir assez difficiles à combattre. Chaque gremlin est, en particulier, programmé à détruire et à endommager un seul type d'artefact, celui qu'il devait à la base réparer. En temps de guerre, les Mostali les envoient contre les machines de guerre de leurs ennemis, et autres inventions similaires.



NILMERG

Armes et armure : Aucunes.

Capacités importantes : Esquiver 2W, Adroit 15, Sens de la terre 18, Accomplir une tâche désignée 15W, Petit 15.

Tactique : Les nilmergs ne peuvent pas combattre, puisque cette tâche ne rentre pas dans leur paramétrage de conception. S'ils sont attaqués, ils fuiront et se cacheront.

GREMLIN

Capacités particulières : Esquiver 8W, Détruire un objet désigné 15W (remplace Accomplir une tâche désignée), Adroit 5W, Se cacher 10W, Discret 10W.

Tactique : Les gremlins ne peuvent pas combattre, et s'ils sont attaqués, ils fuiront et se cacheront. Néanmoins, un gremlin préférera, si possible, prendre le temps nécessaire pour endommager et éventuellement à détruire un objet désigné, et même au péril de sa vie.

LES AUTRES RACES ÂÎNÉES

Les Aramites (Semi-troll, Monteur de sanglien)

Homo hybridus

Âges : Histoire

Distribution : Passe du Dragon, et des troupes errantes dans tous les pays à l'entour.

Habitat : Forêts du nord ; des troupes errantes dans d'autres habitats.

Les Aramites firent leur première apparition en Manirie dans le Second Âge, et finirent par s'installer de manière définitive dans la forêt Puante de la passe du Dragon. On les nomme parfois les « semi-trolls », car ils ressemblent à la fois aux humains et aux Uz. Beaucoup de gens croient d'ailleurs qu'ils sont le résultat d'une fusion de ces deux races, comme l'une des expériences particulières de l'Empire des Amis des Wyrms (EAW). Physiquement, les Aramites ressemblent assez aux humains, mais ils ont un physique plus musclé, et ils sont copieusement poilus. C'est au visage que leur héritage troll est le plus apparent, et leurs gueules sont pourvues de grandes défenses jaunes.

Les Aramites vivent en troupes guerrières constituées de parents proches. Une troupe typique comportera de six à vingt-cinq adultes, mais il y a des troupes qui sont bien plus grandes que cela. Les femelles enceintes se réfugient au printemps avec les truies enceintes. Elles produisent des portées de six à dix rejetons, qui seront élevés avec les marcassins jusqu'à ce qu'ils soient assez âgés pour se joindre à la troupe.

Les Aramites sont des nomades, et voyagent toujours avec leurs sangliens, des sangliers de guerre vicieux, d'où l'appellation « Monteurs de sanglien ». Ces horribles sangliers semblent être la seule chose au monde pour laquelle les Aramites ressentent une quelconque affection. Des petites troupes d'Aramites rôdent un peu partout en Pélorie, en Manirie, et en Fronéla, mais on cherche toujours à les faire déguerpir vite fait. Ils se lancent fréquemment dans des raids contre des voisins, ou leur demandent de payer un tribut, mais certains humains préfèrent plutôt les engager à attaquer leurs propres ennemis. Le chef de la troupe est toujours l'individu le plus fort, et le plus compétent, et peut tout aussi bien être une femelle qu'un mâle. Le chef de guerre de la troupe régnera tant qu'il n'aura pas été vaincu au combat singulier par un de ses rivaux. Les Aramites parlent leur propre langue, qui ressemble de très près à l'une des langues théyalanes de l'Âge de l'EAW.

Les Aramites adorent le dieu-porc Éventreur, ainsi que le héros Aram'ya-Udram et un démon des Ténèbres sans nom. Ces êtres sont adorés tous ensemble, en un culte « de la Défense Sanglante » : cette religion exige des sacrifices humains, des tortures, et des orgies de sang.

MARAUDEUR ARAMITE TYPIQUE

Capacités innées : Vantard 12, Cruel 16, Connaissance des sangliens 16, Fort 12, Coriace 12.

Capacités typiques : Coutumes aramites 13, Combat au contact 1W, Initié du culte de la Défense Sanglante 1W, Connaissance des animaux 14, Connaître une région 13, Monter un sanglien 5W, Discrétion 16, Parler le < Langage humain des alentours > 12, Pister 16.

Armes et armure typiques : Armure de cuir bouilli A2, Dague A1, Lance A4.

Tactique : Les Aramites sont des maraudeurs, non pas des guerriers. S'ils doivent faire face à une opposition écrasante, ils fuiront. Ils combattent avec des lances qu'ils manient depuis le dos de leurs sangliens, et ils savent aussi se servir de ces lances lors de charges impétueuses (et augmenter l'attaque avec la capacité Fort du sanglien). Si possible, les Monteurs de sanglien captureront des victimes à torturer et à sacrifier.

Les Babouins (Babouin géant)

Papio sapiens

Âges : Tous

Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les Babouins de Prax sont une race intelligente qui ressemble presque exactement à leurs cousins bestiaux. Ils voyagent dans des troupes de quinze à vingt adultes, et un nombre comparable de petits. Le chef de la troupe est toujours choisi pour ses compétences guerrières, et ce sera donc sans exception le mâle le plus fort et le plus habile. Il n'y a que lui qui aura le droit de s'accoupler avec les femelles, mais des liaisons illicites se produisent, bien entendu. Les Babouins sont des êtres territoriaux, et ils peuvent devenir dangereux s'ils sont alarmés ou si on les affronte sur des terres qu'ils considèrent comme les leurs.

Les autres habitants de la Désolation n'ont jamais traité les Babouins avec une grande considération, et ces derniers ont donc tendance à regarder tous les étrangers avec suspicion et ressentiment. Certains Babouins, toutefois, réussissent à trouver dans les franges de la civilisation, dans des endroits comme Pavis ou Ville Barbare, des emplois comme pisteurs ou éclaireurs. Les Babouins eux-mêmes se considèrent comme supérieurs aux êtres humains. Ils n'enseignent jamais leur langue aux hommes, apprenant eux-mêmes assez de Praxien pour permettre les échanges nécessaires avec leurs voisins.

Les Babouins sont des animistes, et la plupart des troupes comportent un chaman qui possédera un large éventail de pouvoirs. La Tradition de Babouin l'Ancêtre est avant tout un culte des ancêtres, dont les esprits seront invoqués pour aider la troupe. Les Babouins adorent aussi un certain nombre d'esprits praxiens locaux, et en particulier le Roi Singe, que nombre de Babouins considèrent comme le fondateur de leur race.

Les Babouins étaient l'une des races animales du Jardin de Génert. Lorsque le Chaos détruit le Jardin, ils furent happés par la panique généralisée. Ils ont néanmoins réussi à s'échapper, grâce à la ruse, pour devoir affronter Oundaka l'Écrabouilleur, dont la tâche était justement d'empêcher la fuite des gens du Jardin. Les Babouins réussirent à lui prouver qu'ils n'étaient pas des « gens », car ils ne connaissaient pas l'usage du feu, ni des vêtements, ni des autres outils humains ; et ils réussirent donc à partir vivants.

CHASSEUR BABOUIN TYPIQUE

Capacités innées : Agile 15, Grimper 2W, Combat psychique 18, Courir vite (à quatre pattes) 12, Petit 10 (femelles uniquement), Fort 15 (mâles uniquement).

Capacités typiques : Coutumes babouines 13, Combat au contact 1W, Tradition de Babouin l'Ancêtre 1W, Connaissance des animaux 14, Connaître une région 14, Se déplacer silencieusement 18, Combat psychique 5W, Survie 16, Pister 5W.

Armes et armure typiques : Mordre A1, Lance A3.

Talents Typiques : Blesser à distance, Mouvement rapide, Mâchoires puissantes.

Tactique : À cause de la morphologie de leurs épaules, les Babouins combattent soit avec leurs morsures seules soit uniquement avec leurs lances. Ils peuvent bien sûr lancer des javelots, ou d'autres objets, mais cela est rare et ils sont tout simplement incapables d'utiliser des armes comme des arcs. La plupart des Babouins ont plusieurs talents animistes, qu'ils utilisent avec grande efficacité au combat.

Les Canards (Durulz)

Anatanthropus donaldi

Âges : D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Manirie.

Habitat : Rivière, marécages.

La forme des Durulz ressemble à celle des canards, mais ils font environ 1m20 de haut, ont des bras pourvus de mains à quatre doigts à la place des ailes, et ils ne peuvent pas voler. Ils ont en outre les yeux sur le devant de la tête, des lèvres, et même des dents. C'est une race querelleuse, et qui est généralement méprisée par ses voisins. S'il y a bel et bien des héros canards qui ont atteint parfois un niveau de puissance considérable, peu d'étrangers seraient prêts à reconnaître leur mérite.

Les Durulz ont leurs propres coutumes et habitudes, qui sont à bien des égards semblables à celles des Héortiens des alentours (et dont ils parlent la langue). Ils pratiquent la cueillette et la chasse, mais leurs récoltes se font sans l'usage de la charrue, et ils n'ont pas de bétail domestique. Un grand nombre de Durulz travaillent comme bateliers sur le Grand Fleuve Engizi, mais au lieu de propulser leurs barques à la rame ou avec des pagaies, ils les dirigent en nageant à côté. S'ils sont attaqués, ils les font chavirer, et si leur cargaison est mouillée, du moins est-elle sauvée car elle est solidement attachée.

Les Durulz sont une colonie isolée d'une race plus importante, celle des Keets, qui vivent dans les îles Orientales. Les Durulz furent chassés du mythique pays Jars, que les Érudits de l'Ambigu identifièrent comme étant Keetela (la terre ancestrale des Keets). Les Durulz n'ont aucun contact avec leurs cousins éloignés, et ils croient qu'ils ont tous été exterminés il y a des Âges.



BATELIER DURULZI TYPIQUE

Capacités innées : Vantard 12, Batelier 12, Retenir sa respiration 18, Agile 12, Petit 10, Nager 2Ⅲ.

Capacités typiques : Batelier 1Ⅲ, Combat au contact 13, Connaissance du Grand Fleuve Engizi 15, Coutumes durulzi 13, Mythes durulzi 13, Retenir sa respiration 1Ⅲ, Initié de <Dieu canard> 14, Connaissance des voies d'eau locales 5Ⅲ, Charger un bateau 16, Fabriquer un canoë 14, Combat à distance 17, Petit 14, Bien attacher une cargaison 5Ⅲ.

Armes et armure typiques : Javelot Λ2, Épée courte Λ2.

Tactique : Les Canards ont la couardise dans le sang, et la majorité d'entre eux fuiront plutôt que de faire face à un quelconque danger, et s'ils combattent ils chercheront à parer et donc avant tout à minimiser les blessures qu'on pourrait leur faire. Il existe néanmoins des Canards guerriers, dont un grand nombre qui adorent Humakt, le dieu Héortien de la Mort.

Les Centaures (Homme-cheval)

Centaurus centaurus

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, Manirie ; rarement dans les terres des elfes bruns ou verts.

Habitat : Forêt, terrain dégagé.

Les Centaures ressemblent à des chevaux qui seraient pourvus d'un torse humain, avec bras et tête, au lieu des cou et tête habituels. Ce sont des musiciens et des archers experts, et ils sont presque aussi bons archers que les elfes. Les Centaures évitent d'utiliser des vêtements, et n'utilisent que les outils les plus primitifs. Ils vivent dans des troupeaux, qui sont dirigés par les mâles comme le sont les troupeaux de chevaux. La plupart des Centaures sont des chasseurs, mais certains sont des guerriers semi-professionnels, ou encore des chamans ou des prêtres. Les Centaures se sont donnés comme tâche de préserver les contrées sauvages, et ils agissent comme les chefs des Hommes-Bêtes de la passe du Dragon. Ils parlent leur propre langue, mais la plupart d'entre eux parlent aussi la langue humaine locale, afin de pouvoir traiter plus efficacement avec leurs voisins.

Avant l'Aurore, lorsque le Monde était encore fluide, de nombreuses créatures sont nées avec des formes variables, mais des esprits identiques. C'est ainsi que purent être engendrés les premiers Centaures du monde animiste. Le chef des Centaures de la passe du Dragon, Sabots de Fer le Centaure, est considéré par les gens des Hautes Herbes comme le neveu d'Esprit Cheval. En le disant, ils pensent probablement à Hippoï.

CHASSEUR CENTAURE TYPIQUE

Capacités innées : Agile 12, Sauter 12, Grand 5W, Courir vite 1W, Fort 2W.

Capacités typiques : Tradition de la vallée des Bêtes 16, Coutumes centaures 14, Combat au contact 14, Sauter 1W, Connaissance des animaux 18, Connaître une région 13, Jouer de la lyre 18, Combat à distance 8W, Pister les animaux 1W.

Armes et armure typiques : Arc A3, Sabots A1, Lance A4, Épée A4.

Tactique : S'il y a suffisamment de place pour la manœuvre, les Centaures baisseront leurs lances et pourront utiliser tout leur poids à l'attaque (et augmenter donc leur Combat au contact avec la capacité Grand). Sinon, les Centaures bénéficient de leur taille et de leur force supérieures pour vaincre leurs ennemis. Ils les font tomber à terre, pour les écrabouiller (utiliser *Grand* pour cette attaque, et le rang d'arme de leurs *Sabots*). Les Centaures dirigent souvent les autres races d'Hommes-Bêtes à la bataille, en tirant un avantage maximal des différentes capacités de combat de ces races variées.

Qui sont les Hommes-Bêtes ?

Le terme « Homme-Bête » sert à désigner un grand nombre de créatures ayant une forte relation avec la nature, et qui ont des caractéristiques autant animales qu'humaines. Le terme apparut pour la première fois durant la période de l'EAW, quand les érudits prirent conscience qu'il existait des créatures de plusieurs races différentes qui vivaient et qui priaient ensemble dans la vallée des Bêtes. Les Érudits de l'Ambigu firent indépendamment des observations similaires, après qu'ils eurent appris l'existence de Sabots de Fer (un célèbre héros centaure de la vallée des Bêtes) et ses suivants. Pourtant, il n'y a en réalité aucune relation profonde entre ces créatures, qui sont liées plus par une histoire partagée que par des liens génétiques. Malgré l'inexactitude du terme, la plupart des humains de la région s'en servent pour décrire toutes ces différentes créatures.

Essentiellement, les Hommes-Bêtes sont les Centaures, les Manticores, les Satyres, et les Minotaures. Mais il existe de nombreuses autres races, comme les Sédrali de Ralios (hommes-chiens), les Vuskarasa de Kraloréla (femmes-renardes), et les Rascullu de Pamaltéla (hommes-rhinocéros). Certains humains incluent les Durulz et les Harpies dans le groupe des Hommes-Bêtes, tandis que d'autres les en excluent, car ce sont des oiseaux. Certaines créatures chaotiques ressemblent à des Hommes-Bêtes, et notamment les Broos et les Hommes-scorpions, mais ils n'ont aucun lien particulier avec les forces de la nature, et ne font donc pas partie du groupe. La plupart des Océanides ressemblent à des Hommes-Bêtes du point de vue des humains, mais leur origine et leur nature les excluent eux aussi de ce groupe.

S'il y avait des douzaines d'espèces d'Hommes-Bêtes durant l'Âge Vert et l'Âge d'Or, la plupart de ces races ont disparu avant l'Aurore. Les Centaures et les Minotaures vivaient dans la passe du Dragon, et peut-être ailleurs, et de rares Satyres jouaient de leurs flûtes dans les forêts désertes, tandis que les manticores survivaient dans la Désolation. Pendant le Second Âge, l'EAW a greffé des hommes à des bêtes, recréant ainsi de nombreux Hommes-Bêtes de légende. Les descendants de ces créations artificielles survivent encore aujourd'hui, dans la vallée des Bêtes et aux alentours, et dans de nombreux cas, ils se sont unis avec les Hommes-Bêtes naturels, de sorte qu'aujourd'hui il n'y a plus de différence entre les deux. Mais un grand nombre de ces créatures expérimentales n'étaient pas viables, ou étaient uniques, et n'ont donc pas pu se reproduire avant leur mort.

Les Hommes-Bêtes de la passe du Dragon ont une vie simple, et ils n'utilisent pas de vêtements, d'outils, d'abris, ni de vêtements, ni aucun autre objet d'origine humaine. Ce sont des animistes, dont la Tradition est centrée sur un grand nombre d'esprits naturels qui sont des sujets d'Arachné Solara (mais l'Araignée elle-même ne répond jamais à leurs prières). De nombreux Hommes-Bêtes se réunissent pour des cérémonies d'adoration à Temple Sauvage à certaines dates importantes, et les différents Hommes-Bêtes sont habituellement amicaux les uns envers les autres tout au long de l'année.

Un grand groupe d'Hommes-Bêtes, dont la plupart sont identiques aux espèces que l'on rencontre dans la passe du Dragon, apparut dans les Îles de Kanthor au début du Troisième Âge. Les Luatha furent la cause de ce soudain retour d'êtres disparus il y avait si longtemps de la région : ils en firent venir certains depuis les terres du Crépuscule, tandis qu'ils en créèrent d'autres à partir des survivants affaiblis de la population humaine du pays. Les Hommes-Bêtes de Seshnéla ne sont pas liés entre eux, et il ne semble pas qu'ils aient en commun la même Tradition animiste que les Hommes-Bêtes de la passe du Dragon.

Les Minotaures (Homme-taureau, Femme-vache)

Minotaurus bestialis

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Manirie ; rarement dans les terres des elfes bruns ou verts.

Habitat : Forêt, terrain dégagé.

Les Minotaures sont des Hommes-Bêtes, imposants et physiques, qui ont des corps humanoïdes, la tête et la queue de taureaux et de vaches. S'ils paraissent violents et belliqueux aux humains, entre eux et avec les autres Hommes-Bêtes (dont ils apprennent souvent les langues) ils sont tout à fait paisibles, ainsi qu'avec les elfes (parfois).

Les Minotaures sont des omnivores, qui n'ont aucun tabou particulier contre le fait de manger la chair des êtres doués de raison, ce qui fait que leurs voisins les craignent assez. Les Minotaures mâles et femelles sont guerriers et chasseurs tous deux. Ils sont frustes et semi-intelligents, et ne peuvent apprendre qu'une magie extrêmement simple. Ils ne peuvent pas devenir chamans.

Ourox et Eiritha conçurent les premiers Minotaures après l'une de leurs querelles. Ils prirent chacun un amant humain, dans le but de procréer un être qui accomplirait leur vengeance. Ils envoyèrent ces vengeurs à la bataille, mais les deux créatures se rencontrèrent et s'accouplèrent au lieu de se battre. Lorsque Ourox et Eiritha allèrent voir le résultat de leur vengeance, ils trouvèrent au lieu de cela les deux amants, ce qui mit fin à leur querelle.

GUERRIER-CHASSEUR MINOTAURE TYPIQUE

Capacités innées : Grand 2W, Fort 2W, Coriace 15.

Capacités magiques innées : Rage Berserk 2W.

Capacités typiques : Tradition de la vallée des Bêtes 12, Rage Berserk 5W, Tradition du Taureau Tempête ou Adepté d'Ourox 1W, Combat au contact 5W, Chercher sa nourriture 12, Coriace 1W, Pister 15.

Armes et armure typiques : Grande hache à deux mains Λ5, Cornes Λ2, Peau coriace et Armure de cuir Λ2.

Tactique : Les Minotaures combattent souvent avec des armes récupérées lors de raids contre les humains. On sait pourtant qu'ils préfèrent les haches aux autres armes. S'ils n'ont pas d'armes à disposition, ils ramasseront de grosses branches et des rochers comme massues, ou bien ils se contenteront de donner des coups de cornes. Les Minotaures rentrent quasi systématiquement dans une Rage Berserk lorsqu'ils sont blessés, ou lorsqu'ils flairent le sang d'un ennemi. Au cours de ces rages guerrières, le Minotaure pourra augmenter son Combat au contact avec sa capacité de Rage Berserk. Il combattra alors, et quelles qu'en soient les conséquences, jusqu'à ce que tous les ennemis aient été décimés, écrabouillés, explosés, et tranchés ou déchiquetés en de tout petits morceaux. Les Minotaures enragés qui n'ont pas d'armes à la main pourront éventuellement arracher un membre à l'un de leurs ennemis, pour s'en servir comme massue contre les autres. Voilà qui sera démoralisant !

Lorsque le Minotaure aura récupéré de son attaque de Rage, il aura si faim qu'il mangera très certainement des morceaux choisis prélevés sur les restes de ses ennemis.

Les Morocanth

Morokanthus anthropagus

Âges : Tous

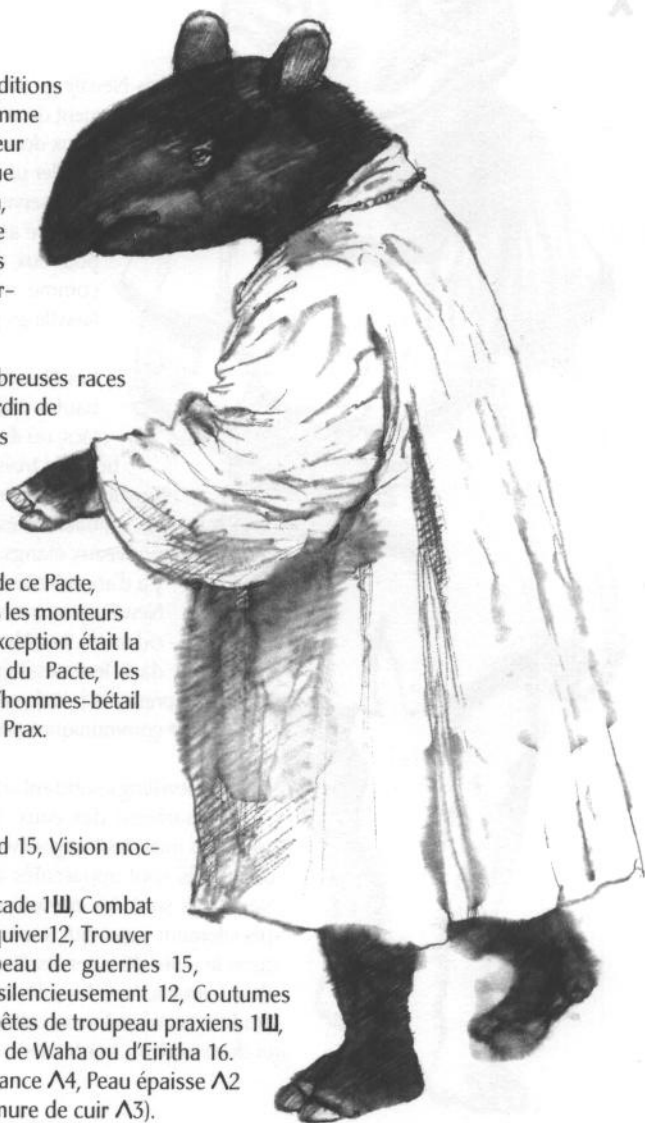
Distribution : La Désolation.

Habitat : Savane.

Les Morocanth sont une race intelligente qui ressemble à des tapirs à peau et fourrure noires ou grises. Ils sont surtout nocturnes, et leur vision de nuit est bien meilleure que celle des humains. Leur posture normale est d'être à quatre pattes, et ils sont dépourvus de pouces, ce qui rend le maniement des outils et des armes assez problématique. Ils peuvent se tenir debout sur leurs pattes arrières s'il le faut, tout en trouvant cette position très peu confortable. De fait, ils ne peuvent se déplacer à deux pattes que lentement et maladroitement. L'absence de pouces leur donne un malus de -10 à toute action qui exige une bonne dextérité manuelle.

Les Morocanth appartiennent aux Traditions animistes de Waha et d'Eiritha tout comme les autres Praxiens, mais ils ont un meilleur rapport avec les esprits des Ténèbres que les humains. Si leur langue, leur religion, et leurs coutumes sont les mêmes que celles des autres praxiens, leurs relations avec les humains sont tendues et formelles, au mieux.

Les Morocanth étaient l'une des nombreuses races étranges qui vivaient heureuses dans le Jardin de Génert. Ils n'eurent pas peur des Ténèbres lorsqu'elles entrèrent dans le Monde, mais ils s'y réfugièrent, et ont donc survécu jusqu'à l'époque du Pacte de Waha. Dans tous les cas sauf un, ce sont les humains qui ont bénéficié des termes de ce Pacte, et les tribus humaines sont donc devenues les monteuses et les mangeurs d'animaux nomades. L'exception était la Tribu Morocanth, et depuis le jour du Pacte, les Morocanth ont guidé leurs troupeaux d'hommes-bétail (voir les Guernes) à travers les plaines de Prax.



CHASSEUR MOROCANTH TYPIQUE

Capacités innées : Odorat fin 18, Grand 15, Vision nocturne 15, Malin 12, Fort 15.

Capacités typiques : Monter une embuscade 1W, Combat au contact 18, Fabriquer un outil 12, Esquiver 12, Trouver de l'eau potable 15, Diriger un troupeau de guernes 15, Connaître une région 17, Se déplacer silencieusement 12, Coutumes praxiennes 13, Lire les marques sur les bêtes de troupeau praxiens 1W, Vision nocturne 1W, Pister 5W, Tradition de Waha ou d'Eiritha 16.

Armes et armure typiques : Griffes Λ1, Lance Λ4, Peau épaisse Λ2 (les guerriers auront Peau épaisse et Armure de cuir Λ3).

Tactique : Les tactiques mises en place par les Morocanth sont aussi complexes et variées que les tactiques des humains. Cependant, ils ne peuvent pas se servir des missiles, ni des autres armes de jet, à cause de la morphologie de leurs épaules et pattes avant. Comme ils n'ont pas de pouce, les armes qu'ils préfèrent sont les lances, les massues et les gourdins.

Les Newtlings (Tritonien)

Triturus sapiens

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, Manirie, Prax (La Désolation).

Habitat : Rivières, côtes, marécages.



Les Newtlings sont des amphibiens intelligents qui vivent normalement dans des eaux saumâtres. Ils peuvent s'adapter tant aux eaux douces qu'aux eaux de mer, ce qui leur permet de s'installer un peu où ils le souhaitent. Ils peuvent conserver une réserve d'eau dans leurs queues, ce qui leur permet de survivre assez longtemps hors de l'eau, et au sec. Hélas pour eux, de nombreux humains considèrent leur queue comme une gourmandise, et sont prêts à tuer les Newtlings pour en avoir sur la table.

Les Newtlings adultes vivent dans de petites communautés cachées, dans des marais ou sur les rebords des lacs, où ils peuvent procréer leurs têtards au secret. Au bout de trois ans, les têtards vont se métamorphoser en Newtlings asexués, que l'on dit « célibataires ». L'une des tâches des célibataires est de voyager, parfois loin, à la recherche de nouveaux étangs. On les retrouve donc presque partout où il y a d'abondantes eaux douces. La plus grande concentration de Newtlings se trouve dans les Nouveaux Marais de la Manirie occidentale. Les Newtlings parlent leur propre langue entre eux, dans leurs étangs secrets, et de nombreux célibataires n'apprennent jamais aucune autre langue, et dépendent d'interprètes pour communiquer avec les autres races.

Les Newtlings sortirent de la boue lorsque les premières terres sèches se séparèrent des eaux. Beaucoup de Newtlings sont des esclaves dans les nids des Dragonewts, et un grand nombre d'humains en ont déduit qu'ils sont apparentés aux races draconiques, ce qui est faux. Les Newtlings sont des animistes, qui adorent un grand nombre d'esprits, et spécialement ceux qui sont associés à l'Eau. Leur Tradition comprend aussi le culte de leurs ancêtres. Seuls les adultes sexués peuvent devenir des chamans, mais les célibataires peuvent très bien faire partie de diverses Traditions animistes ou cultes polythéistes durant leur errance célibataire, qui dure environ trente ans.

CÉLIBATAIRE NEWTLING TYPIQUE

Capacités innées : Alerte 12, Se cacher 15, Petit 10, Survivre sans eau 14, Nager 5W, Nager vite 12.

Capacités typiques : Batelier 14, Combat au contact 12, Esquiver 1W, Trouver de l'eau 14, Pêcher 18, Tradition de <Esprit de l'Eau> ou Initié d'un <Dieu de l'Eau> 16, Connaissance de la rivière/du marécage 5W, Fabriquer un bateau 12, Se déplacer silencieusement 16, Coutumes des Newtlings 13, Combat à distance 14, Survivre sans eau 5W, Nager vite 1W, Nager silencieusement 15.

Armes et armure typiques : Petit bouclier A1 ou Petit bouclier et Armure en cuir de poisson A2, Fronde A1, Petit Trident A2.

Tactique : Les Newtlings sont normalement paisibles, mais ils sont prêts à engager le *Combat à distance* ou à employer des magies à longue portée contre leurs ennemis, s'il le faut. Si on les affronte au corps à corps, ils utiliseront leurs tridents. En général, les célibataires sont des combattants indépendants, qui ne coopéreront à la lutte que s'ils ont à défendre un village, ses adultes et ses têtards.

Les Sédrali (Homme-chien, Cynocéphale ou Gynocéphale)

Sedralis cynocephalus/gynocephalus

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Ralios.

Habitat : Forêt.

Les Sédrali proviennent des forêts de Ralios. C'est une race d'Hommes-Bêtes, qui a la particularité suivante, à savoir que les mâles et les femelles ont des formes assez différentes. Les deux sexes sont pourtant moitié humains et moitié canins, et ils sont de la même taille. La partie chien ressemble à un lévrier dans les deux cas. Ils ont toujours été des créatures rares, qui ne quittent presque jamais leur forêt natale. Ils sont en de bons termes avec les elfes, et il pourrait y avoir un grand nombre de Sédrali dans les forêts du Ralios sans que les humains aient la moindre idée de leur nombre réel. Les Sédrali femelles ont des corps de chiennes, et des têtes humaines. Elles chassent parfois en meute, sans leurs mâles. Si elles utilisent bel et bien la magie, et qu'elles sont aussi intelligentes que les mâles, peu d'entre elles deviennent des magiciennes puissantes car elles sont dépourvues de mains, et il n'y a aucun chaman femelle parmi les Sédrali.

Les Sédrali mâles ont des corps humains, et des têtes de chiens. Ce sont avant tout des chasseurs, mais un petit nombre d'entre eux deviennent des chamans.

Malgré des différences morphologiques évidentes, les Sédrali tant mâles que femelles parlent le même langage, qui est une sorte de jappement motivé qu'aucun humain n'a jamais réussi à déchiffrer, mais que les elfes locaux ont appris ; ils peuvent donc communiquer avec les Sédrali assez facilement.

Les Sédrali sont nés durant les Ténèbres, lorsque l'Alliance des Loups persécuta deux groupes séparées d'hommes et de chiens. Au lieu de mourir chacun de son côté, les hommes et les chiens décidèrent de vivre ou mourir ensemble ; puis, désespérés ils décidèrent de s'unir entièrement. L'intelligence des humains combinée avec les instincts des chiens leur permirent de se protéger des loups, et ils survécurent. Les Sédrali sont des animistes, qui vénèrent des esprits de chiens et de ténèbres, en plus de leur culte des ancêtres.

CHASSEUR SÉDRALI TYPIQUE (MÂLE)

Capacités innées : Ouïe fine 1W, Grand 16, Courir vite 18, Flairer une piste 2W.

Capacités typiques : Ouïe fine 1W, Monter une embuscade 17, Combat au contact 1W, Se cacher 17, Connaître une région 13, Se déplacer silencieusement 17, Combat à distance 17, Courir vite 5W, Coutumes sédrali 13, Tradition sédrali 14, Flairer une piste 5W.

Armes et armure typiques : Mordre A1, Lance A3, Javelot A2.

Tactique : Si possible, les mâles augmenteront leur capacité *Combat à distance* avec *Monter une embuscade* avant la lutte. Puis, ils lanceront des javalots pour deux tours, avant de se lancer au contact avec leurs lances. S'il n'est pas possible de *Monter une embuscade*, ils attaqueront en chargeant et en poussant des hurlements mélancoliques, tout en augmentant leur capacité de *Combat au contact* par leur *Courir vite*. Typiquement, ils sont prêts à combattre jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soit vaincue, auquel cas ils fuiront.

CHASSEUSE SÉDRALI TYPIQUE (FEMELLE)

Capacités innées : Courir vite 2W.

Capacités typiques : Combat au contact 1W, Coincer un ennemi 5W, Faire tomber sa proie 13, Connaître une région 13, Courir vite 5W, Coutumes sédrali 13, Tradition sédrali 14.

Armes et armure typiques : Mordre $\Delta 0$.

Tactique : Les Sédrali femmes aideront leurs mâles en tant que partisans, et autant que possible les Sédrali combattront en couples mâle et femelle. Elles transmettront à leur compagnon leur capacité *Coincer un ennemi*, ainsi que des PA. Si elle combat seule, une femelle essaiera d'estropier son ennemi en lui mordant les parties basses des jambes ou des pattes.



Les Waertagi (peuple bleu)

Homo manthie

Âges : D'Or, Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rare)

Distribution : Sogue (Fronéla), Îles Daria Istos (Océan Togaro), Archipel d'Édrenlin (Maslo), rarement ailleurs.

Habitat : Côtes maritimes. Jadis au grand large.

Les Waertagi ressemblent à des humains normaux, mis à part qu'ils ont la peau bleue ou verte, des mains et des pieds légèrement membraneux, et parfois des caractéristiques de poissons. Ils étaient jadis une race fière et puissante, mais aujourd'hui il n'en reste qu'un petit nombre, dans des colonies pitoyables.

Les Waertagi sont l'une des races originelles que créa le Dieu Invisible. Ils vivaient en Danmalastan, mais leur ancêtre Waertag délaissa son domaine terrestre pour mener son peuple à naviguer le grand large. À cause de leur religion partagée, ils surent maintenir leur alliance avec les anciens Brithini, et au Premier Âge, leur nation maritime était la plus puissante de toutes. Leur puissance fut brisée au Second Âge, d'abord par les Érudits de l'Ambigu (qu'ils aidèrent enfin à faire chuter), puis par la Condamnation des Mers. La culture originelle des Waertagi fut alors perdue, en même temps que leurs navires-dragons, et ils furent abandonnés sur la terre ferme. Ces derniers Waertagi ont adopté depuis les langues et les coutumes des terres malkioni de leur exil, bien qu'ils n'aient pas abandonné les leurs. La plupart des Waertagi sont des monothéistes, mais certains d'entre eux vénèrent les dieux des Océanides, tandis que ceux qui ont échoué en des pays primitifs ont souvent dû se tourner vers l'animisme, pour tenter d'apaiser les esprits de ces pays.

MARIN WAERTAGI TYPIQUE

Capacités innées : Nager 2W.

Capacités typiques : Batelier 1W, Combat au contact 1W, Pêcher 14, Connaître une région 13, Navigation 12, Grimoire waertagi 16, Pied marin 1W, Marin 5W, Nager 5W, Coutumes waertagi 13, Travailler le bois 14.

Armes et armure typiques : Dague $\Delta 1$, Lance, Épée, ou Fléau $\Delta 3$.

Tactique : Au corps à corps individuel, les Waertagi combattent de manière identique aux humains, et se servent d'un grand nombre d'armes différentes. Lorsqu'ils prenaient part à des grandes batailles, les anciens Waertagi invoquaient de puissantes ondines et des créatures maritimes à venir leur porter secours. Il n'y a qu'un tout petit nombre de sorciers waertagi qui, aujourd'hui, seraient assez puissants pour déclencher de telles magies, mais certaines prophéties de la guerre des Héros prédisent que les puissants navires-dragons seraient sur le retour, depuis les Enfers où ils furent engloutis par la Condamnation des Mers.

Les créatures gigantesques

Gazzam et Géants

LES GAZZAM

Durant l'Âge Vert, tout était plus grand qu'aujourd'hui ; mais les plus grandes créatures de cette époque étaient, comme aujourd'hui encore, les gazzam. Ils étaient si grands qu'on les appelait les « trembleurs de terre », car à chaque fois qu'ils se déplaçaient la terre entière se mettait à trembler, et vous avertissait de leur présence. Quand l'Âge des Géants prit fin, la plupart des gazzam disparurent aussi. Certaines espèces survivrent cependant, surtout parce qu'elles sont trop grandes et trop fortes pour pouvoir être tuées.

Les brotards

Apatosaurus excelsus

Âges : Tous (rares exceptés dans l'Âge Vert)

Distribution : Pélorie, Passe du Dragon.

Habitat : Forêt, marécages.

Les brotards sont l'une des plus grandes espèces de gazzam, ayant généralement une bonne vingtaine de mètres de long. Ce sont des quadrupèdes à long cou, et leur longue queue fait environ le tiers de la longueur totale. Malgré leur énorme poids, ils sont capables de monter sur leurs pattes arrière pour manger les feuilles qui poussent à la cime des arbres. Ce sont des animaux paisibles, à mouvements lents, qui voyagent dans des troupes d'une douzaine d'individus (dont la moitié sont généralement des petits). Ils ont appris à éviter les terres habitées et les êtres intelligents en général.

Les brotards qui existent dans le monde contemporain sont en tous points identiques à ceux qui brou-
taient les forêts géantes de l'Âge Vert. Leur énorme taille est un attribut magique, qui les protège même
contre les attaques magiques. Les brotards résistent à toutes les attaques magiques avec leur capacité
Grand, sans aucun modificateur d'improvisation.

Brotard était un grand luteur, adversaire notamment de Lodril. Sans l'aide de Déros Balur, l'Ami Géant de l'Âge d'Or, les enfants de Brotard auraient tous disparus. Déros les protégea durant tout l'âge des Tempêtes, et jusqu'à sa mort devant le Chaos. C'est alors que Sérémanthou, appelé le Chef du Chaos leur permit de vivre, pour faire souffrir la race humaine. Jénarong tua Sérémanthou, et depuis il y a un certain nombre de troupeaux qui rôdent sans maîtres en Pelorie et en Manirie.

BROTARD

Armes et armure : Heurter un ennemi 5⚔Λ4, Peau épaisse Λ8.

Capacités importantes : Chercher sa nourriture 15, Grand 18 , Voir un intrus 12, Fort 10 .

Tactique : Lorsqu'on les met en colère, les brotards donnent des coups de queue, en augmentant l'attaque avec leur capacité *Fort*. Si la force massive de ces *Heurts* ne met pas l'adversaire immédiatement hors d'état de nuire, il sera certainement poussé à terre et le brotard pourra donc le piétiner et l'écraser comme il le veut.

Lodril peint les animaux

UN MYTHE PÉLORIEN

Lodril jaillit des terres profondes en une grande conflagration de feu et de chaleur. Le monde était infertile et désert, et tous les pays étaient plats et mornes. La première chose que fit donc Lodril fut d'élever une montagne pour lui servir d'habitation. Une fois que la montagne eut refroidi, Lodril s'avança pour voyager dans les pays alentour.

Après un certain temps, il rencontra un autre dieu. Ce dieu étrange construisait de nombreuses montagnes et collines sur toute la surface du monde.

« Pourquoi fais-tu cela ? » lui demanda Lodril. « Il n'est pas possible que tu aies besoin de toutes ces habitations, pour toi tout seul ! »

« Je suis Géréndétho » dit le dieu, « et j'ai vu que ce monde est plat et morne, et qu'il a besoin de variété. Je fais donc ces collines, non pas pour les habiter, mais pour décorer le monde, et le rendre plus beau. »

« Tu as bien raison de dire qu'il faut améliorer ce monde » lui dit Lodril, « et tes montagnes sont assez jolies. Mais pour moi, ce qui est vraiment indispensable, ce sont de choses chaleureuses qui se déplacent et qui désirent des biens sensuels, comme la nourriture et le sexe. »

Lodril se rendit alors en un lieu sacré vers le sud, et il se mit à peindre les images d'un grand nombre d'animaux sauvages, tels que lapins, opossums, castors, et ratons laveurs. Puis, il remplit ces images de sa chaleur et de son désir, et soudain ils se firent vivants, se multiplièrent vite, et remplirent le monde.

Après un certain temps, Lodril rencontra la déesse Péla, qui semait des graines.

« Pourquoi fais-tu cela ? » lui demanda Lodril. « Il y a déjà de très nombreuses plantes vertes en ce monde, celles qui furent créées jadis par Érennbaya. Pourquoi souhaites-tu en créer d'autres ? »

« Car celles-ci sont des plantes spéciales » lui répondit Péla. « Ce sont des sortes d'herbes qui pourront facilement être préparées comme nourriture, et les gens du monde pourront donc manger à leur faim. »

« Eh bien, ce n'est pas mal ! » lui dit Lodril. « Mais je crois pour ma part que ce serait mieux s'il y avait des nourritures qui couraient et qui exigeaient une grande compétence pour les récolter. Les gens, ainsi, pourraient faire preuve de virilité : n'auraient de la nourriture que les plus forts d'entre eux. »

Lodril se rendit alors en un lieu sacré vers l'ouest, et il se mit à peindre les images d'un grand nombre d'animaux, tels que cerfs, porcs et chèvres. Puis, il remplit ces images de sa chaleur et de son désir, et soudain ils se firent vivants, se multiplièrent vite, et remplirent le monde.

« Comment est-ce que l'on est sensé récolter les nourritures de ce genre ? » lui demanda Péla.

« Eh bien moi, j'ai une lance, longue et chaude » lui expliqua Lodril, « et j'aime à l'enfoncer. » Il montra les pouvoirs de cette lance à la déesse des graines, et elle en repartit satisfaite.

Longtemps après que Lodril eut fait ces choses, la déesse Érennbaya vint le voir.

« Ces animaux que tu as faits se multiplient partout » dit-elle. « Si cela continue encore longtemps, ils mangeront toutes les plantes vertes que j'avais créées pour couvrir le monde, et tout redeviendra morne et stérile. »

La déesse pleurait, et elle avait l'air si malheureuse que Lodril voulut la couvrir très chaleureusement, et la rendre heureuse de nouveau. Mais la déesse ne le voulut pas et le repoussa en disant : *« Je ne peux pas être heureuse tant que tu n'auras pas réparé ce tort que tu m'as fait. Lorsque tu y seras arrivé et que tu auras empêché le désastre que ta création écervelée a rendu possible, alors, et seulement alors, serais-je heureuse de recevoir un peu de ta chaleur. »*

Lodril ne voulait pas voir la déesse malheureuse. Et puis, il se rendait compte que ses animaux souffriraient eux aussi, s'ils n'avaient plus d'herbe à brouter.

Lodril se rendit alors en un lieu sacré vers le nord, et il se mit à peindre les images d'un grand nombre d'animaux tels que loups, renards, pumas et blaireaux. Puis, il remplit ces images de sa chaleur et de son désir, et soudain ils se firent vivants, se multiplièrent vite, et remplirent le monde.

Les nouveaux animaux commencèrent immédiatement à dévorer les anciens, qui ne se multipliaient plus comme avant et ne dévoraient donc plus toutes les plantes qu'il y avait. Mais le nombre de ces nouvelles créatures était inférieur au nombre des anciennes, et en tout cas insuffisant pour qu'elles dévorent toutes ces anciennes créatures, ce qui fait qu'il y a aujourd'hui encore tant d'animaux et tant d'espèces. Le cœur d'Érennabaya en fut rempli de joie. Elle se couvrit donc avec la chaleur de Lodril, et ils en furent contents tous deux.

Avec le passage des siècles, Lodril engendra de nombreux enfants avec Oria et avec d'autres déesses. Un jour, il s'aperçut que sa fille Vénurtéra était assise dans la boue, sur le bord du grand fleuve, et qu'elle était très malheureuse. Lodril est un père soucieux, et il s'approcha donc de sa fille pour lui demander ce qui n'allait pas.

« Je ne suis pas comme les autres déesses » dit-elle. *« Mes membres ne sont pas élancés et sveltes, et mon corps n'est pas sensuel et nubile comme les leurs. C'est pourquoi j'ai essayé de me distinguer par le travail, comme mes frères le font déjà, car je ne suis pas de celles qui peuvent se contenter des commissions pour les autres, comme ma sœur Urdéra. Moi, j'ai besoin de me mettre en valeur, moi-même et mes compétences. Mais le travail du bois et de la pierre, mes frères s'en occupent déjà ; tout comme le travail de creusage des rizières. La seule chose que mes frères et sœurs m'ont laissée, c'est la boue. Même ça, j'ai essayé de la travailler, mais elle me glisse entre les mains, et elle ne conserve jamais les formes que je lui donne. Je n'en peux plus, car rien de ce que je fais n'est beau ou utile. Et voilà le sort que m'ont réservé mes frères et sœurs et celui que je mérite : me vautrer dans la boue, inutile, laide, et méprisée. »*

« Ne parle pas ainsi, ma fille » lui dit Lodril. *« Je t'enseignerai des secrets, et tu deviendras utile comme tes frères, et tu seras désirée, et ces déesses qui ne savent que faire croître seront émerveillées par tes compétences. »*

Lodril se rendit alors en un lieu sacré vers l'est, et il se mit à peindre les images d'un grand nombre d'animaux tels que chats, porcs-épics, nélesh, et widdoums. Puis, il remplit ces images de sa chaleur et de son désir, et soudain ils se firent vivants, et se multiplièrent vite, et remplirent le monde. C'étaient des créatures pleines de beauté et d'entrain, brillantes et joyeuses. En fait, lorsque les âges pénibles arrivèrent, seules les plus rusées d'entre elles allaient survivre ; mais cela ni Lodril ni Vénurtéra ne pouvaient le deviner à l'époque.

Le dieu du feu parla à sa fille. *« Confectionne un récipient avec les boues de ta propre peine, et moi je te montrerai comment tu le feras perdurer. Mais avant, je te demande de la décorer avec des formes en boue et de couleurs joyeuses inspirées de ces nouvelles créatures que je viens d'engendrer, et alors tu verras que tu auras fait quelque chose qui sera à la fois utile et beau, comme tu le désires toi-même. »*

Vénurtéra fit comme il le lui avait dit, et Lodril lui montra alors comment utiliser la chaleur pour durcir la boue et de la transformer en une matière qu'elle pourrait décorer. La déesse remercia son père, et dès lors elle était connue comme la Potière, et elle prit sa place d'honneur parmi les Dix Travailleurs.

Les darvans

Triceratops horridus

Âges : Tous (rares, sauf dans l'Âge Vert)

Distribution : Ralios, Pélurie méridionale, Manirie, Passe du Dragon.

Habitat : Terrain ouvert, collines.

Les darvans sont de gros reptiles qui ressemblent vaguement à des rhinocéros. Ils ont des crêtes formant de vrais « éventails » osseux au niveau du crâne, un bec acéré, et trois cornes, longues et pointues. Ils sont aussi grands que les éléphants. Leur cuir est vert sombre, presque noirâtre. Les darvans se déplacent dans des troupeaux de plusieurs douzaines d'individus, et lorsqu'ils combattent, ils ont un bon niveau de coopération, surtout lorsqu'ils affrontent d'autres créatures de grande taille, comme des géants. Le troupeau fuira rapidement dans des situations de panique, écrasant tout ce qui est sur leur chemin sans y faire attention. Les darvans mangent toutes sortes de plantes, car leurs becs d'oiseaux sont assez solides pour tailler en pièces les arbustes de bois les plus coriaces.

Les darvans sont des Dragonewts dégénérés. Dans une époque reculée, toute une bande de Dragonewts a décidé de découvrir ce qu'on voulait dire exactement par le terme de « sexualité », et d'accomplir des actions reproductives délibérées, que les dirigeants leur interdisaient pourtant. Ils se sont transformés en ces terribles monstres, qui sont parfois utilisés par des Dragonewts comme bêtes de guerre ou bêtes de somme. Certains Érudits de l'Ambigu postulèrent que les Dragonewts sont en fait capables de copuler avec les darvans, mais cette théorie ne fut jamais prouvée.

DARVAN

Armes et armure : Coup de cornes 2WΛ3, Peau d'écailles & éventail osseux Λ5.

Capacités importantes : Charger 18, Chercher sa nourriture 15, Grand 2W2, Fort 2W2.

Tactique : Les darvans utilisent leurs cornes essentiellement entre mâles, un peu comme les cerfs, qui sont en compétition pour les compagnes sexuelles. Les darvans chargent parfois pour affronter ceux qui les menacent, les cornes pointées en avant. Dans ce cas, ils peuvent augmenter leur Coup de cornes avec leur compétence de Charger.

Les gangans

Ankylosaurus magniventris

Âges : Tous (rares, sauf dans l'Âge Vert)

Distribution : Partout en Génertéla.

Habitat : Collines, forêt, marécages.

Les gangans sont des herbivores poids-lourds. Leur tête rétractile paraît tronquée, et leur corps aplati. De grosses épines protègent leur flanc, et ils ont une longue queue cuirassée qui se termine par une espèce de massue d'apparence hostile. Ils sont protégés par de grosses plaques osseuses, situées sous la peau, au niveau du dos et du ventre. Ils sont de couleur marron sombre, et des arêtes osseuses couleur ivoire montent à intervalles réguliers à travers leur peau dorsale.

Les gangans ne battent que très rarement retraite. Ce sont des créatures solitaires. Les couples de gangans sont très temporaires, se formant pour les seuls besoins de la procréation. Ils ne protègent pas leurs œufs, et ils n'élèvent pas leurs petits. Ils peuvent presque tout manger, sauf les rochers et la terre.

Génert le Jardinier fut troublé par de mauvais rêves, dans lesquels un serpent géant sortait du sable pour le mordre, arracher une partie de lui-même, et l'emporter vers un trou. Pour éviter que cela ne se reproduise, il créa une créature géante, le gangan. Beaucoup de gangans survécurent aux ténèbres, et aujourd'hui encore ils rôdent dans les contrées sauvages et inhabitées. Ils détestent les serpents, et ils les attaqueront toujours, et sans qu'aucune provocation particulière n'ait eu lieu.

GANGAN

Armes et armure : Massue 5WΛ4, Plaques osseuses Λ6.

Capacités importantes : Chercher sa nourriture 15, Grand 15W, Flairer un prédateur 15, Fort 18W, Têtu 18.

Tactique : Lorsqu'ils sont menacés, les gangans s'abaissent au ras du sol, et agitent leur queue. Ils tentent de conserver une position qui leur permettra de l'utiliser pour frapper l'ennemi.

LES GÉANTS

La race des Géants est d'origine extrêmement ancienne. La race d'origine était très importante au début de l'Âge Vert, et certains érudits croient que les géants sont encore plus anciens que cela. Ils ont combattu les Dragons, les Dieux, et les races mortelles, et en conséquence la plupart d'entre eux ont été tués, ou ont perdu presque toute vitalité. Ceux-ci ressemblent plus à des parties du paysage qu'à des êtres vivants, sauf ceux qui sont si rabougris que leur taille ne dépasse que rarement les 15 mètres.

Les vrais Géants

Homo colossus colossus

Un petit nombre de vrais Géants a survécu, et ils sont bien plus puissants, plus intelligents et plus sympathiques que leurs lointains descendants. Le nombre des vrais Géants diminue pourtant, car s'ils sont normalement immortels, un seul vrai Géant est né au cours de ces derniers siècles. Il n'y aurait aucun sens à donner une liste de capacités typiques pour des êtres qui sont tous si exceptionnels. Ils sont tous de puissants magiciens (avec un minimum de trois ou quatre capacités à deux Maîtrises minimum), et les plus petits d'entre eux font une trentaine de mètres (Grand et Fort 10W3). Le célèbre Gonn Orta est décrit comme exemple d'un vrai Géant.

Gonn Orta

UN VRAI GÉANT

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Gonn Orta vit dans les monts Bois de Pierre orientaux en haut d'une passe entre Prax (Désolation) et Balazar (Pélorie).

Capacités importantes : Marchander 15W, Combat au contact 8W2, Adeptes d'Issaries 2W2, Évaluer un trésor 2W2, Histoire 18W, Connaissance des artefacts des géants 8W2, Grand 5W5, Voix de stentor 2W2, Culture mostali 18W, Combat à distance 18, Fort 18W4, Coriace 15W3, Grand voyageur 10W2.

Affinités : Communication 12⚡2, Marchand 5⚡2, Voyage 5⚡3.

Personnalité : Contemplatif 15⚡2, Esprit critique 5⚡2, Curieux 15, Méfiant des Mostali 18, À la recherche d'objets magiques 5⚡2.

Relations : Alliés 12 (le Dringui), Partisans 1⚡5 (Boshbisil, Hen Cik, Sá Mitá).

Tactique : Il y a des siècles que Gonn Orta n'a pas combattu, mais il est prêt à le faire, s'il le fallait. Sa capacité de Combat au contact ne sert que contre des créatures de taille comparable. Contre les êtres plus petits, il se sert de sa capacité Grand, pour les piétiner.

Gonn Orta est un très ancien et très célèbre vrai Géant. Il est né dans les Monts du Bois de Pierre, durant l'Âge des Dieux. Dans les Ténèbres, il voyagea en Fronéla et en Ralios, et ses compagnons habituels étaient des Mostali. Dans le Premier Âge, il vivait en Fronéla, dont la population humaine était alors très clairsemée. À la fin du Premier Âge, il aida les Mostali à lutter contre Gbaji.

L'amitié de Gonn Orta avec les Mostali tourna au vinaigre dans le Deuxième Âge, au moment où les mauvaises relations entre toutes les races empiraient. Il a été très important au moment de la Révolte des Géants qui brisa nombre de forteresses mostali, et qui libéra les jolanti de leurs anciens maîtres. Depuis, Gonn Orta n'a plus confiance en les nains, ce qui ne signifie pourtant pas qu'il les déteste, ni qu'il les rudoie. Il a voyagé pour quelques siècles après cela, avant de revenir aux monts Bois de Pierre. Il s'est installé dans son habitation actuelle en 1042, où il fonda un marché, et il n'en a plus bougé.

Gonn Orta est le plus grand expert mondial des artefacts géants. Observateur intelligent, il connaît de nombreux détails historiques que certains peuvent trouver très utiles. Il est toujours heureux d'échanger des objets magiques, ou d'autres biens, parfois uniquement pour avoir des choses très variées autour de lui et les étudier.

Gonn Orta lui-même est un être fabuleux. Il est haut de 150 mètres, et ressemble à une montagne ambulante lorsqu'il se déplace. Mais il ne bouge que rarement, ou plutôt sa vitesse normale est si lente que la plupart des gens le croient immobile. Il devient contemplatif avec l'âge, et il reste souvent assis, sans bouger, et parfois pour des saisons entières. Les conditions météorologiques ne l'affectent pas, et parfois on peut observer sur son immense tête une couche de glace et de neige aussi abondante que sur les montagnes avoisinantes.

Gonn Orta paraît très lent à tous ceux qui veulent parler avec lui. Beaucoup de personnes croient qu'il est venu ici surtout pour devenir une montagne lui-même, tout comme d'autres membres de sa race jadis. D'autres encore s'imaginent qu'il est là pour attendre quelque chose. Les rumeurs disent qu'il n'attend que le début du prochain Âge de Glorantha pour se mettre en action.

La voix de Gonn Orta est lente et caverneuse, et lorsqu'elle gronde entre les montagnes comme une énorme plainte, elle provoque des glissements de terrain, et elle terrifie ceux qui l'entendent, et les créatures les plus faibles, comme les Enlo par exemple, peuvent en mourir d'effroi. Lorsqu'il réagit à la présence de quelqu'un, il communiquera de préférence par un moyen magique, donc. Mais rares sont ceux qui arrivent à capter son attention. Parmi eux, il y a ses trois compagnons géants, ainsi que tout Adepté notable d'Issaries qui soit prêt à passer les un ou deux jours qu'il faut à sauter et à gesticuler sur les genoux du Géant, et attirer son regard.

Gonn Orta a souvent l'air d'être à la recherche de quelqu'un. Jadis, sa curiosité pour les « petites gens » était très forte, et il aimait à se pencher au-dessus de leurs cités pour les observer. Avec les années, ce passe-temps est devenue moins obsessionnel, mais il s'y intéresse encore. Parfois, Gonn Orta se penchera sur sa propre forteresse de petites gens pour en soulever une section de toit, et observer les activités qui s'y déroulent. Pendant deux siècles, Gonn Orta observa attentivement tous les Durulz qui se rendirent à son château, mais aujourd'hui il semble s'en être lassé, ou peut-être n'a-t-il pas réussi à trouver l'individu qu'il recherchait, ou peut-être a-t-il trouvé un autre centre d'intérêt. Les Durulz ne bénéficient plus de son attention particulière, en tous cas.

Les dringui

Mostaliformus sapiens

Âges : Histoire

Distribution : Aggar (Pélorie méridionale), Saug (Raliors du sud-est).

Habitat : Forêt.

Les dringui sont une race de jolanti géants (voir les créations mostali). Elle a été façonnée par les nains, qui avaient besoin d'ouvriers. Ils sont amicaux envers les elfes locaux, qui leur apprennent leur première magie. La Tradition dringui est simple, et elle est centrée autour des esprits de Pierre et de rochers, de la même manière que celle des aldryami s'intéresse aux esprits des plantes.

Durant l'Âge Impérial, Gonn Orta ouvrit un flanc de montagne en Nida, de laquelle ces jolanti se sont échappés. Ils vagabondèrent de nombreuses années, avant de recevoir le don de l'intelligence de la main des elfes, qui cherchaient à démontrer la supériorité de la Germinatrice sur la Machine. Ils sont donc pleinement intelligents, et ils peuvent utiliser la magie, mais peu d'entre eux en apprennent. S'ils sont capables de se reproduire, le processus est lent, et peu de petits dringui sont nés depuis le réveil. Tout comme les jolanti qu'ils étaient avant, les dringui semblent être immortels.

DRINGUI

Armes et armure : Marteau à deux mains $\Lambda 5$, Corps pierreux $\Lambda 7$.

Capacités importantes : Combat au contact $5\mathbb{W}$, Tradition dringui 14, Sens de la terre $5\mathbb{W}$, Fabriquer un outil 15, Amical envers les elfes 15, Grand $5\mathbb{W}2$, Patient $5\mathbb{W}$, Fort $15\mathbb{W}2$.

Tactique : Les dringui combattent avec des armes lourdes, comme des marteaux, en écrasant des adversaires plus petits sous leurs pieds (utiliser *Grand* comme capacité d'attaque). S'ils sont capables de comprendre des tactiques plus évoluées, en général ils préfèrent ne pas les adopter pour eux-mêmes.

Les géants des montagnes (Hécalonti)

Homo colossus

Âges : Tous

Distribution : Raliors, Monts du Bois de Pierre, Fronéla, Pélorie, Manirie

Habitat : Montagnes (y compris leurs contreforts).

Les géants des montagnes ne sont plus aussi puissants qu'étaient les Ancêtres Géants, mais leur taille demeure assez impressionnante au vu des humains. Un géant typique fait environ sept mètres de haut, mais il existe des individus et plus grands, et plus petits. Peu d'entre eux dépassent les 15 mètres (*Grand* et *Fort* $15\mathbb{W}2$).

Les géants sont des êtres extrêmement primitifs, et il leur manque tous les outils nécessaires à une culture plus avancée. Leur intelligence est normalement faible, et ils sont agressifs et disputailleurs, même entre eux. Un géant peut se servir de sa capacité *Refus borné* pour résister à toute magie qui essaie de contrôler les émotions ou la pensée. Presque toutes les autres races ont une grande crainte de la destruction écervelée que peuvent provoquer les géants.

Les géants existent depuis plus longtemps que la plupart des êtres vivants. Ils apparaissent dans de nombreuses mythologies, mais ils y sont rares et aucune explication de leur présence n'est jamais fournie.

GÉANT DES MONTAGNES DE SEPT MÈTRES

Armes et armure : Lancer un gros rocher $\Lambda 4$, Tronc d'arbre $\Lambda 5$.

Capacités importantes : Combat au contact 8W , Refus borné 10W , Grand 18W , Combat à distance 18 , S'énervé facilement 15 , Idiot 18 , Flairer l'odeur du sang 18 , Fort 18W , Coriace 10W .

Tactique : Les géants tapent normalement sur ceux qui les ont énervés avec un tronc d'arbre, à moins qu'ils ne décident de les écrabouiller sous leurs pieds (utiliser Grand). Parfois, un géant se plaira à lancer d'énormes rochers sur les gens ou sur leurs habitations, pour les écrabouiller à distance. Les géants n'ont donc aucune imagination au combat, et ils sont faciles à manœuvrer et à bernier pour des adversaires plus intelligents.

Les Grotarons (Archer de Rochevierge, Trimane)

Trimanus saggitarius

Âges : Tous (rares, sauf dans l'Âge Vert)

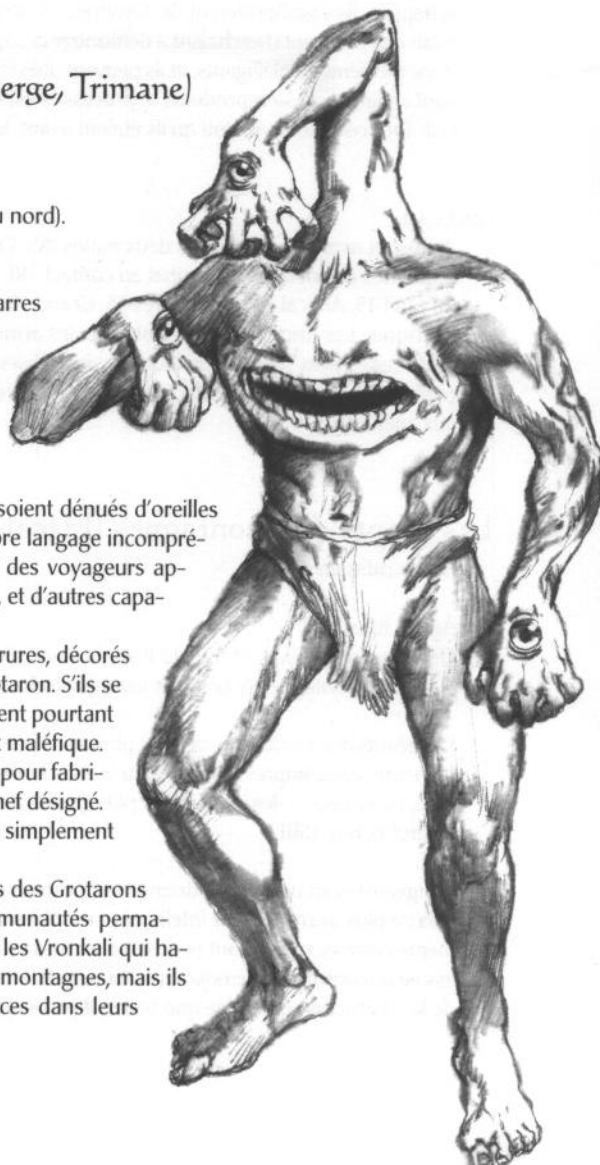
Distribution : Monts Rochevierge (Fronéla du nord).

Habitat : Montagne.

Les Grotarons sont une race de géants bizarres qui vivent en Fronéla du nord. Ils sont vaguement humanoïdes, mais dépourvus de tête, ayant à la place un troisième bras qui leur sert du « cou », une énorme bouche se situant sur leur poitrine. Chacune de leurs trois mains est pourvue d'un œil jaune sur le dos. Ils ont les mêmes sens que les humains, bien qu'ils soient dénués d'oreilles apparentes et de narines. Ils parlent leur propre langage incompréhensible, mais les Grotarons qui deviennent des voyageurs apprennent normalement les langues humaines, et d'autres capacités de communication.

Les Grotarons s'habillent de peaux et de fourrures, décorés par des motifs brodés qui sont la fierté du Grotaron. S'ils se servent d'un grand nombre d'outils, ils n'utilisent pourtant pas le feu, qu'ils considèrent comme un esprit maléfique. Ils se servent plutôt de magie pour cuisiner et pour fabriquer leurs outils. Leurs troupes n'ont pas de chef désigné. Le pays d'une troupe de Grotarons, c'est tout simplement leur territoire de chasse.

Les Monts Rochevierge sont les terres natales des Grotarons et c'est le seul endroit où existent des communautés permanentes de Grotarons. Ils sont amicaux envers les Vronkali qui habitent les contreforts et les pentes sud de ces montagnes, mais ils ne tolèrent jamais la présence des autres races dans leurs



terres. Nombre de Grotarons voyagent loin de chez eux, et les Grotarons se font parfois engager (très cher) comme mercenaires ailleurs en Fronéla. L'arc est leur arme de spécialisation, et ils sont particulièrement habiles à abattre les monstres volants. Ils ont inventé un arc spécial qui est maintenu en position horizontale avec leurs bras droit et gauche, tandis que le troisième bras tire la corde et l'empenne de la flèche en arrière.

Les Grotarons disent qu'ils sont les enfants de l'esprit de Nécessité et de l'Esprit du Pays sous les Montagnes, mais ces entités sont parfaitement inconnues des autres races. Leur religion animiste est dédiée à la chasse du mammoth à dents de sabre des montagnes, une créature psychique qui ne se manifeste jamais en dehors des Monts Rochevierge. Tous les Grotarons possèdent un minimum de capacités chamaniques, et certains d'entre eux deviennent puissants et efficaces dans leurs explorations du Monde psychique, mais il semblerait qu'ils n'aient ni chamans à plein temps, ni dirigeants religieux d'aucune sorte.

GROTARON

Armes et armure : Grand Arc **Λ6**, Massue à deux mains ou Épée à deux mains **Λ5**, Peau épaisse, Énorme bouclier, et Armure de cuir bouilli **Λ6**.

Capacités importantes : Vue perçante **5W**, Combat au contact **18**, Dextérité **5W**, Broderie **12**, Tradition des Grotarons **18**, Chasse psychique **18**, Connaissance des animaux **12**, Grand **12W**, Se déplacer silencieusement **15**, Combat à distance **12W**, Éclaireur **18**, Combat psychique **18**, Vision psychique **2W**, Stoïque **12**, Fort **15W**, Coriace **5W**, Pister **15**.

Tactique : Les flèches des Grotarons sont grosses comme des lances, et elles sont tirées avec une puissance et une bonne visée qui sont tout simplement dévastatrices. Au corps à corps, ils tiennent un bouclier avec leur bras central, et attaquent avec dans chaque autre main deux armes grandes comme des armes à deux mains humaines. Ils sont confiants dans leur taille et leur force supérieure pour fracasser l'ennemi, et le soumettre. Les Grotarons n'aiment pas tuer sans raison, et préfèrent donc capturer les vaincus, plutôt que de les tuer.

Les Himthours (Géant des givres, Géant d'hiver)

Homo borealis

Âges : Tempêtes, Ténèbres

Distribution : Glacier de Valind.

Habitat : Arctique.

Les Himthours font plus de trois mètres de haut, leur peau est blanche, et tire sur un bleu pâle. Ils ont les cheveux blonds, bleus pâles, ou blancs, et leurs corps frémissent sous l'action de leurs muscles puissants. Ils sont immunisés au froid extrême du Glacier à cause de leur héritage magique, physique, et culturel, et ils chassent d'étranges animaux de glace pour se nourrir, et font pousser une étrange végétation de glace magique entre les murs de leurs citadelles de givre.

Les Himthours sont vêtus un peu à la manière des Orlanthi de l'Âge des Ténèbres. De même, leur culture ressemble assez à une version grossière de la culture orlanthi, qui met en avant l'habileté à manier les armes, comme vertu principale. Les himthours masculins et féminins agissent tous deux de la même manière, et ils sont de force similaire, et à l'exception d'un petit nombre de serfs, ce sont tous des guerriers. Mais leurs chefs sont, pour la plupart, des mâles. Ils parlent un langage qui est apparenté aux langues pré-théyalanes, d'avant la transformation de la culture orlanthi dans les Ténèbres.

terres. Nombre de Grotarons voyagent loin de chez eux, et les Grotarons se font parfois engager (très cher) comme mercenaires ailleurs en Fronéla. L'arc est leur arme de spécialisation, et ils sont particulièrement habiles à abattre les monstres volants. Ils ont inventé un arc spécial qui est maintenu en position horizontale avec leurs bras droit et gauche, tandis que le troisième bras tire la corde et l'empenne de la flèche en arrière.

Les Grotarons disent qu'ils sont les enfants de l'esprit de Nécessité et de l'Esprit du Pays sous les Montagnes, mais ces entités sont parfaitement inconnues des autres races. Leur religion animiste est dédiée à la chasse du mammoth à dents de sabre des montagnes, une créature psychique qui ne se manifeste jamais en dehors des Monts Rochevierge. Tous les Grotarons possèdent un minimum de capacités chamaniques, et certains d'entre eux deviennent puissants et efficaces dans leurs explorations du Monde psychique, mais il semblerait qu'ils n'aient ni chamans à plein temps, ni dirigeants religieux d'aucune sorte.

GROTARON

Armes et armure : Grand Arc $\Lambda 6$, Massue à deux mains ou Épée à deux mains $\Lambda 5$, Peau épaisse, Énorme bouclier, et Armure de cuir bouilli $\Lambda 6$.

Capacités importantes : Vue perçante 5 $\mathbb{W}$, Combat au contact 18, Dextérité 5 $\mathbb{W}$, Broderie 12, Tradition des Grotarons 18, Chasse psychique 18, Connaissance des animaux 12, Grand 12 $\mathbb{W}$, Se déplacer silencieusement 15, Combat à distance 12 $\mathbb{W}$, Éclaireur 18, Combat psychique 18, Vision psychique 2 $\mathbb{W}$, Stoïque 12, Fort 15 $\mathbb{W}$, Coriace 5 $\mathbb{W}$, Pister 15.

Tactique : Les flèches des Grotarons sont grosses comme des lances, et elles sont tirées avec une puissance et une bonne visée qui sont tout simplement dévastatrices. Au corps à corps, ils tiennent un bouclier avec leur bras central, et attaquent avec dans chaque autre main deux armes grandes comme des armes à deux mains humaines. Ils sont confiants dans leur taille et leur force supérieure pour fracasser l'ennemi, et le soumettre. Les Grotarons n'aiment pas tuer sans raison, et préfèrent donc capturer les vaincus, plutôt que de les tuer.

Les Himthours (Géant des givres, Géant d'hiver)

Homo borealis

Âges : Tempêtes, Ténèbres

Distribution : Glacier de Valind.

Habitat : Arctique.

Les Himthours font plus de trois mètres de haut, leur peau est blanche, et tire sur un bleu pâle. Ils ont les cheveux blonds, bleus pâles, ou blancs, et leurs corps frémissent sous l'action de leurs muscles puissants. Ils sont immunisés au froid extrême du Glacier à cause de leur héritage magique, physique, et culturel, et ils chassent d'étranges animaux de glace pour se nourrir, et font pousser une étrange végétation de glace magique entre les murs de leurs citadelles de givre.

Les Himthours sont vêtus un peu à la manière des Orlanthi de l'Âge des Ténèbres. De même, leur culture ressemble assez à une version grossière de la culture orlanthi, qui met en avant l'habileté à manier les armes, comme vertu principale. Les himthours masculins et féminins agissent tous deux de la même manière, et ils sont de force similaire, et à l'exception d'un petit nombre de serfs, ce sont tous des guerriers. Mais leurs chefs sont, pour la plupart, des mâles. Ils parlent un langage qui est apparenté aux langues pré-théyalanes, d'avant la transformation de la culture orlanthi dans les Ténèbres.

Si on les appelle couramment géants des givres, en réalité les Hrimthours ne sont absolument pas apparentés aux géants. Ils sont en fait les derniers des Vadrudiens, qui était une ancienne tribu qui adorait Vadrus, le sauvage frère aîné d'Orlanth. La plupart des Vadrudiens, y compris Thryk le Géant d'Hiver, moururent avec leur dieu durant la Guerre des Dieux. Les enfants survivants de Thryk sont restés avec leur oncle Valind, et ils l'ont suivi vers le nord glacé.

HRIMTHOUR

Armes et armure : Énorme lance $\Lambda 5$, Peau épaisse $\Lambda 1$, Lancer un gros rocher $\Lambda 5$.

Capacités importantes : Turbulent 18, Courageux 5W , Combat au contact $2\text{W}2$, Fabriquer une arme 5W , Initié ou Adepte de Valind $8\text{W}2$, Grand 8W , Voix de stentor 18, Combat à distance 5W , Sculpter la glace 18, Fort 15W , Coriace $5\text{W}2$.

Capacités magiques innées : Irradier de Froid 15, Résister au Froid $12\text{W}2$.

Tactique : Les Hrimthours utilisent des tactiques qui sont similaires à celles des Héortiens. Mais avant de se jeter au combat, ils préfèrent lancer des gros rochers et des blocs de glace sur leurs ennemis. S'ils se servent normalement de lances, ils sont tout à fait capables d'utiliser des arbres et d'autres gros objets contondants au combat s'il le faut. La capacité *Irradier de Froid* d'un Hrimthour est utilisée soit pour augmenter sa capacité Combat au contact, soit directement pour attaquer des ennemis qui sont vulnérables au froid.

Les créatures chaotiques

Les êtres anti-naturels

LES BAGOGUIENS (HOMME-SCORPION)

Humaniscorpios devorans

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Ralios, Pélorie (jadis), Dorastor, Manirie, la Désolation.

Habitat : Montagne, terrain dégagé, savane, nids du Chaos.

Les Bagoguiens sont des sortes de centaures-scorpions, ayant la tête, les bras et le torse humains, mais le corps, les six pattes arrière, et le dard d'un scorpion géant. Leur langage est fruste, et varie en outre d'une ruche à l'autre, tout en subissant l'influence des langues des autres créatures locales, comme celle des Harpies et plus spécialement celle des Broos. La plupart des créatures non-chaotiques haïssent les Bagoguiens, mais il y a encore des gens assez désespérés ou ignorants pour les engager comme mercenaires. En contrepartie, les Bagoguiens exigent habituellement le droit de dévorer les vaincus de la bataille.

Les Bagoguïens vivent dans de grandes ruches souterraines, qui s'étendent parfois jusqu'à la surface, et qui sont dominées par une reine cachée. Certaines reines puissantes ont, par le passé, pu réunir deux ruches ou plusieurs, mais ces « empires » ne perdurent jamais après leur mort. Beaucoup de Bagoguïens vivent en petites troupes sans reine, et leur niveau culturel est plus faible encore que celui que nous décrivons ici.

Lorsque les Bagoguïens s'accouplent normalement, les petits qui éclosent de la couvée ne sont que de faible intelligence, et ne peuvent servir que comme gardes du corps ou pour constituer le gros des troupes de maraude. Mais si la reine s'accouple en dévorant un être intelligent et en accomplissant le rituel approprié, un rejeton sera conçu qui sera pourvu des caractéristiques de cet être, ainsi que de certains de ses souvenirs et capacités. Le nouveau Bagoguïen est rendu fou par cette transformation chaotique, et c'est donc bien volontiers qu'il servira la reine qui l'aura pondue. Toutes les capacités magiques sont perdues lors de la métamorphose.

Les Bagoguïens ont leur origine dans les Ténèbres, et ils sont la progéniture de l'esprit du Chaos nommé Bagog. À chaque fois que Bagog dévorait quelque chose, elle pondait des œufs dont les éclosions ressemblaient en partie à Bagog et en partie à ce qu'elle avait dévoré. Ces rejetons étaient les premiers Bagoguïens, et ils se reproduisent encore aujourd'hui de la même manière.

BAGOGUIEN (DE CONCEPTION ORDINAIRE)

Armes et armure : Chitine $\Lambda 1$, Gourdin $\Lambda 1$, Fronde $\Lambda 3$, Dard $1\text{W}\Lambda 2$.

Capacités importantes : Tradition de Bagog 16, Grimper sur un flanc de montagne 16, Combat au contact 18, Connaissance d'une région 14, Grand 2W , Se déplacer en silence 12, Réflexes rapides 12, Combat à distance 16, Poser un piège 14, Bête 12, Fort 2W .

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 Bagoguïen sur 3 possède un ou plusieurs traits chaotiques aléatoires.

Poison : Lent (1 minute), Mortel, Virulence 18.

Tactique : Les Bagoguïens utilisent normalement des gourdins, tout en essayant de piquer leurs adversaires avec leurs dards. Les Bagoguïens de conception ordinaire obéissent naturellement aux ordres des Bagoguïens de conception métamorphique, car ces derniers sont pourvus de meilleures capacités et d'une intelligence supérieure. Ces chefs peuvent être pourvus de capacités nombreuses et variées, chose qui dépend de leur carrière originelle. À noter que les Bagoguïens utilisent une capacité séparée pour leurs attaques au dard, mais qu'ils utilisent leurs capacités Combat au contact et à distance pour toute autre arme dont ils se serviraient.

Les basilics

Basiliscus necator

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Partout où il y a des sorciers.

Habitat : N'importe où.

Les basilics sont de petites créatures chaotiques au corps écailleux et reptilien, aux quatre pattes d'oiseau, et aux ailes de chauve-souris. Leur tête est celle d'un coq noir qui aurait de grands yeux argentés, une langue fourchue, et dont des vapeurs brumeuses lui sortiraient en permanence du bec.

Les basilics sont des créatures qui violent les lois de la nature et qui sont créés par un complexe rituel magique dont la composante de base est un œuf de coq qui aura été fertilisé par un serpent venimeux. Les sectes malkioni et la quasi totalité des ordres de magistères interdisent la création des basilics, mais le rituel donne au créateur un pouvoir de contrôle sur sa créature, et il y en aura toujours un pour bien vouloir prendre le risque d'une telle création.

BASILIC

Armes et armure : Morsure 18Λ0, Peau écailleuse Λ1.

Capacités importantes : Se cacher 18, Petit 12, Apercevoir un intrus 18, Coriace 15.

Traits chaotiques innés : Sang corrosif 18, Regard de Mort 8⚡, Résister à la magie 18.

Traits chaotiques aléatoires : Normalement, aucun.

Poison : Instantané, Mortel, Virulence 2⚡2.

Tactique : Le mode d'attaque principal d'un basilic est tout simplement de regarder son adversaire. Si le basilic emporte une victoire, même marginale, son *Regard de Mort* tuera immédiatement la cible. Ce pouvoir fonctionne contre n'importe quel être vivant, y compris les animaux et les végétaux. Seules les défenses magiques permettent de résister contre ce terrible pouvoir. Si la cible survit, le basilic se lancera en avant pour mordre, et donc injecter son venin qui est incroyablement mortel.

Le sang noir d'un basilic est une substance très corrosive, qui endommagera toute arme qui fera saigner la créature. Quelques gouttes suffisent à endommager une arme, mais il y a peu de chances qu'elle en devienne inutilisable, à moins d'en avoir été entièrement ensanglantée (comme, par exemple, si l'on s'en est servie pour porter un coup mortel au basilic).

LES BREINDJES (BRINDITHIUM, « CHÈVRE DU CHAOS »)

Caprichaoticus pustulens

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle.

Habitat : Nids du Chaos et leurs environs.

Un breindje (appelé « brindithium » par les érudits) est une monstruosité dont chacune des quatre pattes est pourvue d'un pied double. Si on l'appelle la chèvre du Chaos, c'est à cause de la tête et ses cornes, qui ressemble superficiellement à celles d'un caprin. Le poil d'un breindje est jaunâtre, et le monstre est entièrement couvert de sécrétions organiques qui collent et qui puent. N'importe quel objet qui touche les sécrétions a de fortes chances d'y rester collé, y compris les armes dont on se sert pour l'attaquer.

Un breindje est l'une des créatures du Chaos faisant habituellement partie de ce que les gens du peuple appellent un « Troupeau-Chaos ». Toutes les créatures de ces « troupeaux » viennent d'espèces complètement différentes, mais il semble que leur cohabitation se passe bien, malgré les différences et le manque d'intelligence.

BREINDJE

Armes et armure : Coup de corne ou coup de pieds 18⚡Λ4, Peau épaisse Λ5.

Capacités importantes : Grimper une pente rocailleuse 18, Endurci 12⚡, Grand 10⚡, Courir vite 18, Fort 10⚡.

Traits chaotiques innés : Abominable puanteur 5III, Peau qui colle 15.

Traits chaotiques aléatoires : Normalement, aucun.

Tactique : Un breindje sait émettre des nuages de vapeurs nauséabondes qui affectent toutes les créatures pourvues d'un odorat, et cette capacité *Abominable puanteur* sert à augmenter toutes ses attaques. En général, un breindje portera un coup de corne devant lui, ou un coup de pattes s'il y en a un derrière, mais il ne pourra pas porter les deux coups en même temps. Un breindje tentera parfois d'écraser des adversaires de petite taille, ou ceux qui sont à terre, en se servant de sa capacité *Grand*.

La Migration vers la Terre d'en bas

UNE HISTOIRE ORLANTHI DU PAYS D'HÉORT

« Voici, dit Orlanth, le moment de partir. » Il donna le signal, et Mastakos jaillit, et couru soudain si loin qu'il disparut de leur vue. Alors, tous les gens mirent leurs troupeaux en mouvement. La maisonnée d'Orlanth marchait et les taureaux étaient menés par Vingkot, les béliers par Voriof, les boucs par Védéri, et les ordides par Varnaval. Les alynx aidèrent tous ces chefs.

La maisonnée d'Ernalda marchait derrière, avec ses troupeaux. Les vaches étaient menées par Ouralda, les brebis par Névala, les truies par Entra, et la volaille par Isbarn la Fille des Oies. Les alynx aidèrent les femmes, aussi.

Durant la marche, les chefs appelèrent à eux leurs Compagnons Sauvages. Vingkot appela le Grand taureau, Voriof le Grand Bélier, Humakt le Grand Loup, Barntar le Grand Pourceau, et Varnaval le Grand Andam. Orlanth se montra le plus grand de tous, car c'est Yinkin l'Alynx qui devint son Frère Sauvage. Après, Ragnaglar fut en colère. Il se joignit au Trio Impie, et le Grand Bouc est donc souillé.

LES BROOS (CAPRIDE)

Capricephalus Chaos

Âges : Tempête, Ténèbres, Histoire

Distribution : Ralios, Dorastor, Manirie, Kraloréla, la Désolation, Désert du Nargan.

Habitat : N'importe où, mais plus spécialement les montagnes, les marais, les déserts, la savane, les nids du Chaos.

Toutes les personnes raisonnables haïssent les Broos. Ces créatures infectes et prolifiques sont l'incarnation humanoïde du Chaos. Ils sont féroces et sauvagement destructeurs, et se délectent de saleté et de destruction. Environ 90 % des Broos sont de sexe masculin ; ils se reproduisent en fécondant d'autres créatures. L'éruption des petits se produit après quelques mois dans une frénésie de gloutonnerie sanglante, les nouveaux-nés dévorent le corps de la malheureuse « mère ». Les Broos vivent dans les régions sauvages, mais ils font souvent des raids sur des fermes et sur d'autres habitations situées sur les frontières des territoires des hommes. Les Broos sont particulièrement communs dans la Désolation.

Les Broos sont humanoïdes, mais ils possèdent de nombreuses caractéristiques animales, et plus particulièrement celles qu'ils tirent de leurs « mères ». Ragnaglar, l'ancêtre des Broos, avait la forme du bouc, et la majorité des Broos ont des têtes caprines et cornues, et le pied fendu. Dans la Désolation, ils tendent plutôt à avoir les caractéristiques des antilopes, et dans les forêts de Ralios ils ont celles des cerfs. Puisqu'il leur est difficile de féconder des créatures dangereuses, comme les



grands carnivores par exemple, il est rare qu'un Broo leur ressemble. Les quelques Broos issus de ces espèces sont généralement plus forts que les autres, et ils peuvent avoir d'autres capacités exceptionnelles. Quelle que soit leur origine, tous les Broos sont immunisés aux poisons et aux maladies.

Les Broos sont fidèles aux dieux du Chaos et aux esprits de la peste et de la corruption. Thed, la déesse du vol, est leur déesse de prédilection, car elle enfanta le premier Broo, après qu'elle eut été violée par Ragnaglar, le dieu fou. Beaucoup de Broos n'ont accès qu'à une magie limitée, car les chefs de meute ont intérêt à ne pas laisser leurs suivants devenir trop puissants. Et puis beaucoup de Broos sont sauvages, car ils sont nés dans la brousse et loin de leurs parents. Ces Broos, qui sont aussi haineux que tous les autres de leur race, n'auront eu aucune occasion de pratiquer la magie. Il existe néanmoins quelques puissants chamans et héros broos, et ils sont grandement craints. Dorastor en est particulièrement infesté, la région ayant été organisée par un ignoble roi et demi-dieu broo.

MARAUDEUR BROO TYPIQUE

Capacités innées : Féconder une victime 5 $\square$, Vecteur d'une <maladie> 18, Odeur dégoûtante 12, Coriace 12, Laid 15.

Capacités typiques : Coutumes broos 13, Combat au contact 18, Vecteur d'une <maladie> 5 $\square$, Connaissance d'une région 13, Combat à distance 12, Discrétion 14, Tradition de Thed 18, Coriace 1 $\square$, Pister 12.

Armes et armure typiques : Gourdin ou Lance Δ 3, Coup de corne Δ 1, Bouclier et Peau Δ 2, Fronde Δ 2.

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 Broo sur 3 possède un trait chaotique aléatoire.

Tactique : Les Broos cherchent à vaincre leurs ennemis par le nombre, et c'est rare qu'ils préparent une tactique détaillée à l'avance. S'ils réussissent à capturer des victimes pour les féconder, ils préparent souvent une cérémonie pour assurer la fertilité. Les armes et les autres équipements des Broos sont souvent maculés de fiente et d'autres substances infectes, et les Broos étant eux-mêmes rances et fétides, tout adversaire qui serait blessé lors d'un combat contre un Broo serait automatiquement exposé aux maladies dont il est le vecteur. Les chamans broos envoient souvent des esprits de maladie contre leurs ennemis, pour les affaiblir avant l'attaque.

LES CERFS-VASE (CERF DU CHAOS)

Cervus flaccicapitalis

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Ralios, Fronéla, Pélorie, Dorastor, jadis en Slontos (Manirie).

Habitat : Forêt, collines, terrain dégagé.

Les cerfs-vase ressemblent à des cerfs ordinaires, et vivent dans de petits troupeaux comprenant une dizaine d'adultes et leur progéniture. Mais leurs têtes sont dépourvues d'os, et pendent donc à terre comme des outres de peau à moitié vides. Les yeux, les oreilles, et les autres organes sensoriels sont bien là, et ils fonctionnent bien. Les mâles possèdent des bois (qui leur sont parfaitement inutiles). Pour se nourrir, un cerf-vase régurgite ses acides digestifs depuis un orifice qui est situé à la base du cou sur la végétation qui l'intéresse, pour ensuite absorber la mélasse par succion, en se servant de sa bouche qui se situe tout en bas du cap. Leur poil est de couleur normale, mais il est moucheté de couleurs peu naturelles, comme le vert ou le jaune vif.

Les cerfs-vase sont des créatures hideuses dont la création remonte à l'époque où le dieu Cerf Luisant rejoignit les forces du Chaos durant les Ténèbres. Là où ils rôdent, ils peuvent contaminer les cerfs ordinaires des alentours, qui se transformeront en cerf-vase. Il n'est donc pas sûr et certain que les cerfs-vase pratiquent la procréation sexuée entre eux.

CERF-VASE

Armes et armure : Régurgitation acide 2 $\square$ / Δ 0 + atout.

Capacités importantes : Esquiver 15, Grand 10, Courir vite 5 $\square$.

Traits chaotiques innés : Détecter le Chaos 5 $\square$, Régurgitation acide Δ 2 (voir Armes et armure).

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 sur 3 possède un trait chaotique aléatoire.

Tactique : Les cerfs-vase ne sont pas aussi craintifs que les cerfs ordinaires. Ils sont prêts à faire front à leurs adversaires, et à attaquer n'importe quelle créature non-chaotique qui leur est hostile. Par contre, ils fuiront la moindre créature du Chaos. Lorsqu'ils combattent, leur technique est simple : ils régurgitent de l'acide sur leurs ennemis. À noter que le cerveau d'un cerf-vase n'est pas situé dans son cap. S'il est difficile de décapiter un cerf-vase, cela ne le tuera pas mais il en sera tout de même rendu aveugle et sourd.

LES COLOCOURS (DO-KARAL, JACQUOT-LANTERNE)

Joannursus paralyans

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Ralios, Fronéla, Manirie.

Habitat : Forêts, collines, montagnes, nids du Chaos.

Les colocours ont de grands corps poilus qui ressemblent à ceux des ours, mais ils sont entièrement bipèdes. La tête a la forme d'un globe orange, dépourvu de poil, et qui ressemble à un potiron. Elle est pourvue d'yeux noirs et funèbres, et d'une large gueule, garnie d'arêtes tranchantes comme des couteaux. Ce ne sont pas réellement des potirons, et elles ne sont pas même faites de matière végétale ; la ressemblance ne peut être expliquée que comme un trait chaotique.

Les colocours ont un niveau surprenant d'intelligence. Et si peu d'entre eux possèdent la capacité d'apprendre la magie, il n'y a, de plus, que très peu d'êtres chaotiques qui daigneraient leur en apprendre. Par conséquent quasiment aucun colocours ne peut se servir de pouvoirs magiques. Ils sont carnivores, et ils attaqueront tout ce qui est plus petit qu'eux-mêmes ; mais s'ils sont surclassés, ils s'en rendront compte bien vite. Ils sont normalement rencontrés seuls, et leur mode de reproduction est inconnu. Ils n'ont aucun attribut sexuel évident, et certaines légendes racontent qu'ils seraient les rejetons infertiles d'une autre créature du Chaos plus puissante.



COLOCOURS

Armes et armure : Griffes 18Λ1, Peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Embuscade 2W, Rusé 18, Grand 15, Se déplacer en silence 2W, Repérer une proie 15, Fort 15.

Traits chaotiques innés : Harmoniser 5W.

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 colocours sur 20 possède un trait chaotique aléatoire.

Tactique : Les colocours sautent sur leur proie depuis des emplacements cachés, en augmentant leur première attaque avec leur capacité Embuscade.

Tous les colocours possèdent le trait chaotique Harmoniser, qui sert contre les êtres intelligents. Si le colocours l'emporte, sa victime en sera paralysée. La paralysie peut être annulée magiquement, et elle prend fin aussi si le colocours vient à mourir. Un colocours peut harmoniser jusqu'à six êtres à la fois. D'habitude, le colocours visera d'abord les ennemis qui lui paraîtront les plus puissants, attaquant les autres avec ses griffes pour les faire fuir et pouvoir donc manger en toute tranquillité.

LES ESCARGOTS-DRAGONS (ESCARGOT CHAOTIQUE, BOUT DE DIABLE)

Spirulum biceps

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Manirrie, la Désolation, zones marécageuses de toutes les côtes gloranthiennes.

Habitat : Marais, marécages, nids du Chaos.

Les escargots-dragons sont omnivores, capables de dévorer tout ce qui est organique, mais ils ont un goût prononcé pour la chair fraîche. Ils sont très chaotiques ; en plus de leurs traits chaotiques aléatoires, plus de la moitié des escargots-dragons ont deux têtes, qui peuvent chacune attaquer un adversaire. Certains spécimens rares ont trois têtes ou plus.

Quand Wakboth le Diable fut écrasé sous le Bloc, un marais fut engendré des restes suintants de son corps. Dans ce bouillon de culture chaotique, des escargots ordinaires furent contaminés par le Chaos, et devinrent aussi grands que des poneys.

ESCARGOT-DRAGON

Armes et armure : Morsure 5WΛ2, Coquille Λ5.

Capacités importantes : Grand 2W, Fort 2W.

Traits chaotiques aléatoires : Au minimum un, et pour la plupart deux ou plus.

Tactique : Pas plus intelligents que les escargots ordinaires dont ils sont issus, les escargots-dragons rampent systématiquement vers leur proie pour tenter de la dévorer. Ceux qui ont plusieurs têtes peuvent attaquer des cibles différentes ou concentrer leurs attaques sur un ennemi (provoquant les malus appropriés à l'encontre de leur adversaire).

LES GORPS

Chaos amorphæum

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle.

Habitat : N'importe où (ils sont moins rares dans les nids du Chaos et aux alentours).

Les gorps sont des masses informes et putrides de protoplasme chaotique. Ils se déplacent par suintement, aussi bien sur terre que dans l'eau, et couvrent le chemin emprunté d'une couche de gelée putride et acide. Les gorps sont totalement immunisés aux armes physiques, et leur acide dissout la plupart des substances qu'il touche. Étant aussi invulnérables aux poisons et à tous les acides à base de substances aqueuses, seuls le feu et la magie peuvent les endommager. Même les armes renforcées magiquement ne leur font rien, à l'exception des augmentations ayant un rapport avec le feu (y compris la foudre) ou avec d'autres pouvoirs de destruction directe.

Les gorps ont souvent des traits chaotiques, et il semble même que leur morphologie soit la plus variable de toutes les espèces de créatures chaotiques. Plusieurs variétés différentes de gorps ont été observées dans les nids du Chaos ; toutefois, les individus que l'on observe dans chaque localité ont tendance à

partager les mêmes particularités caractéristiques. Ces variations peuvent provenir de facteurs génétiques tout autant que de la nature perverse du Chaos, on ne peut trancher la question. Ce qui est sûr, c'est que parfois un gros corps se divise en plusieurs corps plus petits ; et lorsque cette division se produit, la progéniture a autant de chances d'être la copie en miniature de son parent que d'appartenir à une ou plusieurs variétés complètement divergentes (chaque variété étant défini par ses traits chaotiques caractéristiques). Les traits ont autant de chances d'être transmis que de ne pas l'être, et de nouveaux traits peuvent tout autant apparaître de manière spontanée.

GORPS (VARIÉTÉ « NORMALE »)

Armes et armure : Envelopper et dissoudre 15W + atout.

Capacités importantes : Grand 2W, Suinter dans l'eau 5W, Suinter sur les parois 15, Détecter la matière organique 5W.

Traits chaotiques innés : Corrosion 2W, Envelopper et dissoudre A4 (voir Armes et armure).

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 variété de gors sur 10 possède un trait chaotique aléatoire.

Tactique : Les gors sont dénués d'intellect, et ils se contentent de glisser jusqu'à leur victime pour la dissoudre, elle et tout ce qu'elle porte. Parfois, des objets indestructibles résistent à l'acide : ils seront normalement rejetés, et laissés dans les traces du monstre.

LES HUAN-TO

Corruptagens foedus

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Kraloréla.

Habitat : Collines, montagnes.

Les Huan-to sont des humanoïdes chaotiques, vaguement reptiliens, ayant de grandes têtes osseuses qui sont presque aussi volumineuses que leur torse. Leurs membres sont minces, mais musculaires, et sont pourvus de longs talons. Ils vivent dans des villages très bien défendus qui sont situés au cœur des collines occidentales de Kraloréla, et ils partagent leurs maisons avec un grand nombre de goules bavantes. Malgré leur nature chaotique, ils sont normalement dépourvus de traits chaotiques.

Les Huan-to cherchent à renverser l'Empire kralori depuis toujours. Pour atteindre ce but, ils sont prêts à s'allier avec quasi n'importe quel être, et ils ont dans le passé fait alliance avec des monteurs d'animaux Praxiens, des uz, des hsunchen, et nombre d'autres créatures. Étonnamment, ils parlent un Kralori parfait bien que ce soit la langue de leurs anciens ennemis.

Les Huan-to sont l'une des nombreuses races anti-divines qui sont nées dans le Monde Inférieur vithélan. La plupart d'entre eux adorent le maléfique dieu dragon Sékéver, dont le culte accueille des sorciers qui se spécialisent dans les sorts de ponction et de contrôle mental.

HUAN-TO

Armes et armure : Morsure A2, Griffes A1, Peau coriace A3, Épée à deux mains A5.

Capacités importantes : Vision aiguë 15, Combat au contact 18, Retors 15, Haïr les Kralori 18, Jaloux 15, Connaître la culture kralori 15, Grand 5W, Bouger vite 12, Grimoire Huan-to 18, Fort 2W, Coriace 15, Laid 12.

Traits chaotiques innés : Poison (voir Tactique).

Traits chaotiques aléatoires : Normalement, aucun.

Poison : Affaiblissant, Effet spécial, Virulence 2III.

Tactique : Les Huan-to se servent d'armes en bronze, mais ils ne portent pas d'armure. S'il n'a pas d'arme sur lui, un Huan-to attaquera avec ses griffes. Ils sont plus intelligents que la plupart des humains, et savent tirer le meilleur parti du terrain, des circonstances, et des différentes tactiques possibles.

Les Huan-to essaieront de mordre avec leurs longs crocs. Si le poison magique du Huan-to l'emporte sur la résistance de la victime, celle-ci tombera dans l'inconscience. Durant son sommeil, elle se métamorphosera en goule. Elle ne se réveillera pas avant que le processus ne soit terminé, c'est-à-dire au bout d'une heure ou deux. Seule une magie très puissante pourrait guérir la victime de ce poison [D+40]. Sinon, elle sera l'esclave du Huan-to pour le reste de son existence.

LES HYDRES MINEURES

Hydra polycephala

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Slon, Dorastor, Passe du Dragon, Désert du Nargan, Jungle d'Errinorou, Kimos, Loral, Sozganjio, Porlaso, rarement dans les pays à l'entour.

Habitat : Jungles, marécages.

Les hydres sont des reptiles chaotiques qui éclosent à partir d'œufs non fécondés d'hydre majeure, qui est une espèce de créatures monstrueuses qui sont grandes comme des collines. Les hydres mineures ont de longs corps sinueux, qui sont dépourvus d'autres membres que leurs têtes, dont le nombre varie entre deux et la douzaine. Ce sont des carnivores, et elles attaqueront tout ce qui est plus petit qu'elles-mêmes pour manger. La plupart des hydres mineures ont au moins un trait chaotique aléatoire, et nombre d'entre elles en possèdent plusieurs, jusqu'à un trait par tête. Les hydres mineures sont asexuées, et ne peuvent donc pas se reproduire.

Chacune des têtes d'une hydre est considérée comme un adversaire indépendant du point de vue des règles. Quelqu'un qui est attaqué par plusieurs têtes subirait les malus dûs aux attaquants multiples, et par ailleurs toute magie qui affecte l'hydre ne touchera qu'une seule tête (à moins que le magicien ne tente exprès d'en affecter plusieurs, cf. *Hero Wars* p. 209). Le monstre ne sera vaincu ou tué qu'une fois que les différentes têtes l'auront été.



HYDRE MINEURE

Armes et armure : Morsure 15 $\square$ △4, Peau d'écailles △5.

Capacités importantes : Agile 2 $\square$, Grand 5 $\square$, Fort 2 $\square$, Nager 5 $\square$, Coriace 15.

Traits chaotiques innés : Bave acide 5 $\square$.

Traits chaotiques aléatoires : La plupart des hydres en ont au moins un ; les têtes autres que la première ont 1 chance sur 7 d'être pourvues d'un trait chaotique aléatoire.

Poison : Affaiblissant, Mortel, Virulence 15 $\square$.

Tactique : Les hydres mineures attaquent violemment tout ce qui est plus petit qu'elles-mêmes. Elles ne fuiront jamais, à moins d'avoir été gravement blessées. Les têtes d'une hydre chercheront toutes à attaquer la même cible. Les dents venimeuses des hydres produisent une bave fortement acide qui augmente l'attaque par Morsure.

LES KRARSHTICULES (REJETON DE KRARSHT)

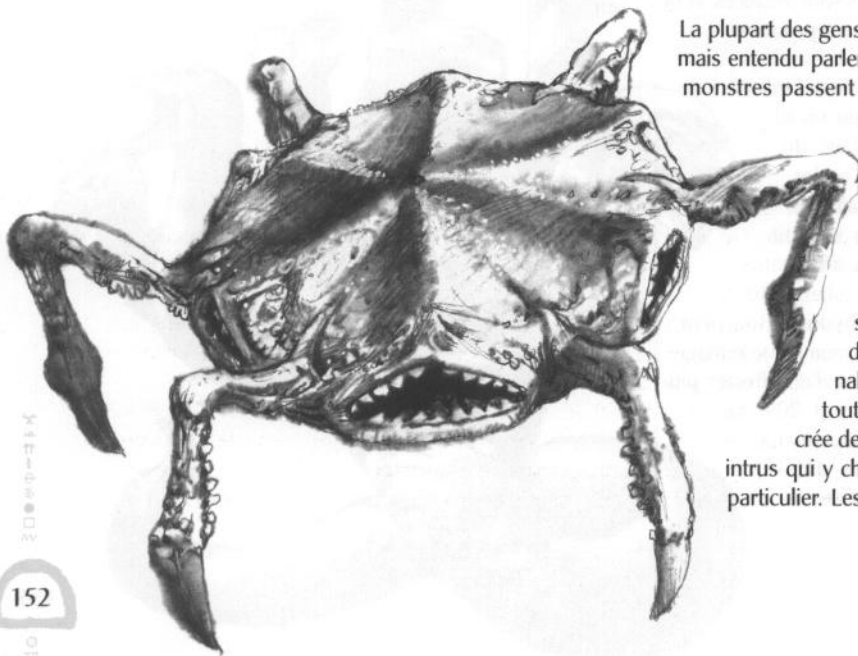
Krarshtis minusculum

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Tout Génertéla, Îles Jrusteli.

Habitat : Sous-sol.

Les krarshticules sont des arthropodes géants qui ressemblent à des sortes d'énormes crabes symétriques, pourvus de six membres multi-articulés et de gueules ventrales, triangulaires, toujours béantes, et bordées de crocs acérés. Elles sont dépourvues d'yeux et de tout autre organe sensoriel visible, mais elles n'ont pourtant aucune difficulté à détecter la présence d'intrus dans leurs tunnels ténébreux, et même à des distances considérables. Elles n'ont pas l'air de communiquer entre elles, tout en ayant l'air de coopérer sans aucune difficulté ; peut-être reçoivent-elles directement leurs instructions de leur mère d'Outremonde ? Si elles semblent intelligentes, elles sont incapables d'apprendre ne serait-ce que les formes les plus primitives de la magie. Elles sont teintées de Chaos, mais elles semblent pourtant ne posséder aucun trait chaotique aléatoire.



La plupart des gens de la surface n'ont jamais entendu parler des krarshticules. Ces monstres passent tout leur temps dans leurs très profonds complexes tunneliers, qui peuvent s'étendre parfois sur des centaines, voire des milliers de kilomètres sous la terre. Ces complexes se développent comme des labyrinthes interminables qui s'étendent dans toutes les directions, ce qui crée de grandes difficultés aux intrus qui y chercheraient un chemin particulier. Les krarshticules utilisent

ces tunnels avec grande habileté lorsqu'elles combattent les intrus, et elles sont habiles à poser et à déclencher des pièges et des embuscades, à circonvenir l'ennemi, et à toujours attaquer depuis la direction la moins attendue.

Les krarshticules sont la progéniture de Krarsht, la déesse chaotique de la corruption, et chacune d'entre elles est en fait une version en miniature de la déesse elle-même. Les prêtres de Krarsht arrivent parfois à les contrôler. Même lorsqu'elles sont seules, elles sont toujours prêtes à affronter des intrus.

KRARSHTICULE

Armes et armure : Langue d'acide 2 W Δ 0 + atout, Morsure 18 Δ 4 + atout, Carapace chitineuse Δ 5, Griffes 15 Δ 2.

Capacités importantes : Agile 18, Embuscade 18, Creuser 8 W , Grimper 2 W , Connaître un complexe souterrain 2 W .

Traits chaotiques innés : Langue d'acide Δ 2 (voir Armes et armures), Détecter la vie 8 W , Cracher du pratzim 2 W .

Traits chaotiques aléatoires : Normalement, aucun.

Poison : Affaiblissant, Paralysant (durée : 5–15 jours), Virulence 18.

Tactique : Les krarshticules utilisent avec grande habileté leur connaissance de leurs tunnels. Elles peuvent augmenter toutes leurs attaques surprises avec leur capacité *Connaître un complexe souterrain*. Les krarshticules commencent normalement l'assaut à une distance de dix à vingt mètres, en arrosant leur adversaire de « pratzim ». Si la krarshticule l'emporte, la victime sera immobilisée par cette substance, qui est collante et dégoûtante. Une krarshticule crachera du pratzim sur tout adversaire qui se trouvera au-delà de la portée de ses griffes, pour le piéger avant l'attaque au corps à corps. Les langues des krarshticules font environ cinq mètres de long, et elles sont recouvertes de *Bave acide*. Elles peuvent les tirer rapidement en avant, comme armes de Combat à distance contre tout adversaire qui semble trop dangereux à engager directement au contact.

Au corps à corps, une krarshticule mordra son adversaire, pour lui injecter un poison paralysant. Si toutes ces tactiques se résolvent par un échec, ou si elles sont impossibles à employer (si la krarshticule est surprise et entourée par plusieurs adversaires, par exemple), la krarshticule peut attaquer deux cibles simultanées sans malus de cibles multiples, avec ses griffes de labour.

LES OGRES

Homo anthropophagus

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie, Kraloréla, Fonrit, Umathéla, rarement ailleurs.

Habitat : Société humaine.

Les Ogres ressemblent exactement à des humains, mais ils sont plus forts et ils sont souvent plus attirants. Si on les examine de près, on verra qu'ils ont des dents aiguisées, et c'est la seule manière de les distinguer sans utiliser une capacité magique.

Les Ogres vivent en société, comme s'ils étaient des représentants ordinaires de la communauté locale. Ils ne se regroupent que pour pratiquer leurs rituels anthropophages, ou encore le culte secret de Cacodémon, qui est leur dieu du Chaos. Parfois, ils préfèrent s'intégrer à un culte ou une profession de la communauté humaine à laquelle ils appartiennent, s'ils croient qu'ils auront peu de risques d'être

exposés pour ce qu'ils sont (un dieu marchand ou guerrier, par exemple, mais pas une déesse de guérison). Ils bénéficient des Capacités innées de leur race, qui sont données ci-dessous, en plus des capacités fournies par les mots-clés culturels.

Dans les heures les plus désespérées des Ténèbres, certains gens ont décidé d'abandonner toute moralité, et se sont mis à manger la chair humaine pour leur propre survie. La pratique les rendit chaotiques, eux et leurs descendants, qui continuent à vivre de cette manière, cachés désormais dans les sociétés humaines qui se sont constituées depuis l'Aurore. Leurs pouvoirs magiques dépendent directement de la consommation qu'ils font d'êtres intelligents, et de préférence la chair humaine. Pour eux, ce n'est pas immoral, car ils considèrent les autres créatures vivantes comme des êtres inférieurs, comme de simple bétail. Parfois au cours des Âges, certaines personnes, pour leur survie, sont devenues cannibales : elles laissent ainsi le Chaos entrer en elles, et nombre de ces hommes se transforment alors en Ogres.

OGRE TYPIQUE

Capacités innées : Attirant 14, Affamé de chair humaine 15, Se déguiser 15, Fier 15, Fort 18, Coriace 12.

Capacités typiques : selon sa culture et son métier.

Armes et armure typiques : selon le métier.

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 ogre sur 20 possède un trait chaotique aléatoire.

Tactique : Si les Ogres adoptent les tactiques de combat des gens chez lesquels ils sont cachés, pour eux-mêmes ils ont une préférence marquée pour l'embuscade. S'ils sont sûrs d'être invisibles aux voisins, les Ogres monteront des traquenards où ils espèrent attirer des gens seuls, ou des petits groupes peu puissants. Ils les mettront hors d'état de nuire aussi vite et discrètement que possible, probablement en les tuant. Puis, ils transporteront la chair fraîche là où ils sont sûrs de pouvoir manger en toute tranquillité et au secret.

LES URGAROUGAR (PORTE-TÊTES)

Decapitans rugosus

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Dorastor, la Désolation, Pent, Kraloréla, Vérenéla, Vormain.

Habitat : N'importe lequel.

Les urgarougar sont d'étranges arthropodes du Chaos, qui ont des corps blanchâtres et gras, et ressemblent à des asticots géants qui seraient pourvus de quatre membres articulés munis d'énormes pinces. Ils n'ont pas de tête ; les organes sensoriels et la bouche sont situés dans un assemblage concave sur le devant du corps.

Les urgarougar ne mangent que des créatures intelligentes, car ils se nourrissent non pas de chair, mais d'âmes. Pour consommer l'âme d'une victime, le monstre en ingurgite la tête. Un jour plus tard, cette tête va surgir du corps de l'urgarougar, suspendu à une tige de chair. La tête restera suspendue pour une période de plusieurs mois, qui est le temps qu'il faut pour que le monstre puisse entièrement consommer l'âme qu'elle contient. Enfin, la tête tombera à terre et pourrira. Un porte-têtes typique aura de deux à huit têtes à la fois, le chiffre exact dépendant de l'abondance des nourritures adéquates.

L'urgarougar ne peut pas prendre de capacités ni de pouvoirs magiques aux têtes qu'il consomme, mais tant que les têtes lui sont rattachées il aura accès à leurs mémoires. Il utilisera les souvenirs qui sont contenus dans les têtes à son avantage, et aussi pour localiser puis ingurgiter les têtes des anciens compagnons et alliés de la tête. Un urgarougar consommera les souvenirs ainsi obtenus une semaine environ après la mort de la victime. Si un urgarougar perd toutes ses têtes, il mourra très vite de faim, à moins de localiser de nouvelles victimes.

URGAROUGAR À CINQ TÊTES

Armes et armure : Pinces 8 $\blacktriangledown$ 3 (20 $\blacktriangle$ 3 pendant qu'il mange), Peau coriace 3 $\blacktriangle$ 2.

Capacités importantes : Rusé 2 $\blacktriangledown$, Grand 5 $\blacktriangledown$, Fort 5 $\blacktriangledown$.

Traits chaotiques innés : Résister à la magie 18, Détecter la vie intelligente 2 $\blacktriangledown$, Terrifier 7 $\blacktriangledown$.

Traits chaotiques aléatoires : 1 sur 6 environ possède un trait chaotique aléatoire.

Tactique : Un urgarougar tentera de décapiter son adversaire d'un coup de pinces. Si cet être est intelligent, l'urgarougar tentera systématiquement une action à part durant l'échange suivant, pour ingurgiter la tête avant que l'âme ne s'en échappe. Pour cet échange seulement, l'urgarougar ne pourra combattre ses adversaires que maladroitement, et avec une seule pince. Il utilisera alors la valeur numérique plus faible, donnée ci-dessus.

Pendant que l'urgarougar combattra, toutes ses têtes hurleront, mordront, et cracheront sur quiconque s'en approche. Le monstre peut donc augmenter sa capacité Terrifier, lorsqu'il combat des adversaires intelligents. La valeur de base de cette capacité est de 12, qui est augmentée de +3 pour chacune des têtes possédées par le monstre.

LES VERMES (VERME TRAQUEUR, VERME STRIÉ, ESTROUVERME, SERPENDRAGON)

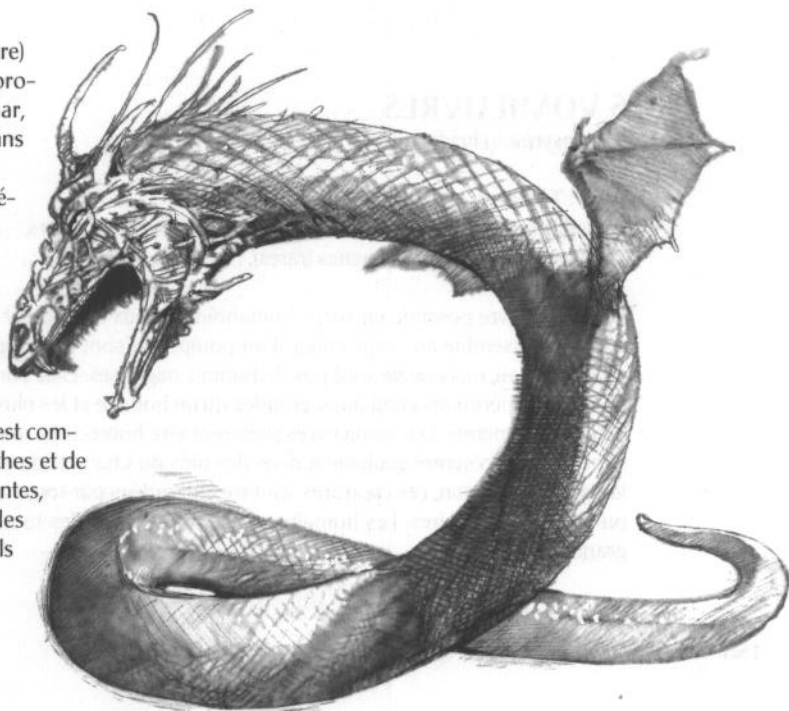
Dracovermis insidiens

Âges : Ténèbres, Histoire (rare)

Distribution : Dorastor, Koro-mandol (Kraloréla), Kothar, Jungle d'Errinorou, rares dans d'autres terres.

Habitat : Forêt, jungle, marécages.

Les vermes sont des créatures serpentine, sans jambes, avec une tête ostensiblement draconique et (assez généralement) des ailes. Leur moucheture est composée d'un ensemble de taches et de stries de couleurs discordantes, et des odeurs nauséabondes émanent de ces créatures. S'ils



ne sont pas intelligents, leur ruse est bien supérieure à celle de la plupart des créatures naturelles. Comme la plupart des créatures du Chaos, les vermes mangent tout ce qu'ils peuvent attraper. Comme toutes les autres créatures du Chaos, leur apparence est extrêmement variable : ainsi, si la plupart des vermes sont ailés, quelques uns n'ont que des ailes atrophiées ou vestigiales : pour certains d'entre eux, il s'agit plus du résultat d'accouplements illicites avec d'autres espèces, ou de traits chaotiques, que d'un trait inné à l'espèce. Durant les Ténèbres, un Dragon fut capturé et déchiqueté par le Chaos. Les morceaux qui en restaient ont évolué, pour créer ces monstres. Les vermes ne sont nombreux qu'en Pamaltéla. En Génertéla, on n'en trouve normalement qu'en Dorastor et en Koromandol.

VERME

Armes et armure : Peau d'armure $\Lambda 6$, Morsure $15\text{W}\Lambda 3$.

Capacités importantes : Rusé 5W , Grand 10W , Fort 8W .

Traits chaotiques innés : Gaz empoisonné, Régénération 5W (voir Tactique), Coriace 10W .

Traits chaotiques aléatoires : La moitié environ possède un trait chaotique aléatoire.

Poison : Affaiblissant, Mortel, Virulence 8W .

Tactique : Les vermes sont agressifs et acariâtres, et ils feront tout leur possible pour attaquer tout ce qui bouge, et même si ce n'est pas quelque chose de comestible. Dès que le verme aura choisi sa cible, il vomira un nuage de gaz empoisonné (faisant environ 20 mètres de diamètre), qui attaquera simultanément toutes les créatures vivantes à l'intérieur (sauf les vermes). Puis, il glissera par reptation vers sa proie, et mordra tout ce qui bouge encore. Les vermes mordent de préférence de manière à détacher les membres des corps, et paralyser leurs victimes. Le verme ignorera toute victime déjà morte ou mise hors de combat tant qu'il y aura d'autres victimes à mutiler, et tant qu'il n'aura pas faim.

Les vermes régénèrent de leurs blessures de manière très rapide, grâce au Chaos. Ils récupèrent 2 PA au début de chaque échange durant le combat, sans pouvoir dépasser les PA de départ. Par ailleurs, un verme se débarrassera en quelques minutes des blessures les plus critiques (sauf les blessures Mortelles).

LES VOMIEUVRES

Malapsyche hybridus

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Dorastor, Passe du Dragon, rares partout ailleurs.

Habitat : Marécages, montagnes (rares), Nids du Chaos.

Une vomieuvre possède un corps humanoïde pâteux de couleur blanche et une tête dépourvue d'os qui ressemble au corps entier d'un poulpe. Ce sont des amphibiens et elles peuvent respirer dans l'eau, mais ce ne sont pas de bonnes nageuses. Elles sont souvent de tailles variées, les plus petits spécimens étant aussi grandes qu'un homme et les plus grandes pouvant mesurer jusqu'à 4 ou 5 mètres. Les vomieuvres préfèrent être humectées, mais elles ne souffrent pas si elles sont sèches. Présentes seulement dans des nids du Chaos comme le creux du Serpent-pipe dans la passe du Dragon, ces créatures sont très redoutées par tous sauf les héros les plus puissants, ou les plus téméraires. Les humains essaient parfois de les tuer, et parfois ils y arrivent, à leur grande stupeur.

Les vomieuvres sont célèbres pour leurs capacités régénératrices. La régénération est lente, et elles mettent plusieurs heures à récupérer pleinement d'une blessure sérieuse. La capacité n'a donc aucun effet durant les oppositions normales ni la plupart des combats. Mais, même si l'on démembre entièrement une vomieuvre, elle est capable de se régénérer à partir de l'un des morceaux restants. Les vomieuvres peuvent régénérer de toutes formes de dommages, y compris les formes les plus destructrices comme le feu, mais dans ce cas le temps de régénération est d'un jour environ. Et, malgré leur appétit vorace, il est presque impossible de les faire mourir de faim. La seule manière de les tuer est d'utiliser de la magie puissante, ou encore de détruire totalement leur corps (par exemple, en plongeant une vomieuvre, finement découpée, dans un acide très concentré). Les vomieuvres résistent à toutes les magies qui ne fonctionnent pas spécifiquement contre le Chaos avec leur capacité Coriace.



Les vomieuvres sont des créatures solitaires, qui s'évitent les uns les autres. Mais parfois, deux vomieuvres peuvent se rencontrer, et se démembrer mutuellement dans un paroxysme de frénésie et de violence. Les morceaux démembrés rampent alors vers les sous-bois, et au bout d'un certain temps ils croîtront pour devenir des vomieuvres entières. C'est la seule occasion où plusieurs morceaux d'une seule vomieuvre peuvent se régénérer indépendamment en plusieurs créatures différentes.

VOMIEUVRE

Armes et armure : Corps à corps et constriction 5W, A2, Peau caoutchouteuse A3.

Capacités importantes : Sans peur 10W, Grande 2W, Voir une proie 15, Forte 2W, Nager 12.

Traits chaotiques innés : Nuage de gaz empoisonné 18W, Coriace 15W.

Traits chaotiques aléatoires : Moins d'une vomieuvre sur vingt est dotée d'un trait chaotique aléatoire.

Poison : Affaiblissant, Mortel, Virulence 18W.

Tactique : Les vomieuvres attaqueront tout ceux qui les dérangent. Elles ne battront jamais retraite, même dans les cas où elles sont blessées ou lorsqu'elles font face à des forces beaucoup plus puissantes qu'elles. Les bras et les tentacules d'une vomieuvre lui permettent de combattre jusqu'à quatre adversaires sans malus.

Une vomieuvre entame le combat en produisant un nuage de gaz verdâtre empoisonné qui provoque la nausée et une abondance de larmes. En plus des effets directs qui affectent toutes les créatures dans un rayon de cinq mètres, la capacité *Nuage de gaz empoisonné* augmente l'attaque de *Corps à corps* et *constriction* de la vomieuvre.

LES WAKNATH (SERPENT DU CHAOS)

Crotalus mutabilis

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Pélorie, Dorastor, la Désolation, partout ailleurs en Génertéla ils sont rares.

Habitat : N'importe lequel.

Il n'y a pas deux serpents du Chaos qui se ressemblent vraiment, mais ils sont presque tous de la taille d'un crotale. Leur apparence est souvent très proche de celle des serpents venimeux ou constricteurs, et ils sont de couleurs assez diverses, bien que le vert et le marron soient prédominants.

Après l'accouplement, les nombreux œufs qu'aura pondus le serpent du Chaos femelle seront déposés en un lieu protégé, que les géniteurs délaisseront ensuite. Les petits auront à survivre tout seuls. Ils ne ressembleront en rien ni aux géniteurs, ni aux autres serpents de la couvée, qui pourra être composée de serpents de toutes les variétés possibles. Certains serpents du Chaos sont solitaires, mais la majorité des serpents forment des groupes d'une douzaine de serpents ou moins, issus de la même couvée.

Les serpents-croc sont la variété la plus commune de serpents du Chaos. Ils ressemblent aux vipères des fosses et ils utilisent des tactiques similaires à ces derniers, mais ils n'ont qu'un seul croc qui est situé au milieu de leur gencive supérieure. Ils se comportent comme des serpents venimeux ordinaires, sauf les rares individus qui possèdent un trait chaotique particulier. Les autres serpents du Chaos ont des capacités similaires à celles des serpents-croc, mais ils ont en outre des modes d'attaque spéciaux que le Narrateur décrira comme des traits chaotiques.

S'il y a de très nombreuses variétés de serpents du Chaos, tous ces serpents sont issus des serpents péloriens qui furent apprivoisés par le Chaos durant les Ténèbres.

SERPENT-CROC

Armes et armure : Frappe éclair 15A0.

Capacités importantes : Grimper sur une falaise 5W, Esquiver 15, Intimider un animal 2W, Ressentir la présence d'un animal à sang chaud 2W, Pister avec l'odorat 5W.

Traits chaotiques aléatoires : Environ 1 sur 20 possède un trait chaotique aléatoire.

Poison : Lent (1 heure), Mortel, Virulence 5W.

Tactique : Les serpents-croc attaquent normalement en masse, mais sans véritable coopération.

SERPENT ARC-EN-CIEL

Capacités distinctes : Fort 14.

Traits chaotiques innés : Hypnotiser 15.

Poison : Aucun.

Les serpents arc-en-ciel engendrent un effet multicolore et scintillant autour de leurs corps. Tout être qui observe cet effet devra résister à la capacité *Hypnotiser* du serpent. Si elle est vaincue, la victime

ne pourra plus bouger, mais si elle l'emporte, elle ne pourra plus être hypnotisée par le serpent pendant tout le reste de l'opposition en cours. Les serpents arc-en-ciel ne tentent que rarement de mordre ceux qu'ils n'auront pas réussi à hypnotiser.

SERPENT-BAVE

Armes et armure : Constriction 15Λ0, Frappe éclair 15Λ0.

Capacités distinctes : Fort 15.

Traits chaotiques innés : Glissant 18.

La bave de ce serpent est abondante, très puante, et s'écoule sur tout le corps, ce qui les rend im-mangeables pour la plupart des autres créatures. Leurs attaques par constriction sont néanmoins très performantes, et ils mordent leur proie en même temps, jusqu'à ce qu'elle cesse de se débattre. Eux-mêmes s'échappent facilement à toute emprise, et il est donc difficile de s'en débarrasser car leur capacité de *Glissant* augmente leur *Fort* lors de telles tentatives.

SERPENT-PIQUE

Armes et armure : Lancer des épines 12Λ0 ; pas de Frappe éclair.

Les serpents-pique ont beaucoup de petites épines alignées sur leur dos, qu'ils peuvent projeter sur une cible à trois mètres ou moins. Les épines sont assez petites, et sont donc peu efficaces contre des adversaires de taille humaine. Les serpents-pique ne mordent pas en général.

Les monstres

Dragons et Digijelm



LES DRAGONS

Les Dragons ont-ils existé avant l'Âge Vert ? Sont-ils entrés dans Glorantha par une brèche inconnue de toutes les autres créatures ? Sont-ils venus du futur ? Ont-ils créé le monde, comme ils le racontent eux-mêmes ? Ce qui est sûr, c'est qu'on trouve chez eux beaucoup de choses incompréhensibles pour les gens ordinaires. Les Dragons et les autres races draconiques ne cherchent plus aujourd'hui à expliquer ces matières aux autres races. Une fois seulement, à travers l'Empire des Amis des Wyrms, ont-ils tenté de les faire comprendre, mais la tentative s'est soldée par un échec cuisant. Néanmoins, on se rappelle encore assez bien de l'Empire des Amis des Wyrms, qui était fondé sur des transferts de connaissances draconiques vers les êtres humains ; c'est à ce moment-là, par exemple, que les humains ont découvert la vraie origine des dragons des rêves, qui étaient jusqu'alors considérés simplement comme des monstres géants.

Tout Dragon est naturellement magique. Ainsi, le Narrateur peut considérer que n'importe laquelle des capacités d'un vrai Dragon, d'un dragon des rêves, ou d'un dragon oriental est magique, s'il le désire ainsi.

Qu'est-ce que la magie draconique ?

Glorantha a de nombreuses exceptions aux règles de base qui sont expliquées dans Hero Wars, qui n'esquissent que les structures les plus larges du monde de Glorantha. La magie draconique est l'une de ces exceptions.

La magie draconique est un système de magie qui est différent des quatre approches de base. Les Dragons, les Dragonewts, et un certain nombre d'autres créatures exceptionnelles se servent de cette magie, qui se situe au même niveau cosmogonique que les autres types, bien qu'elle en soit complètement distincte. Elle est complexe et bizarre, et il n'y a que très peu d'humains qui aient essayé de la comprendre. La magie draconique attarde la croissance spirituelle des Dragonewts qui s'en servent, et prolonge le temps de développement vers leur prochain stade d'existence draconique. Parfois même elle provoque la régression vers un stade antérieur. Les Dragonewts essaient donc d'éviter l'usage de la magie draconique, si possible, préférant mourir plutôt que de subir une régression spirituelle.

Comme les Dragonewts ne sont pas une race pour les Héros joueurs, les Narrateurs peuvent tout simplement ignorer ces effets négatifs spirituels. Lorsque le second rôle en question utilisera un Art (qui est la terminologie utilisée pour un effet de magie draconique dans Hero Wars), décrivez l'effet produit en termes de prodige, de sort, d'esprit, ou de pouvoir mystique selon la situation en cours. Il faudra cependant que vous vous rappeliez que la magie draconique ne provient pas des mêmes Mondes que ces pouvoirs. Un même Art peut prendre différentes apparences à différents moments, et pour un même Dragonewt. En outre, un Art qui fonctionne comme un esprit ne pourra pas être exorcisé, et un pouvoir de Résister à la magie polythéiste ne sera d'aucune utilité contre un Art draconique qui prendrait la forme d'un prodige. Certains Arts draconiques, appelés des « Griffes » dans ce livre, ressemblent plutôt à des Attaques mystiques. Ceci n'interdit pas au Narrateur de donner à d'autres Arts offensifs la forme d'Attaques mystiques s'il le souhaite, ni de donner à ces Griffes une forme autre que mystique.

Il est assez rare de rencontrer des créatures draconiques dans les Outremondes, mais ils ne subissent aucun modificateur de Monde inconnu pour leur magie draconique.

Les vrais Dragons

Les vrais Dragons sont des êtres immenses qui, en de nombreuses manières, existent hors des Mondes ordinaires de Glorantha. Ils sont si grands qu'ils ressemblent plus à de la géographie qu'à des êtres vivants, si grands que le simple fait de les voir bouger peut vous rendre fou. Ils sont si puissants qu'ils peuvent bouleverser la topographie par leur pensée et même voyager hors des Outremondes connus, et que leurs seuls rêves et pensées peuvent devenir des êtres vivants indépendants. Ils apparaissent souvent dans les mythologies des autres races, quelques fois comme des assistants, mais plus souvent comme des ennemis qui sont tués ou qui sont (ce qui est plus courant) des tueurs. En tout cas, ce sont toujours des objets de peur et de respect.

Les caractéristiques d'un vrai Dragon, bien qu'il s'agisse d'un spécimen assez petit et relativement faible, sont données ci-dessous. À noter que les capacités décrites sont assez loin de constituer une description réaliste de la vraie étendue de ses pouvoirs, et le Narrateur utilisera donc la capacité de Magie draconique pour d'autres Arts comme il le souhaitera. Les autres vrais Dragons possèdent des pouvoirs complètement différents, car chaque vrai Dragon est unique.

Le Dragon Vert

Un vrai Dragon

Âges: Histoire

Distribution: Le Dragon Vert dort actuellement quelque part dans les Monts du Ciel qui s'élèvent dans les Monts de Bois de Pierre occidentaux.

Armes et armure: Écailles bardées A9, Griffes et Dent 8W5A8.

Capacités importantes: Agile 12W4, Cosmologie 2W5, Créer un dragon des rêves 15W4, Sommeil profond 8W4, Philosophie draconique 10W5, Magie draconique 15W4, Savoir et sagesse des choses de la Terre 5W5, Voler vite 15W3, Grand 18W7, Méditation 10W6, Résister à la magie 12W5, Voir à travers un solide 12W4, Détecter un intrus 15W2, Fort 5W6, Provoquer un tremblement de terre 10W5, Coriace 18W5.

Le Dragon Vert est le plus jeune et le plus petit des trois vrais Dragons connus de la passe du Dragon. Il ne fait guère plus de cinq mille mètres de long. Il fut observé pour la première fois en 1469 ST, lorsqu'il vint se poser sur son lieu de repos actuel. Étant donné que les vrais Dragons passent leur temps à dormir, et qu'aucun autre Dragon ne s'était réveillé ailleurs avant son arrivée, de nombreuses personnes en ont conclu que le Dragon Vert n'avait évolué que récemment depuis son stade antérieur de dirigeant dragonewt, et qu'il s'endormait alors pour la première fois de son existence. De fait, le Dragon n'a fait que dormir depuis ce temps-là; mais ses écailles sont d'ores et déjà recouvertes d'une couche de terre assez épaisse, et la profusion de la vie végétale qui s'y épanouit est déjà telle que des observateurs hâtifs ne le reconnaîtraient pas pour ce qu'il est.

Les capacités magiques du Dragon Vert sont si nombreuses qu'on ne peut pas en publier la liste complète. Elles sont donc à déterminer par le Narrateur au moment opportun. En outre, le Dragon connaît un très grand nombre de capacités non-magiques au « petit » niveau de trois Maîtrises. Sa couleur verte pourrait (ou non) signifier que le Dragon entretient une relation particulière avec l'élément de Terre, mais il est difficile de voir quelle serait l'utilité pratique, en termes de jeu, d'une telle association.

D'autres vrais Dragons

Les habitants de la passe du Dragon croient qu'il y a d'autres vrais Dragons qui habitent dans leur région. La présence de deux d'entre eux est bien confirmée, mais des rumeurs sur d'autres Dragons, tous de très grande taille et d'un âge exceptionnel, reviennent sans cesse.

Le Dragon Noir est l'ami, l'allié, ou le serviteur de Rocaraigne, la demi-déesse uz qui vit dans un vaste complexe de grottes et de cavernes à l'intérieur du Mont Destin. Rocaraigne vainquit le Dragon, qui la servit avec fidélité durant les Âges des Tempêtes et des Ténèbres. Le Dragon disparut ensuite au vu de tous, pour se révéler enfin au moment des Guerres dracomachiques par le déploiement de ce que chacun avait pris pour une montagne. Il incendia la plus grande ville de la passe du Dragon, et dévora entièrement les tribus Thurym et Ialos. Aujourd'hui, il dort de nouveau, caché parmi les contreforts des Montagnes du Dragon Noir.

Il ravagea les Vingkotiens, et réussit à se cacher d'Orlanth; plus tard il ravagea les Héortiens, et défit Elmal avec aisance. Bien qu'il eût dormi pour plusieurs Âges, au moment des Guerres dracomachiques il se libéra de sa torpeur pour aplanir une petite chaîne de montagnes, créant ainsi la vallée d'Ormsgone. Il dévora ensuite une bonne partie de la Vraie Horde Dorée. Après les Guerres dracomachiques, il se coucha et s'endormit de nouveau, et il forme aujourd'hui l'un des massifs de contreforts qui bordent la vallée.

D'autres vrais Dragons ont été observés au cours de l'Histoire, et en particulier au moment des Guerres dracomachiques, mais on ne les a pas revus depuis des siècles. Un certain nombre vivent en Kraloréla, notamment Godounya l'actuel Empereur-Dragon.

Les dragons (dragon des rêves)

Draco spp.

Âges : Tous

Distribution : Passe du Dragon, et parfois ailleurs.

Habitat : N'importe lequel.

Pour la plupart des gens qui vivent ailleurs que dans la passe du Dragon ou Kraloréla, voilà ce que sont les dragons. Ce sont de terribles monstres qui ravagent le paysage, et qui détruisent l'ordre social et l'ordre cosmique. Ils sont de taille gigantesque, et d'apparence reptilienne, et ils sont apparemment asexués. Ils volent grâce à de vastes ailes qui sont situées au niveau des épaules. Ils sont irrationnels et cupides, violents et destructeurs. Dans la passe du Dragon, on les appelle « dragons des rêves » parce que les peuples locaux savent généralement que ces entités maléfiques ne sont que les rêves des vrais Dragons.

Or, ces monstres sont aussi solides et physiques que toute autre créature, ce qui représente une image terrifiante de la véritable puissance mentale des Dragons. Pendant le sommeil des vrais Dragons, leurs désirs subconscients prennent une forme physique sur Glorantha, et « engendrent » ces énormes créatures. C'est seulement à la mort d'un dragon des rêves que sa véritable nature est mise en évidence : en effet, au long des saisons et des années la réalité même du corps s'évapore lentement pour finalement disparaître entièrement ; il ne décompose jamais par putréfaction.

Ces dragons sont de natures aussi variées que celle des rêves qui les ont formés, mais ce sont tous des créatures solitaires. Même s'ils ne sont eux-mêmes qu'une pensée qui s'est échappée, ils sont au moins aussi intelligents que les humains, et peut-être plus encore. Ils connaissent souvent une large panoplie d'arts magiques, qui ressemblent parfois à des sorts, parfois à des talents animistes, ou à des prodiges, mais en fait il ne s'agit d'aucun de ces différents types de magie. Certains dragons des rêves utilisent tout simplement la magie draconique, mais il semble que c'est là quelque chose d'attribuable au grand âge de certains dragons plutôt qu'à leurs différentes variétés.

Les descriptions données ci-dessous décrivent les deux types de dragons qui sont rencontrés le plus souvent dans la région de la passe du Dragon. Ce ne sont que des indications ; d'autres types de dragons existent, et même à l'intérieur de chacune des variétés il peut y avoir de grandes disparités de taille, de vitesse, d'armes et armure naturelles, etc. Ces dragons « typiques » sont la manifestation d'un vil désir d'avidité gratuite, et ils aiment à détruire le paysage, à saisir le bétail, et à amasser d'immenses fortunes dans leurs antres.

LES CAPACITÉS STANDARD DES DRAGONS DES RÊVES

Armes et armure : Griffe et Dent 8W2A6, Écailles métalliques A9, Coup de Queue 15WΛ5.

Capacités importantes : Voler vite 2W, Entendre un intrus 8W, Grand 5W2, Résister à la magie 5W, Voir une proie 2W, Fort 5W2, Coriace 5W2.

Tactique : Les dragons préfèrent attaquer du ciel, et ils projettent des flammes, des gaz empoisonnés, ou autre attaque à distance sur leurs adversaires au sol. Chaque rafale couvre une zone de trois mètres de diamètre, et peut être projetée à une portée maximale d'environ quinze mètres. Ils peuvent aussi survoler leurs adversaires pour les happer dans leurs griffes et les laisser chuter de très haut. Si on réussit à forcer un dragon à combattre au sol, il attaquera avec ses griffes et ses dents, donnant de temps à autre un coup de queue. La plupart des dragons ont des capacités magiques supplémentaires, qui sont variables d'un individu à l'autre ; voir les exemples donnés ci-dessous pour d'autres détails et pour inspiration.

Les dragons de feu (dragon rouge)

Draco pyrofer

Les dragons de feu sont de couleur rougeoyante, et l'envergure de leurs ailes est plus grande que celle de la plupart des autres dragons. Au combat, leur souffle porte une chaleur brûlante qui enflamme les combustibles qu'elle touche. Ce souffle de feu peut s'étendre à une distance de cent mètres, ou même plus. Ils sont vulnérables à l'eau, mais il en faudrait de très grosses quantités pour espérer les affecter.

Capacités particulières : Souffle de feu 15W, Entendre un intrus 18W, Vorace 10W.

Les dragons noirs

Draco veneficus

Les dragons noirs sont encore plus maléfiques que les autres dragons. Ils chassent surtout pour le plaisir, et ne mangent que rarement ce qu'ils auront tué. Malgré leur nom, leur couleur varie de manière assez importante. Leur couleur est toujours sombre pourtant, et un dragon noir particulier pourrait par exemple être bleu nuit sur le dos et vert sombre sur le ventre, tandis qu'un second dragon serait d'un pourpre sombre strié de bandes noires. Ils peuvent vomir de grands nuages de gaz toxique, qui peu à peu se répandent autour d'eux, englobant tout ce qui est dans un rayon de cent mètres. Plusieurs cultes guerriers et écoles mystiques possèdent des techniques particulières pour combattre ces créatures.

Capacités particulières : Assoiffé de sang 10W, Gaz empoisonné 15W, Flairer un intrus 8W.

Poison : Instantané, Mortel, Virulence 15W.

Les dragons orientaux

Draco spp.

Âges : Tous

Distribution : Kraloréla, rarement ailleurs.

Habitat : Variable.

Il y a un si grand nombre de dragons en Kraloréla que les gens se sont mis à les adorer, qu'ils obéissent à un Empereur-dragon, et qu'ils deviennent eux-mêmes des dragons s'ils sont très vertueux ou bien très vicieux. Les gens disent que chaque colline est un dragon, que les chaînes de montagnes sont les Dragons Ancestraux, que le pays lui-même est un Grand Dragon Ancestral, et que l'univers est un Dragon Cosmique. Ils ont la chance de pouvoir les apaiser par leurs bonnes manières, leur bonne conduite, et leur profonde adoration des dragons. Ainsi, lorsqu'un dragon détruit quelque chose, son action est comprise comme faisant partie d'un Ordre draconique mystique, tout comme en fait partie l'armée qui se sert de l'une des nombreuses méthodes ancestrales qui vont permettre de terrasser le dragon.

LES CAPACITÉS STANDARD DES DRAGONS ORIENTAUX

Armes et armure : Griffe et Dent 8W2Λ6, Écailles métalliques Λ9, Coup de Queue 15WΛ5.

Capacités importantes : Voler vite 12, Grand 5W2, Résister à la magie 5W, Détecter un intrus 15W, Fort 20W, Coriace 5W2.

Les Li lung (dragon enfoui)

Draco terrenus

Habitat : Sous-sol.

Les Li lung sont l'une des espèces de dragons les plus courantes de Kraloréa. Ils passent leur temps dans de vastes terriers entièrement souterrains, et ils évitent tout contact avec les autres créatures. Si un Li lung rencontre un intrus, il se mettra en colère et cherchera à le détruire. C'est rarement qu'on les voit à la surface de la terre, et c'est une occasion de crainte car ils sont capables d'autant de destruction que n'importe quel autre dragon.

Les Li lung sont de piètres voleurs, et ils préfèrent donc rester dans la terre ou sur le sol. Leur magie est souvent plus faible que celle des autres dragons. Néanmoins, leurs rugissements engendrent des tremblements de terre qui sont capables de ravager le terrain sur un rayon de trente mètres ou plus. Ce rugissement est si violent qu'il peut endommager les immeubles, et toute créature terrestre qui est vaincue lorsque le Li lung rugit tombe à terre et subit des blessures.

Capacités importantes : Asocial 10W, Creuser 15W, Rugissement qui fend la terre 10W2, Entendre un intrus 10W, Résister à la magie 2W, Voir une proie 18, Fort 8W2.

Tactique : Les Li lung rugissent lorsqu'ils sont attaqués, pour tenter d'effrayer leurs adversaires et les faire fuir. Si les intrus persistent à les contrer, les Li lung rugiront de nouveau pour provoquer des tremblements de terre ou des glissements de terrain. S'il est forcé de combattre au corps à corps, un Li lung attaquera avec ses griffes et ses dents, donnant de temps à autre un coup de queue.

Les Shen lung (dragon nageur)

Draco aquosus

Distribution : Mer de Sshorg, Mer de Kahar, Mer Rozgali.

Habitat : En mer, tant dans les eaux côtières qu'au grand large.

Les Shen lung sont la variété de dragon aquatique la plus courante. Ce sont normalement des créatures joyeuses et inoffensives, qui ignorent tout simplement des créatures de rang aussi infime que les humains, mais ils sont capables de colères féroces si jamais ils ont l'impression d'avoir été trahis. Au contraire de la plupart des autres dragons ils n'ont pas d'ailes, mais ils sont capables de voler magiquement, en nageant dans les airs. Leurs corps sont sinueux, et ils sont pourvus d'écailles et de moustaches multicolores.

Les Shen lung sont les pensées de Harantara, la déesse qui est sous la Mer de Kahar. Ils sont amis avec les Océanides zabdamars, qui les considèrent comme leurs cousins, mais il est rare que ces dragons fournissent de l'aide aux Zabdamars dans leur guerre contre les Kralori.

Capacités importantes : Flammes bleues 15W, De bonne humeur 10W, Commander aux créatures maritimes 5W2, Commander aux vagues 18W, Créer une brume 18W, Voler vite 18, Entendre un intrus 8W, Voir une proie 2W, Fort 5W2, Nager vite 18.

Tactique : Les Shen lung s'enroulent dans une couronne de flammes bleues tremblotantes. S'ils sont incapables de projeter ces flammes sur autrui, elles brûleront tout ce qui se trouve dans les environs immédiats. Un Shen lung peut donc augmenter sa capacité de *Griffe* et *Dent* avec ses *Flammes bleues*. Les flammes bleues ne sont pas affectées par l'eau, et ne peuvent être éteintes que par l'élément du Feu, qu'il soit naturel ou magique.

LES AUTRES CRÉATURES DRACONIQUES

Les Dragonewts (Homme-lézard)

Draco sapiens

Âges : Tous

Distribution : Ralios, Manirie, Passe du Dragon, Kraloréla, Téléos.

Habitat : N'importe lequel.

Tactique : Les tactiques des Dragonewts sont contradictoires, font l'objet de changements imprévisibles, et sont très souvent incompréhensibles aux humains. Ceci est vrai autant pour l'individu que pour l'espèce, le comportement de chaque individu étant aussi fluctuant que le comportement d'un groupe de Dragonewts, et même si les situations rencontrées sont par ailleurs parfaitement comparables. Il n'y a donc pas de Tactique standard donnée pour les différents stades de Dragonewts décrits ci-dessous.

Les Dragonewts sont des humanoïdes draconiques. Ils passent par plusieurs stades d'existence au cours de leurs très longues vies, chacun ayant ses propres apparences et pouvoirs. Ils vivent dans des bâtiments de forme étrange qui sont rassemblés en « nids », et certains de ces nids sont antérieurs à l'Aube. Le plus souvent, les nids sont situés loin les uns des autres ; mais en certains endroits il existe des regroupements de nids qu'on appelle des « cités ». Ces cités ne suivent aucun plan ni architecture qui soit compréhensible comme tels, car les pensées des Dragonewts sont totalement étrangères aux conceptions des hommes.



Les actions des Dragonewts ont souvent l'air contradictoires, ou même démentes et dénuées de raison. Un Dragonewt pourrait se montrer amical d'abord, pour devenir soudainement et sans cause apparente parfaitement hostile ; puis se détourner de tout ce qui l'entoure ; et agir comme s'il était un acteur dans une incompréhensible, mystérieuse et invisible pièce de théâtre. Même la langue des Dragonewts, le Vieux Wyrmique, est impossible à comprendre pour les humains, car il se fonde sur tous les sens dragonewts, y compris une empathie innée que les humains ne peuvent jamais maîtriser. Si c'est la seule langue que les Dragonewts parlent entre eux, et si la très grande majorité ne parlera jamais avec un humain, un petit nombre de Dragonewts sont altérés chirurgicalement pour pouvoir parler les langues humaines. Cependant, ces interprètes restent des Dragonewts, et les humains ne comprendront pas mieux leurs désirs et leurs motivations que ceux des autres Dragonewts. Pendant l'Empire des Amis des Wyrms, certains humains ont inventé une forme écrite du Vieux Wyrmique, appelée le Draconique, et plusieurs langues draconiques abâtardies (et utilisables par les humains) virent le jour, mais presque aucun Dragonewt ne sait encore utiliser ces langues.

La formation philosophique d'un Dragonewt lui permet d'apprendre un certain nombre d'Arts de magie draconique. Mais le fait d'utiliser ces Arts retarde la progression spirituelle du Dragonewt. Cette magie draconique paraît similaire, souvent, à des types de magies humaines, comme le polythéisme ou la sorcellerie. Chacun des stades décrits ci-dessous comporte une liste des capacités de magie draconique que les hommes ont pu observer au cours des siècles. Tous les Arts cités ne seront pas connus de tous les Dragonewts qui sont au stade d'existence en question, et d'autres Arts que ceux-ci peuvent très bien exister, selon les désirs du Narrateur. Les Dragonewts peuvent encore employer les Arts qu'ils ont appris aux stades antérieurs d'existence.

Aux époques les plus reculées, certains vrais Dragons ont pondu des œufs qui ne se développent pas pleinement. C'est de ces œufs que sont éclos les premiers Dragonewts, qui travaillent à atteindre leur véritable forme draconique. Si un Dragonewt meurt, il naîtra de nouveau de son ancien œuf, après seulement quelques jours de croissance où il aura atteint sa taille normale. Au fur et à mesure que le Dragonewt progressera sur son chemin draconique, son œuf le dotera de corps de plus en plus puissants.

ÉCLAIREUR DRAGONEWT (DRAGONEWT À CRÊTE)

Armes et armure : Tchokine A1, Samarine A1, Fronde A1, Utuma A2, aucune armure.

Capacités importantes : Agile 15, Combat au contact 15, Esquiver une attaque 15, Magie draconique 15, Philosophie draconique 12, Connaissance d'une région 15, Discrétion 15, Combat à distance 15, Éclaireur 18, Petit 10, Pister 12.

Arts de magie draconique : Esquiver la détection, Visage terrifiant, Corps sinueux.

À leurs premières éclosions, les Dragonewts ont cette forme d'« éclaireurs » herbivores reptiliens. Ils ont entre 1m20 et 1m50 de hauteur, et ils ressemblent à des sortes de dragons bipèdes en miniature, qui sont pourvus d'une courte queue et d'une crête sur le crâne. Il y a des éclaireurs de toutes les couleurs et certains ont des mouchetures très spectaculaires ; mais la grande majorité a l'écaille plutôt terne. Ces Dragonewts sont employés comme éclaireurs, chasseurs, tirailleurs, travailleurs, et serveurs par les Dragonewts plus avancés. Certains éclaireurs montent une variété de petits aëpyornis qui ressemblent à ceux utilisés par les guerriers, si ce n'est qu'ils ont *Grand* 20, *Courir vite* 85, et *Fort* 25.

En plus de sa fronde, un éclaireur dragonewt utilise de petites armes de jet en pierre, qu'on appelle samarines et tchokines, et des sortes de dagues en silex renforcé que l'on appelle des utumas.

Les éclaireurs dragonewts utilisent la magie draconique, mais les effets apparents sont moins variables que la magie employée par les Dragonewts plus avancés. La magie d'un éclaireur donné ressemble toujours à une seule forme de magie, que ce soit aux prodiges, aux sorts, ou aux esprits.

La plupart des humains croient donc que les éclaireurs se servent tout simplement de ces magies-là, ce qui est faux. La magie des éclaireurs se limite à des Arts mineurs qui servent à augmenter leurs capacités de chasse et d'éclaireur.

GUERRIER DRAGONEWT (DRAGONEWT À BEC)

Armes et armure: Peau d'armure Λ5, Tchokine Λ1, Klanth Λ4, Arc long Λ4, Samarine Λ1, Utuma Λ2.

Capacités importantes : Ouïe fine 5W, Embuscade 8W, Combat au contact 2W2, Esquiver une attaque 10W, Magie draconique 10W, Philosophie draconique 15W, Connaissance d'une région 5W, Grand 15, Commander 18, Discrétion 10W, Combat à distance 10W, Chevaucher un semi-oiseau 10W, Fort 15, Tactique 5W, Coriace 5W, Pister 10W.

Arts de magie draconique : Souffle de feu, Force du Dragon, Griffe du Dragon, Ignorer ses blessures, Écllosion des ailes du Dragon, Utuma.

Après de nombreuses morts et éclosions, et plusieurs décennies (au minimum), l'éclaireur devient guerrier. La transformation n'est pourtant pas brutale, et d'habitude, il faut plusieurs éclosions pour qu'elle s'accomplisse. Dans sa forme finale, le Dragonewt à bec sera haut de plus de deux mètres, et il sera pourvu d'une peau d'armure couverte elle-même de bosses et autres protubérances à fonction décorative. Les Dragonewts guerriers sont des carnivores, et servent comme gardes, escortes, et chasseurs.

L'arme de prédilection du guerrier est le klanth, qui est une sorte de longue « épée » de bois qui est bordée de lames protubérantes en silex ou obsidiane. Ils se servent encore des armes auxquelles ils étaient habitués lorsqu'ils étaient éclaireurs, et se servent aussi d'une sorte d'arc long. Chaque guerrier monte son propre æpyornis.

Les Arts de magie draconique des guerriers servent normalement au combat.

NOBLE DRAGONEWT (PRÊTRE DRAGONEWT, DRAGONEWT À LONGUE QUEUE)

Armes et armure : Peau d'armure Λ2, Tchokine Λ2, Gami Λ4, Klanth Λ5, Arc long Λ5, Samarine Λ2.

Capacités importantes : Agile 12, Embuscade 18W, Marchander 8W, Combat au contact 18W2, Comprendre une culture humaine 18, Désarmer un adversaire 18W, Esquiver une attaque 15W2, Magie draconique 10W2, Philosophie draconique 5W3, Connaissance d'une région 15W2, Commander 5W2, Discrétion 5W2, Combat à distance 12W2, Chevaucher un semi-oiseau 15W2, Fort 12, Tactique 2W3, Coriace 3W2, Pister 18W, Comprendre <un langage humain> 5W.

Arts de magie draconique : Harmoniser l'environnement, Porter une armure en os de Dragon, Saut héroïque, Action éclair, Réflexion magique, Griffes psychiques.

Après nombre d'autres morts, et s'il réussit à minimiser son emploi de la magie draconique, le guerrier se transforme en noble dragonewt, appelé (faussement) par les Héortiens le « prêtre à longue queue ». Ils sont plus petits et moins musclés que les guerriers. Des « cravates », des épines, et des caroncules, toutes vivement colorées, viennent remplacer la peau d'armure du stade précédant. Les nobles sont omnivores, pouvant manger la nourriture humaine, aldryami, et même uz.

Les nobles sont des dirigeants, et dans les plus petites communautés il n'y a aucun stade au-delà du noble que le Dragonewt puisse atteindre. Beaucoup de nobles traitent avec les étrangers, comme les humains, et possèdent une certaine compréhension des cultures locales. La compréhension réciproque est toujours difficile, néanmoins.

Les nobles continuent d'utiliser les mêmes armes que les guerriers, mais ils remplacent l'utuma par une arme à trois pointes qu'ils appellent le gami, et qu'ils utilisent pour désarmer leurs adversaires. Ils ne montent que rarement les apyornis, mais ils en sont capables, si nécessaire. Les armes que possède un noble dragonewt sont enchantées la plupart du temps, et les nobles portent nombre d'autres objets qui sont porteurs de magie draconique. Les nobles ont aussi des armures enchantées en os de

Dragon, qui nécessitent un rituel particulier avant de pouvoir les porter au combat. Le noble peut augmenter sa capacité *Combat au contact* avec sa capacité *Port d'armure en os de Dragon*.

Les Arts de la magie draconique des nobles sont d'application plus large que ceux des stades d'existence précédents.

DIRIGEANT DRAGONEWT

Armes et armure : Peau d'armure $\Delta 7$, les armes que le Narrateur souhaitera.

Capacités importantes : Agile 18, Embuscade 15 Δ 2, Marchander 15 Δ 2, Combat au contact 5 Δ 4, Désarmer un adversaire 3 Δ 3, Esquiver une attaque 15 Δ 2, Magie draconique 15 Δ 3, Philosophie draconique 15 Δ 4, Voler vite 5 Δ 2, Connaissance d'une région 5 Δ 4, Grand 2 Δ , Commander 18 Δ 3, Méditer 15 Δ , Discrétion 5 Δ 3, Combat à distance 18 Δ 2, Fort 2 Δ , Tactique 2 Δ 4, Coriace 2 Δ 3, Pister 5 Δ 2, Comprendre <un langage humain> 15 Δ .

Arts de magie draconique : Déflexion d'énergie, Révéler l'âme draconique, Invoquer un dragon des rêves.

Ce stade n'est normalement atteint qu'après plusieurs siècles, et les dirigeants dragonewts sont donc rares. Ils sont encore plus grands que les guerriers, et bien plus resplendissants que les nobles ; ils possèdent en outre des énormes ailes. La plupart des nids ont au maximum un seul dirigeant. Le terme de « dirigeant » est utilisé par les humains pour désigner ces Dragonewts, mais en fait ce n'est pas clair : nul ne sait s'ils règnent réellement sur les autres, ou s'ils passent plutôt tout leur temps à méditer pour préparer leur métamorphose ultime. Ils sont trop grands pour monter des aëpyornis. En pratique, les dirigeants ressemblent beaucoup à des nobles puissants. L'éventail de leur magie draconique est probablement plus vaste, mais on les rencontre si rarement qu'il est très difficile aux humains d'en être sûr. On sait, par contre, que l'utilisation de ces pouvoirs est bien plus périlleuse pour leur progrès spirituel. Les Arts que l'on a pu observer chez eux sont donnés ci-dessus, mais il y en a probablement beaucoup d'autres.

Les Magisaures

Draco sapiens var. magus

Âges : Tous

Distribution : Seshnéla, terres dragonewts ; rarement en Téléos

Habitat : Marécages.

Les Magisaures nouvellement éclos ressemblent de très près aux Dragonewts éclaireurs, mais au cours des années ils se développent hors du cycle dragonewt. Ce sont des herbivores munis de pattes avant membraneuses qui ne peuvent tenir aisément ni armes ni outils. La plupart des Magisaures sont aussi grands que des Trolls, mais certains d'entre eux ont une croissance beaucoup plus développée (de +1 à +12 en *Grand* et en *Fort*, et de +1 à +2 à leur rang d'armure – mais plus ils sont grands, et plus ils sont rares). Les Magisaures plus grands sont de plus puissants magiciens que ceux plus petits ; par contre ils sont moins intelligents, et les plus grands d'entre eux ne sont guère plus intelligents que des animaux (leur donner le défaut Bête avec une valeur pouvant aller jusqu'à 18).

Les Magisaures vivent dans des zones marécageuses, regroupés en petits noyaux familiaux (sauf en Téléos, où l'on ne rencontre que des individus isolés), mais il ne semble pas qu'ils possèdent une véritable culture matérielle. Les jeunes mâles restent avec leur famille jusqu'à la maturité, moment où ils seront chassés du groupe par le mâle le plus ancien. L'Ancien pourra être défié par un autre

mâle, dans une lutte spectaculaire de combat et de magie qui laisse le perdant se vider de son sang et de sa puissance magique. Les Magisaures n'utilisent jamais la magie draconique, mais ils appartiennent plutôt à des cultes ou à des traditions animistes locales. Une petite minorité de Magisaures apprend la sorcellerie.

Certains érudits tendent à confondre Magisaures et Trachodons. Les Trachodons sont des créatures rares, apparentées aux Dragonewts. Les premiers Trachodons sont éclos d'œufs de dragon endommagés. Les Magisaures quant à eux sont plutôt des Dragonewts éclairés qui, pour des raisons mal comprises, échouent dans leur transformation vers le prochain stade d'existence, et éclosent plutôt sous la forme de Magisaures. Les Magisaures ont en règle générale l'ambition de devenir des dragons, qui est inévitablement déçue par leur propre nature. Certains d'entre eux en sont devenus amères et hostiles de nature, mais d'autres Magisaures sont plutôt dominés par la mélancolie.

Les Magisaures conservent leur intelligence après l'éclosion, mais la plupart d'entre eux perdent rapidement tout souvenir de leur existence antérieure ; ils sont exilés de leur ancienne demeure, et cherchent alors d'autres Magisaures pour se joindre à une famille déjà existante. Si la mutation qui produit un Magisaure est rare, les Magisaures ont la capacité de s'accoupler et de pondre des œufs, ce qui les rend parfois assez nombreux dans certaines terres dragonewts. Ils parlent une version corrompue du Vieux Wyrmique, car il leur manque certains des sens qui sont nécessaires à la pleine utilisation de ce langage.



MAGISAURE TYPIQUE

Armes et armure : Coups de patte et morsures 15A1, Peau coriace A1.

Capacités importantes : Grand 18, Fort 15, Nager 18, Initié de <dieu> ou Tradition de <esprit> ou <Grimoire> 18.

Tactique : La majorité des Magisaures sont paisibles et, si on les menace, ils fuiront. S'il le faut, pour leur propre défense, ils utiliseront leur magie à distance.

Si on les force à combattre au corps à corps, ils utiliseront des défenses magiques, avant de se protéger par des coups de pattes et des morsures, et fuir dès que leur adversaire sera mis hors d'état de nuire.

Les Vouivres (Wymr)

Vermidraco tarbus

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Terres dragonewts, sauf Téléos ; ailleurs elles sont rares.

Habitat : Terrain dégagé, collines, montagnes.

Les Vouivres sont des « dragons » intelligents, qui sont pourvus d'ailes mais dépourvus de jambes. Elles sont lentes, surtout au sol, et elles évitent les forêts et les autres environnements renfermés. Elles aiment la chaleur et le soleil, mais elles sont engourdis par le froid. Les Vouivres nouvellement écloses font un peu moins de deux mètres de long, mais elles croissent continuellement pour une période de 35 ans, et elles peuvent atteindre une longueur d'un peu plus de dix mètres. Elles continuent en fait de croître après 35 ans, mais à un rythme beaucoup plus lent.

Si elles sont rares, les Vouivres sont les créatures draconiques les plus nombreuses, en dehors des Dragonewts eux-mêmes. Elles ne possèdent aucun souffle de feu ni aucun autre pouvoir magique inné, mais elles sont d'une intelligence suffisante pour apprendre la magie, et elles préfèrent l'animisme et la sorcellerie aux autres méthodes. Certaines Vouivres adorent pourtant des divinités (et de préférence les dieux du Vent, comme Orlanth), ou apprennent des pouvoirs mystiques, mais elles sont rares.

D'habitude, les Vouivres sont solitaires, et ignorent les humains, mais il y a des exceptions à la règle. On rencontre parfois des petits groupes de Vouivres qui sont réunis pour des raisons particulières. Si les Vouivres sont la race draconique la plus amicale envers les humains, la plupart des Vouivres n'en demeurent pas moins neutres ou hostiles envers les hommes. Elles parlent le Vieux Wymrique, mais mal ; car il leur manque la pleine empathie draconique. La plupart d'entre elles apprennent à balbutier, au moins, dans les autres langues parlées dans les environs.

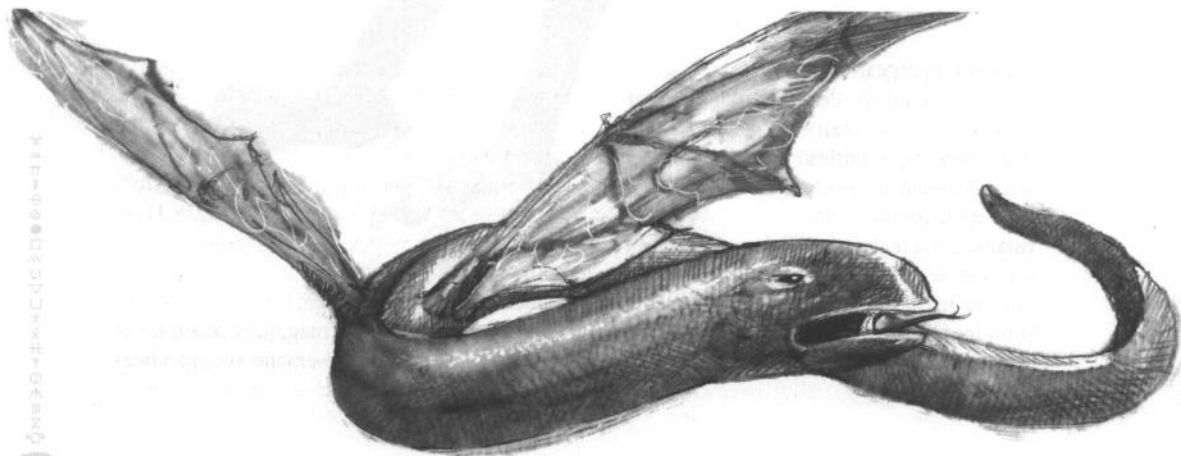
Les Vouivres racontent que leurs ancêtres cherchèrent une autre voie de développement draconique que celle des Dragonewts. Cette voie est désormais perdue, même si les Vouivres, elles, ne le sont pas.

VOUIVRE ADULTE

Armes et armure : Peau d'armure $\Lambda 6$, Morsure $10\text{W}\Lambda 3$, Heurter $8\text{W}2\Lambda 0$.

Capacités importantes : Vision précise 12, Grand 8W , Lent 12, Fort 5W , Coriace 10W .

Tactique : Les Vouivres heurtent le corps de leurs adversaires avec leur queue, ne mordant que lorsque l'ennemi est éreinté et qu'il ne représente plus une menace pour la vouivre. Elles se servent de leur capacité Fort pour augmenter ces attaques.



Les Wyvernes

Dracopterus pelorius

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Seshnéla, Ralios, Pélorie, Manirie, la Désolation, Kraloréla.

Habitat : Collines, forêt.

Les Wyvernes sont de petites créatures draconiques, ailées et pourvues d'une seule paire de jambes. Leurs queues sont très flexibles, et se terminent en dards barbelés qui n'injectent aucun venin (mais beaucoup de gens imaginent le contraire). Elles sont intelligentes, mais moins que les humains. La plupart des Wyvernes sont sauvages, mais l'Empire lunaire pratique l'élevage et l'entraînement de Wyvernes pour servir de montures volantes pour d'importants agents impériaux. À l'état sauvage, les Wyvernes voyagent parfois dans des groupes de deux à quatre adultes et d'un nombre similaire de petits, mais les individus solitaires sont plus courants.

Parfois, les vrais Dragons ont des rêves voluptueux. Ces rêves lascifs prennent vie et s'accouplent pour produire des petits, les Wyvernes. Mais les Wyvernes sont capables de se reproduire par elles-mêmes. Les Wyvernes possèdent souvent une caractéristique de famille, qui provient du vrai Dragon dont les rêves originels ont eu leur origine. Ainsi, les Wyvernes des collines de la Pélorie méridionale possèdent assez souvent des amas d'or et de butin, car l'un de leurs ancêtres était Zaranforis l'Avaricieux, un célèbre vrai Dragon qui fut tué durant l'Âge des Tempêtes par Vingkot.

WYVERNE

Armes et armure : Peau d'armure A5, Morsure 8WΛ3, Dard 5WΛ2.

Capacités importantes : Acrobatie aérienne 15, Voler vite 18, Grand 5W, Flairer une proie 18, Fort 2W, Coriace 5W.

Tactique : Les Wyvernes utilisent leurs queues flexibles de manière dévastatrice. Contre un adversaire isolé, la Wyverne se tordra, dard porté en haut, un peu à la manière d'un scorpion, pour porter un coup de dard en même temps qu'elle essaiera de mordre l'adversaire (utiliser les règles des attaquants multiples). Contre deux ou plusieurs adversaires, elle cherchera plutôt à en mordre un et à en piquer un autre de son dard. Elle changera de tactique si celle-ci se montre inefficace.

LES UZ (DIGIJELM, DOZAKI, TROLLS)

Il y a de nombreux types différents d'Uz (tous appelés "Trolls" par la plupart des humains). Ce sont tous des humanoïdes nocturnes à peau grisâtre, à allure lourde et basse, et ayant de longs groins d'où émergent de longs et puissants crocs. Pour la plupart, ils ont une couche de graisse protectrice sous leur peau, et préfèrent les climats froids. Les Uz des origines (les Trolls de la race maîtresse) sont rares dans l'âge contemporain, leur race ayant quasiment disparue, car très peu de ces Trolls sont nés depuis l'exode hors du Pays Merveilleux. Si la masse des Uz modernes est constituée d'Enlo pathétiques, les Uzko représentent néanmoins le type le plus commun de vrai Uz depuis l'Aube.

La société uz est matriarcale, et elle est motivée par deux besoins fondamentaux. Premièrement, tous les Uz sont perpétuellement affamés, et ils cherchent donc à bâfrer dès qu'ils en ont l'occasion. S'ils sont capables de manger presque n'importe quoi, ils trouvent néanmoins les matières organiques plus nutritives que les matières minérales. Deuxièmement, la plupart des Uz ressentent un besoin



puissant de protéger l'espèce et de se reproduire. Les Uz mâles savent qu'ils ne sont pas indispensables, et ils obéissent instinctivement aux femelles ; ce sont donc eux qui sont envoyés affronter les dangers et les créatures des contrées sauvages. Tous les Uz génertéliens parlent en langue sombre, et seul les quelques Uz qui font l'intermédiaire entre les Mères et les gens de la surface apprennent jamais des langues humaines.

Les Uz possèdent une capacité innée qui ressemble au sonar, qu'on appelle le sens sombre, qui est assez fin pour leur permettre, dans l'obscurité la plus totale, de distinguer entre les objets à distance. Tous les Uz souffrent, en revanche, de l'exposition à la lumière du jour. Les Enlo souffrent d'un malus de -10 à toutes leurs capacités lorsqu'ils agissent en plein jour, les autres types d'Uz souffrant d'un malus de -5 dans les mêmes circonstances.

Les Uz sont les enfants de Kyger Litor, une Déesse Grand Esprit qui prit forme dans la noire pureté de la Ténèbre. C'est elle qui fit le Monde Inférieur des Uz, qui enfanta des races entières de choses sans forme dans la Ténèbre et qui, enfin, mit au monde les Uz. Durant l'Âge Vert et l'Âge d'Or, les Uz vivaient heureux, avec leur Aïeule ; mais la Mort fit soudain apparition dans leur pays, portée par celui qui fut le dieu du Soleil. La Lumière, pour la première fois, entra dans le Monde Inférieur, et les Uz en furent repoussés. Il y eut de terribles luttes dans la Pénombre, mais les survivants réussirent enfin à atteindre le monde de la surface, pour y établir par la force leurs nouveaux domaines. Ils jouissaient à cette époque d'un avantage considérable, car la surface était recouverte par les Ténèbres, mais avec le retour du Soleil, leur puissance diminua. Ils sont encore, néanmoins, l'une des races anciennes les plus nombreuses.

Les Uz adorent de nombreux dieux et esprits et leur culture paraît étonnamment sophistiquée (les humains, du moins, en sont souvent étonnés). Du fait de cette complexité, la culture des Uz sera plus précisément décrite dans un supplément pour Hero Wars qui parlera uniquement des Trolls.

Les Trolls sombres (Uzko, Homme troll)

Styganthropus Uzko

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Ralios, Pélorie, Passe du Dragon, Pent septentrional, Koromandol (Kraloréla), Îles Justeli, Monts Tarmo ; rarement en Seshnéla, Fronéla.

Habitat : N'importe lequel.

Les Uzko forment le cœur de la société des Uz. Ils pratiquent un grand nombre de métiers, mais les humains ne rencontrent le plus souvent que leurs chasseurs, leurs guerriers, et leurs marchands. Les Uzko rencontrés sont presque tous des mâles, exécutant des tâches pour leurs mères, leurs épouses, ou leurs sœurs. Un Uzko mâle typique mesure environ deux mètres, et pèse à peu près 150 kg. Les femelles sont un peu plus grandes et plus lourdes que les mâles. Il existe des héros parmi les Uzko, ayant des capacités bien supérieures à celles qui sont données ici.

À cause d'actions que les Trolls ont accomplies depuis le début de l'Histoire pour tenter de briser la Malédiction de la Matrice, les Uzko ont contribué à perpétuer deux sous-espèces bien répandues. Les Enlo forment aujourd'hui la majorité des Uz dans la quasi-totalité de leurs terres. Les Uzdo, quant à eux, sont présents dans la majorité mais non pas la totalité des terres uz, car leur naissance est un acte volontaire des Uzko, et requiert un rituel spécial au moment de la conception.

CHASSEUR UZKO TYPIQUE

Capacités innées : Sens sombre aiguisé 12, Manger n'importe quoi 14, Résister au froid 12, Affamé 15, Grand 15, Se déplacer en silence 12, Résister au poison 12, Fort 14.

Capacités typiques : Sens sombre aiguisé 17, Ouïe aigüe 17, Embuscade 16, Boucherie 1W, Combat au contact 14, Se cacher 17, Connaissance d'une région 5W, Tradition de Zong 2W, Ne pas bouger 18, Se déplacer en silence 1W, Combat à distance 18, Poser un piège 14, Filer sa proie 5W, Coutumes uz 13. Possède 3 Ouvriers enlo.

Armes et armure typiques : Grosse masse d'armes A4, Armure de cuir et bouclier A2, Fronde A3.

Tactique : Les Uzko préfèrent attaquer sous le couvert de la nuit. Ils envoient d'abord des vagues d'Uzdo, d'enlo sacrificiables, et des scarabées de garde entraînés au devant du gros de la troupe. Un chasseur uzko typique ne voyage normalement qu'avec un petit groupe d'Enlo. Il n'hésitera pas à les sacrifier comme « boucliers trolliniens » à placer entre lui-même et un adversaire dont la puissance supérieure lui paraîtra évidente. Il se servira, le cas échéant, de sa fronde et de sa magie pour affaiblir ou endommager l'adversaire avant d'attaquer au contact s'il le juge opportun. Une fois au corps à corps, un Uzko est un combattant courageux et un ennemi puissant.

Les trolliniens (Enlo, trollinet)

Styganthropus Uzko var. Enlo

Âges : Histoire

Distribution : Terres uzko.

Habitat : N'importe lequel.

Les Enlo sont des créatures dégénérées dont le nombre est très supérieur à celui des Uzko. Ils sont faibles, et pitoyables ; on ne les considère pas comme de vrais Uz. Ils servent comme esclaves ouvriers, guerriers sacrificiables, gardes, ou tout simplement comme nourriture. De nombreux Enlo courent sans maître

ni propriétaire dans les terres uz, et deviennent de petits fléaux pour chacun, y compris les humains des environs. Les Enlo peuvent se reproduire, mais la plupart de leurs rejetons sont des morts-nés. L'apparence des Enlo varie beaucoup entre individus. Un Enlo typique fait environ 1m20 de haut, avec la carrure d'un gringalet. Le groin est recroquevillé, et surmonté de grands yeux tremblants, qui sont hypersensibles à la lumière. Leurs crocs, s'ils en ont, sont tout petits. La lumière du soleil terrifie les Enlo ; elle les aveugle, et elle rend leur sens sombre, qui est déjà assez faible, complètement inutilisable. L'intelligence d'un Enlo typique est limitée, mais environ un trollinien sur vingt est doté d'une intelligence normale. Ces Enlo-là pourraient, théoriquement, devenir des héros ; la probabilité de leur survie dans la société uz est, cependant, si faible qu'ils n'y réussiraient probablement jamais.

À la fin de l'Âge de l'Aurore, le dieu chaotique Gbaji maudit les Uz. Les Enlo sont le résultat dégénéré de cette Malédiction de la Matrice. Depuis cette époque, la majorité des naissances uz sont constituées de portées de ces petites et pathétiques créatures, qui forment aujourd'hui les deux tiers de la population uz. Ces naissances se produisent chez la plupart des Uz. Les Muri [Trolls de la jungle] de Pamaltéla ne produisent pas d'Enlo, car ils n'ont pas été affectés par la malédiction de Gbaji. Les Uzhim [Trolls des neiges] portent des Enlo, mais ils les dévorent peu après la naissance, car ils n'ont nul besoin d'esclaves, et nulle indulgence pour les faibles.

Les caractéristiques données ci-dessous sont celles d'un esclave guerrier ; remarquables, car elles sont bien supérieures à celles des Enlo les plus typiques. Les guerriers, pour ce qui est de leurs chances de survie, sont ceux qui ont le plus de chances de s'échapper de la masse des morituri trolliniens-bétail. On leur fournit de l'équipement, on leur apprend des compétences de combat et de survie, et avant tout on ne les mange qu'en cas de disette. Les Uzko envoient souvent des vagues de guerriers enlo pour appâter leurs adversaires, tactique qui cherche à désorienter et à fatiguer l'ennemi avant l'attaque des Uzko.

GUERRIER ENLO TYPIQUE

Capacités innées : Manger n'importe quoi 14, Craindre la lumière du Soleil 2W, Craindre les Uzko 16, Affamé 16, Se déplacer en silence 14, Agile 12, Résister au poisons 10.

Capacités typiques : Brutaliser les trolliniens ouvriers et nourritures 18, Combat au contact 17, Esquiver 14, Craindre la lumière du Soleil 16, Se cacher 14, Connaissance d'une région 13, Tradition de Kyger Litor 13, Se déplacer en silence 17, Agile 17, Combat à distance 13, Trouver de la nourriture 14, Coutumes uz 13, Petit 10.

Armes et armure typiques : Gourdin A1, Armure de cuir et petit boudier A1, Bâton pointu A1, Fronde A3.

Tactique : La plupart des Enlo fuient tous ceux qui leur veulent du mal. Même les trolliniens guerriers n'ont guère de courage, et si jamais on les voit attaquer, c'est que leurs propriétaires uzko leur inspirent plus de terreur que les ennemis sur lesquels on les aura lancés. Il est néanmoins possible d'apprendre une certaine discipline à un guerrier enlo, et certains dans trolls possèdent des groupes organisés de lanciers trolliniens. S'ils ne sont pas lancés à l'attaque par des Uzko, les Enlo ne combattront que des adversaires dont la faiblesse par rapport aux Enlo est patente ; et seulement si le nombre de trolliniens est bien supérieur à celui de leurs ennemis... Les Enlo guerriers sont assez bien entraînés pour l'utilisation cohérente de la magie qu'on leur aura apprise, mais ils s'en servent uniquement pour se protéger eux-mêmes et, le cas échéant, pour mieux fuir.

Les hauts Trolls (Uzdo)

Styganthropus Uzko var. Uzdo

Âges : Histoire

Distribution : Terres uzko de Génertéla.

Habitat : N'importe lequel.

Les Uzdo sont plus grands et plus forts que les Uzko, ayant en moyenne 2m50 de haut. Mais leur intelligence est très faible. La plupart d'entre eux servent comme esclaves guerriers ou comme gardes, et parfois comme ouvriers manuels. Ils sont tous de sexe masculin, et la moitié d'entre eux, au minimum, est stérile. C'est exceptionnel pour ceux qui ne le sont pas d'engendrer, après leurs rares copulations avec des Uz femelles, des petits Uzdo, et leurs petits sont plutôt des litières d'Enlo. Il n'y a qu'un Uzdo vraiment exceptionnel qui pourrait gagner sa liberté, mais jamais il ne serait considéré comme l'égal d'un Uzko.

Durant l'Âge Impérial, Rocaraigne la Sorcière-Feu enfanta le premier Uzdo lorsqu'elle essaya de briser la Malédiction de la Matrice. Nombre d'Uzko ont, depuis cette date, pratiqué le rituel qu'elle inventa afin d'en engendrer d'autres, mais les Uzdo forment moins de 3 % de la population uz.

GUERRIER UZDO TYPIQUE

Capacités innées : Sens sombre aiguisé 12, Manger n'importe quoi 14, Résister au froid 12, Affamé 15, Grand 5W, Se déplacer en silence 12, Résister au poison 15, Fort 5W, Bête 17, Coriace 18.

Capacités typiques : Courageux 17, Combat au contact 1W, Connaissance d'une région 13, Tradition de Kyger Litor 13, Combat à distance 17, Coutumes uz 13.

Armes et armure typiques : Épée à deux mains ou Maillet troll A5, Fronde A3, Peau épaisse A1.

Tactique : Les Uzdo font preuve d'une imagination assez limitée pour leurs tactiques de combat. S'ils sont avec un grand groupe d'Uz, ils restent en arrière avec les Uzko pendant que les Enlo sont lancés à l'assaut. Après, ils chargent, en espérant que leur masse et leur musculature puissante leur donneront l'avantage pour écraser la ligne de défense de l'ennemi et balayer leurs adversaires devant la puissance brutale de l'attaque.

Les Trolls des cavernes (Romal)

Styganthropus mutans

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Terres uzko de Génertéla.

Habitat : Terrain accidenté, Sous-sol.

Les Romal sont de grosses brutes à moitié intelligentes seulement. Ils sont poilus et lourdauds, et ils ont la peau verte et noirâtre et de longues griffes poilues. Ils ne sont pas pleinement conscients, et leur pensée ne s'élève guère au-dessus de celle des bêtes. Ils sont parfois conservés en meutes par des Uzko qui prennent pitié de leur condition dégradée. Ils se regroupent, sinon, en petits groupes familiaux, se réfugiant dans des cavernes durant le jour. Ils se servent souvent de massues grossières pour combattre, mais un grand nombre d'entre eux se contentent d'utiliser leurs griffes. Les Romal prennent le malus normal sous la lumière du jour, mais en plus ils ne peuvent pas régénérer leurs chairs sous cette lumière.

Les Romal ont une capacité de régénération, qui leur permet de se guérir de toutes les blessures sauf celles causées par le feu ou subies sous la lumière du soleil. Cette capacité est bien plus rapide que la récupération naturelle, et permet au Romal de se remettre d'une blessure par heure, et de récupérer des états estropiés ou mourant en une seule nuit. En plus, pendant les tests physiques, ils regagnent 1 PA à la fin de chaque échange ou de chaque tour. Ils n'ont jamais aucun autre trait chaotique.

Durant les Ténèbres, certains Uz furent mutés par le Monstre du Chaos que l'on nomme Pocharngo, pour devenir ces horribles monstres.

ROMAL

Armes et armure : Griffes 18Λ1, Massue 12Λ4, Peau épaisse Λ1.

Capacités importantes : Manger n'importe quoi 14, Résister au froid 12, Craindre la lumière du Soleil 12, Affamé 15, Grand 5⚡, Résister au poison 12, Flairer une proie 20, Fort 2⚡, Coriace 12.

Tactique : Les Romal cherchent généralement à lacérer leurs adversaires avec leurs griffes, mais certains d'entre eux préfèrent les réduire en bouillie avec de grossières massues ou tout autre gros objet pesant qu'ils trouveront commode. Les Romal qui préfèrent mordre sont rares.

Les Trolls des neiges (Uzhim)

Styganthropus Uzhim

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Érigie (Pélorie), Pent septentrional, Glacier de Valind.

Habitat : Arctique, toundra.

Les Uz qui vivent dans les régions les plus septentrionales du Monde médian et les plus inhospitalières (aux humains) sont les Uzhim, ou les Trolls des neiges. Ils ressemblent aux Uzko, mais leur peau est plus claire. Ils ont le pied plat, et large, ce qui est utile pour courir sur la surface des bancs de neige. S'ils sont intelligents et rusés, la culture des Uzhim est plutôt simple, et ils ne construisent jamais de structures d'aucune sorte. Ils dorment dans des « cavernes » naturelles qui se forment dans la neige, ou à l'ombre d'énormes rochers. Ils utilisent des harpons pour chasser le poisson, le phoque, ou l'intrus. Tous les Uzhim sont des Chasseurs-Pêcheurs, les phoques étant leur proie de prédilection. Les Uzhim font des raids occasionnels dans des contrées plus chaudes, mais seulement au cœur de l'hiver.

CHASSEUR-PÊCHEUR UZHIM TYPIQUE

Capacités innées : Sens sombre aiguisé 12, Manger n'importe quoi 14, Résister au froid 18, Affamé 15, Grand 15, Résister au poisons 12, Fort 14.

Capacités typiques : Sens sombre aiguisé 17, Combat au contact 14, Détecter une proie sous la glace 1⚡, Connaissance d'une région 18, Tradition de Kyger Litor 13, Se déplacer en silence 12, Courir sur un banc de neige 2⚡, Patient 5⚡, Combat à distance 15, Empaler un poisson 5⚡, Nager 17, Pister 1⚡, Culture uzhim 13.

Armes et armure typiques : Harpon Λ3, Vêtements en peau de phoque Λ1.

Tactique : Les Uzhim font des raids occasionnels dans des contrées plus chaudes, mais seulement au cœur de l'hiver et sous couvert de la nuit. Ils tirent alors grand avantage de la présence de neiges battantes et des vents glaciaux et mordants pour frapper vite et saisir tout ce qui peut se manger et tous les autres biens qui pourraient leur être utiles et disparaître aussi vite qu'ils sont apparus. Si jamais ils sont attaqués sur leur propre territoire, les Uzhim rentrent directement dans la mêlée, car ils n'ont pas les Enlo, les Uzdo, ni les insectes géants des autres Uz. Leurs chamans invoquent des esprits de neige ou de ténèbres pour assister le groupe des combattants, tandis que les pêcheurs uzhim s'avancent en grognant, leurs harpons levés pour une attaque féroce et sans merci.

Du fait de leur familiarité avec la glace, la neige, et la toundra, les Uzhim n'ont jamais de malus à leurs capacités dans de tels environnements.

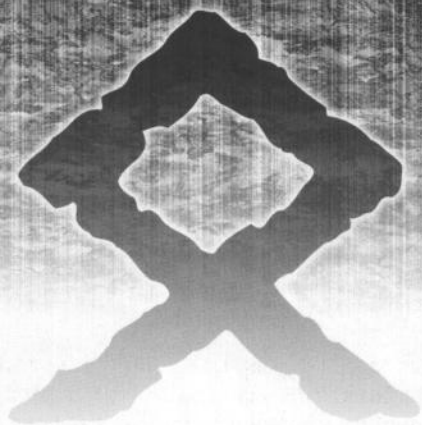


科學怪人



3

LES ENTITÉS
D'OUTREMONDE



Le premier Pont

Quand les anciens Outremondes se percutèrent, le Monde médian devint un amalgame de ces mondes. Le mélange était parfois équilibré, mais ici ou ailleurs l'une ou l'autre des diverses natures originelles prédomina.

Les entités d'Outremonde sont classées en trois groupes (ou cinq, si on y inclut le Chaos et les dragons), qui sont associés aux mondes originels. Les créatures qui sont issues de l'un de ces Outremondes entrent généralement dans les autres Mondes en tant qu'envahisseurs uniquement, et même ceci est rare. Nombre d'entités d'Outremonde pénètrent de temps à autre dans le Monde médian, soit parce qu'elles y auront été invoquées, soit parce qu'elles auront franchi un lieu de pouvoir.

Les entités d'Outremonde subissent le modificateur Monde inconnu lorsqu'ils se trouvent dans le Monde médian ou dans n'importe quel Outremonde sauf le leur ; voir *Hero Wars* p. 256. **Ce modificateur a déjà été appliqué à la description de ces entités dans les chapitres suivants.** Si un Héros rencontrait une entité dans son monde d'origine (par exemple, une nymphe dans le Monde psychique, un certamus dans le Monde Céleste, ou un monocéros dans le Monde magiste), toutes ses capacités devraient donc être augmentées de +20.

Les **Daïmons** viennent du Plan divin. Ce sont des entités mineures qui forment le peuple ordinaire de ces domaines. Ce sont les enfants des dieux majeurs et mineurs, et ils sont souvent leurs serviteurs. Certains daïmons sont eux-mêmes des objets de culte, et un daïmon alynx pourrait être le dieu particulier d'un clan héortien. Comme les dieux, les daïmons ont des corps permanents qu'ils doivent emmener au Monde médian, ou bien l'y recréer. Autre point de ressemblance avec les dieux, la plupart des daïmons n'ont pas la possibilité d'améliorer leurs capacités.

Si deux divinités similaires s'accouplent (par exemple, un dieu de la terre avec une déesse de la terre), leurs enfants ressembleront à leurs parents (ce seront des daïmons de la terre). En revanche, les daïmons issus de mélanges (par exemple, les enfants d'un dieu de l'air et d'une déesse de la mer), ils ne ressembleront, normalement, à aucun des deux parents. Voilà l'origine des Altinaë, par exemple, dont certaines légendes racontent qu'ils sont issus des dieux de l'air, et des Luatha.

Les esprits agissent dans le strict cadre de leur propre nature, et leurs capacités sont donc restreintes.

Tous les esprits ont une Puissance qui indique le niveau de base de leur pouvoir. Ils se défendent

Il faut noter que la magie qui crée les morts-vivants provient (comme lieu originel) du Monde

Les Daimons

Les entités du Monde divin

Les daimons sont les entités mineures du Monde divin. Leur grandeur va de celle des simples bêtes magiques (comme les Lions d'Or) à celle de puissants demi-dieux. Certaines de ces créatures étaient des animaux « naturels » des Âges antérieurs, même ceux qui n'existent plus aujourd'hui que dans le Plan divin. D'autres sont des serviteurs de dieux, comme leurs messagers, leurs agents de rétribution, ou leurs soldats.

La plupart des daimons utilisent la magie polythéiste. S'ils ne peuvent pas invoquer l'intervention divine, les daimons qui sont décrits comme des Initiés ou des Adeptes utilisent par contre leurs affinités comme si celles-ci étaient des capacités innées et non pas apprises. Un daimon utilise les affinités de son dieu avec une valeur numérique toujours égale à celle de sa capacité de *Initié* ou de *Adepté de [dieu]*. Donc, tous les guerriers Altinaë ont la capacité *Initié d'Eflam* 5W3, et se servent de toutes les affinités de ce dieu (qui sont à déterminer par le Narrateur) à 5W3. En tant qu'initié, le guerrier Altinaë devra improviser ses prodiges ; mais un chef des guerriers Altinaë est, entre autres choses, un Adepté, et ne souffre donc pas de ces malus d'improvisation. Certains daimons peuvent ne connaître que certains prodiges spécifiques ; dans ce cas aussi, la valeur numérique des prodiges est celle de leur capacité de *Initié de [dieu]*.

Les daimons les plus forts ont des capacités magiques plus grandes. Par exemple, une race de puissants serviteurs pourrait se servir d'affinités qui ne sont pas disponibles à la plupart des fidèles humains. La plupart des daimons ont des capacités magiques innées à côté de leurs affinités, qui seront traitées comme si elles étaient des prodiges acquis de manière indépendante.

LES ALTINAË

Âges : Tempête, Ténèbres, Histoire

Distribution : Altinéla (Outremonde).

Habitat : Urbain.

Dans le Nord lointain, au-delà du Glacier de Valind, la terre d'Altinéla s'étend devant la Mer de Sramak et l'Au-Delà. Le peuple qui habite cette terre est celui des Altinaë, qui sont des puissants daimons humanoïdes à peau pâle et aux cheveux blancs ou bleus. Ils sont d'une beauté froide et d'une grande force physique, et ce sont les enfants de dieux que les races mortelles ont oubliés ou toujours ignorés. Leur langage est inconnu, aucun humain ne l'ayant jamais entendu, car tous les Altinaë jamais rencontrés parlent couramment les langues maternelles de tous leurs interlocuteurs.

La plupart des Altinaë vivent dans une grande cité sur la côte, qui est chauffée magiquement pour écarter les froids perçants. Ils sont nourris par les fruits du jardin magique qui se trouve en son cœur.

Des hordes du Chaos surgissent de temps à autre depuis la mer, pour envahir le Monde du milieu. Le devoir éternel des Altinaë est de les repousser, et ils possèdent une capacité naturelle qui leur permet de détecter de telles incursions. Les Altinaë sont parfois rencontrés dans le Monde médian, où ils viennent pour combattre le Chaos, mais un seul mortel, le prince Snodal de Loskalm, est revenu de leurs terres après les avoir visitées.

Les Altinaë possèdent une culture avancée et sophistiquée dans laquelle coexistent un grand nombre de professions différentes. Si la nature de ce peuple est de vivre en paix, la majorité des Altinaë est composée de guerriers, qui sont dévoués au refoulement de la marée Chaotique. Néanmoins, il y a aussi des sages, des bardes, des guérisseurs, et des jardiniers parmi eux. Les membres de chaque profession possèdent des attributs typés qui leur sont propres, comme s'ils étaient des créatures différentes. Il est de surcroît absolument impossible qu'un guerrier Altinaë puisse devenir barde ou guérisseur, par exemple, ni même qu'il le souhaite. Hero Wars présuppose donc que chacune de ces professions correspond à une race distincte de daïmons, un peu à la manière des classes de personnages dans d'autres jeux de rôles. Leurs capacités ne varient en fait que selon leur niveau de compétence dans leur profession.

GUERRIER ALTINAË

Armes et armure : Cotte de mailles magique Λ6, Épée longue magique Λ5, Javelot magique Λ5.

Capacités importantes : Agile 12W2, Alerte 18W2, Coutumes altinaë 5W, Connaissance locale d'Altinela 5W2, Séduisant 15, Courageux 10W, Combat au contact 5W3, Dévoué 10W, Grand 12, Combat à distance 10W2, Courir vite 15W, Fort 15W, Coriace 15W2.

Capacités magiques innées : Haine du Chaos 18W, Initié d'Eflam (leur dieu de la guerre) 5W3, Résister au froid 10W2, Détecter le Chaos 15W2.

Tactique : Les Altinaë sont calmes et efficaces à la bataille. De façon systématique, un Altinaë ne fera attention qu'à un seul adversaire à la fois, changeant d'ennemi seulement lorsqu'il aura tué ou immobilisé l'adversaire précédant, sauf dans le cas où ils combattront contre un adversaire non-chaotique et qu'il détecte le Chaos alentour. Dans ce cas, il affrontera plutôt l'adversaire Chaotique, et il préférera lutter contre les Chaotiques les plus puissants d'abord. Dans les rares occasions où plusieurs Altinaë se rassemblent en unité militaire, ils combattront chacun de leur côté de manière très efficace, ignorant les plus faibles pour aller affronter les ennemis les plus dignes d'être affrontés par eux. Les « unités » d'Altinaë ne combattent jamais en formation tactique, mais chaque Altinaë ira à l'aide de ses compagnons selon les opportunités et les occasions qui se présenteront, et au cas par cas.

LES CERTAMI (ARRAZITE, SHANASSAË, GUERRIER CÉLESTE, ANGE GUERRIER)

Âges : D'Or

Distribution : Dara Happa (Pélorie), Monde Céleste.

Habitat : Monde Céleste (Plan divin).

Les Certami sont des daïmons célestes, et des guerriers ailés qui servent Arraz, le roi des Gens du Ciel. Tels des anges solaires, ils ont l'apparence de beaux hommes ayant de longs cheveux dorés, des ailes multicolores et scintillantes, et dont les pieds ne foulent jamais le sol. Ils ont des épées et des lances, et portent une armure magique qui recouvre tout leur corps à l'exception de leurs ailes et de leur tête.

Les Certami ne quittent le Monde Céleste que rarement, car leur tâche est de le protéger contre les envahisseurs. Quelques prêtres dara happiens savent les invoquer pour frapper des ennemis traditionnels, comme les barbares des Tempêtes ou les créatures des Ténèbres, mais les Certami sont hautains et refusent donc de combattre des adversaires qu'ils considèrent indignes d'un tel honneur. Rares, donc, sont les mortels qu'ils accepteront d'affronter quand on les aura invoqués. Bien entendu, tous ceux qui se montrent capables d'entrer dans le Monde Céleste seront considérés comme des adversaires d'honneur.

Les Certami sont anciens comme le Ciel, mais ils ne firent leur apparition que quand ils devinrent nécessaires. Ils surgirent alors, pour défendre Dayzatar lorsque le Ciel fut envahi, et depuis ils n'ont jamais failli à leur devoir. Ce sont des simples soldats de la hiérarchie céleste, mais leur dévouement aux dieux qu'ils servent et qu'ils protègent est fanatique. Ils font preuve, avec une rigueur très dara hapienne, d'un désir constant de justice et de moralité, et ils savent combien ils sont supérieurs aux mortels.

CERTAMUS

Armes et armure : Épée en or magique Λ6, Armure en or magique Λ6.

Capacités importantes : Combat au contact 10W3, Étiquette dara happienne 1W5, Résolu 10W2, Beau 18W, Équitable 15W, Fier 5W2, Connaissance Céleste 5W2, Tactique 12W3.

Capacités magiques innées : Adeptes de Polaris 5W3, Prodige de l'Épée enflammée 12W2, Résister aux tentations 2W2.

Tactique : Tous les certami sont des guerriers et des tacticiens compétents, surtout ceux qui ne descendent jamais du Monde Céleste. Ils ceignent leurs épées de feu magique, et les utilisent pour augmenter leur capacité de Combat au contact. Ils se servent de leurs capacités magiques avec efficacité contre des adversaires qui leur sont familiers, mais ils sont lents à adapter leurs tactiques à des circonstances nouvelles. Ils s'appuient sur les traditions anciennes, et ils pourraient souffrir d'un handicap s'ils devaient affronter un ennemi unique en son genre ou de nature surprenante.

LES DESTIXINES (OISEAU CYCLIQUE, FLAMANT LUNAIRE)

Âges : Histoire

Distribution : Charme (Pélorie), Lune rouge.

Habitat : Rivières, lacs.

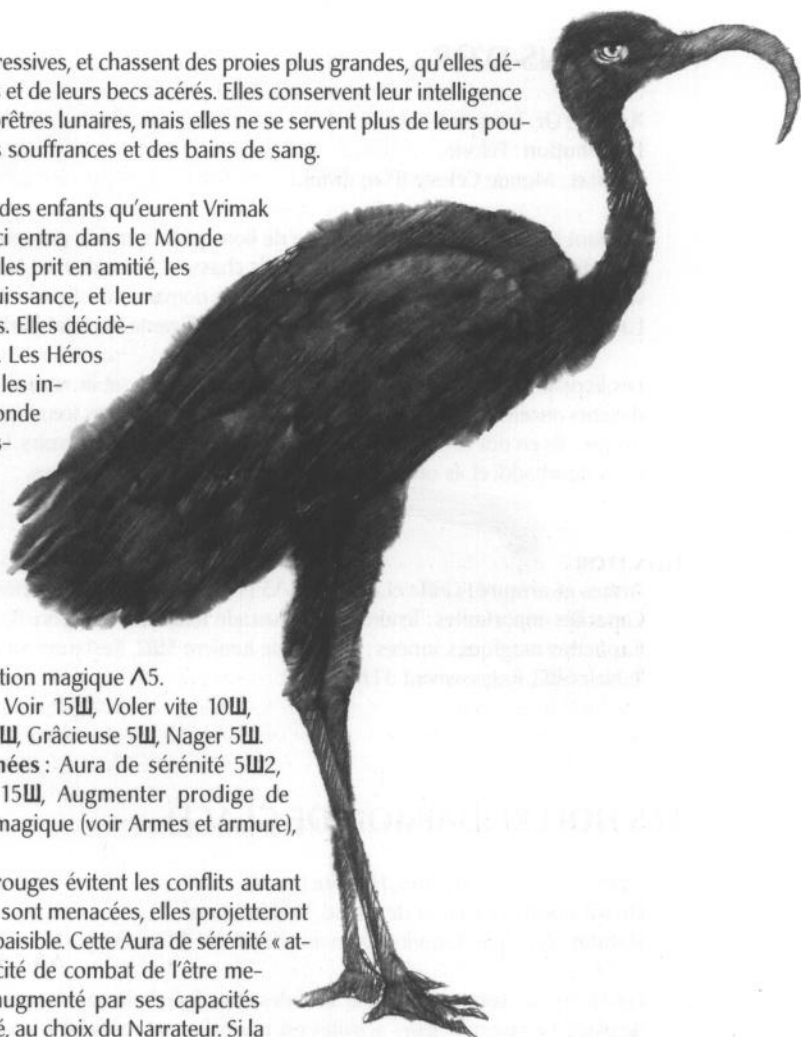
Les destixines sont de grands oiseaux ayant de longues jambes et de longs cous, et des becs en faucille. La plupart d'entre elles vivent sur la Lune Rouge, sur les rives de la Mer de Rubis. Elles se rendent souvent à la Cité des Oiseaux, ou à d'autres endroits sur la Lune. Ce sont des êtres intelligents, et elles ont des pouvoirs magiques. Elles participent à la sagesse des sages lunaires, et savent ressentir automatiquement si quelqu'un appartient ou non à une religion lunaire.

L'apparence et le comportement des destixines change avec le cycle magique lunaire. Tant que la couleur de la région lunaire où elles vivent est rouge, les destixines sont d'un rose brillant, et leurs plumes sont presque lumineuses. Elles sont alors paisibles, se nourrissant de petits poissons et de plantes aquatiques.

Mais lorsque Destix est dans le ciel lunaire, et que le quartier où elles vivent noircit et s'enténèbre, elles changent. Leurs plumes virent au noir d'ébène, et elles irradient une ombre qui étouffe la lu-

mière. Elles deviennent agressives, et chassent des proies plus grandes, qu'elles déchiquettent de leurs serres et de leurs becs acérés. Elles conservent leur intelligence et une loyauté envers les prêtres lunaires, mais elles ne se servent plus de leurs pouvoirs que pour causer des souffrances et des bains de sang.

Les destixines sont issues des enfants qu'eurent Vimak et Avarnia lorsque celle-ci entra dans le Monde Céleste. La Déesse Rouge les prit en amitié, les marqua de sa propre puissance, et leur donna de nouveaux noms. Elles décidèrent d'habiter sur la Lune. Les Héros et les magiciens lunaires les invoquent parfois vers le Monde médian, mais elles ne restent jamais longtemps, sauf à Charme où certaines d'entre elles aiment à nicher.



DESTIXINE : FORME ROUGE

Armes et armure : Protection magique $\Lambda 5$.

Capacités importantes : Voir 15W, Voler vite 10W, Chercher sa nourriture 10W, Gracieuse 5W, Nager 5W.

Capacités magiques innées : Aura de sérénité 5W2, Adeptes de Vériturus 15W, Augmenter prodige de Lumière 15W, Protection magique (voir Armes et armure), Résister à la magie 10W2.

Tactique : Les destixines rouges évitent les conflits autant que possible, mais si elles sont menacées, elles projeteront des émotions d'harmonie paisible. Cette Aura de sérénité « attaque » la meilleure capacité de combat de l'être menaçant, qui pourra être augmenté par ses capacités de volonté ou d'agressivité, au choix du Narrateur. Si la destixine l'emporte, l'adversaire deviendra non-violent tant qu'il restera dans son voisinage.

DESTIXINE : FORME NOIRE

Armes et armure : Griffe et dent 15W $\Lambda 5$, Protection magique $\Lambda 5$.

Capacités importantes : Voir 15W, Voler vite 10W, Gracieuse 5W, Nager 5W, Pister 10W.

Capacités magiques innées : Aura de peur 5W2, Adeptes de Gérra 15W, Protection magique (voir Armes et armure), Résister à la magie 10W2, Prodige d'Étouffement de la Lumière 15W.

Tactique : Les destixines noires attaqueront quiconque n'est pas un fidèle d'un culte lunaire, et chassera les créatures non-intelligentes qui ne sont pas sous la protection d'un fidèle. Elles empoignent ces ennemis dans leurs serres pour déchirer leurs parties tendres (yeux, ventre...) avec leur bec acéré. Elles peuvent projeter des sentiments de peur sur leurs adversaires, ce qui leur permet d'augmenter leur capacité de combat. Une fois que les adversaires auront été tués, ou qu'ils auront fui, les destixines mangeront les restes de leurs victimes, avec délectation.

LES LIONS D'OR

Âges : D'Or, Tempêtes

Distribution : Pélorie.

Habitat : Monde Céleste (Plan divin).

Pendant l'Âge d'Or, il naquit une race de lions géants, qui se groupait en petites troupes d'au plus six individus. Ces lions sont terribles, et ils chassent les sakkars et les humains pour se divertir, envahissant parfois le Monde médian et même les domaines de dieux ennemis pour chercher des proies. La lionne qui dirige une troupe est souvent intelligente, sachant parler les langues des bêtes.

Les lions d'Or sont les petits-enfants de Dourbaddath, et ils sont de lignée pure car jamais aucun de leurs ancêtres ne s'est accouplé avec des lions étrangers (ceux qui l'ont fait ont été rejetés de la troupe). Ils en ont conservé leur ancienne carrure et leurs pouvoirs. Les lions d'Or ont engendré les lions dourbaddi et ils ont des habitudes et une tactique similaires.

LION D'OR

Armes et armure : Griffe et dent 2W2A3 (+42 PA/compagnon), Crinière et Peau épaisse A2.

Capacités importantes : Tendre une embuscade 18W, Rusé 18, Féroce 85, Grand 85, Fort 252, Coriace 18.

Capacités magiques innées : Irradier de lumière 5W2, Restaurer sa propre vitalité 5W2, Voir dans le Noir 5W2, Rugissement d'Effroi 5W2.

LES HOLLRI (DAÏMON DE GLACE)

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Le Glacier de Valind, Pent extérieur.

Habitat : Arctique, Toundra, Domaine de Himilé (Plan divin).

Les Hollri, ou daïmons de glace, sont des êtres (généralement humanoïdes) entièrement constitués de glace. Le rayon de leurs activités est normalement restreint à la seule Désolation de Valind, et à un petit nombre de glaciers moindres, mais si la température descend très bas, on les rencontre parfois en Fronéla, ou en Pent. Ils voyagent parfois aussi loin au Sud que les Monts des Bois de Pierre, mais uniquement lorsqu'ils ont été invoqués, ou durant les hivers les plus rudes.

Lorsqu'un Hollri se constitue, il est petit, mais il croît en taille et en puissance au cours des décennies et des siècles. Au contraire de la plupart des autres daïmons, il est rare qu'un Hollri possède les pouvoirs d'un Initié ou d'un Adepté. Les plus puissants d'entre eux développent plutôt des capacités magiques innées, comme *Souffle givrant*, *Voler*, ou encore *Voyager à travers la glace sans laisser de traces*. Un Hollri utilise tous les « prodiges » qu'il connaît avec la même valeur numérique. Si les jeunes Hollri sont vraiment bêtes (*Demeuré 10W*), ces daïmons développent souvent leur intelligence en vieillissant, et peuvent parfois devenir aussi intelligents que des humains.

Les Hollri sont nés durant l'Âge de Glace et les Grandes Ténèbres. La force vitale de Himilé, le dieu uz du Froid, trouva refuge dans le monde gelé et elle y anima les Hollri. Depuis, ils n'ont jamais été complètement chassés de ces terres.

HOLLRI

Armes et armure : Dague de glace $\Lambda 1$ + atout, Lance de glace $\Lambda 3$ + atout, Stalactite lancé $\Lambda 2$ + atout.

Capacités importantes : Combat au contact 8III, Craindre la chaleur 18, Grand 2III, Combat à distance 18, Demeuré 18, Fort 8III.

Tactique : Les Holhri ne comprennent rien à la tactique. Ils attaquent leurs ennemis avec le premier morceau de glace pointu qui leur vient en main. Les objets qu'ils tiennent ainsi deviennent froids de façon sur-naturelle, et leur seul contact blesse les mortels, ce qui donne un atout magique aux Holhri. Ainsi, une « lance » de glace Holhri est de Rang 3 pour l'arme, mais l'atout final (après comparaison avec le rang d'armure du défenseur) sera augmenté d'au moins $\Lambda 2$ pour le froid intense qu'il dégage. Les Holhri ont aussi tendance à arracher des glaçons de leur barbe ou leur corps pour les lancer sur leurs ennemis, les Holhri les plus puissants ajoutant de la magie à ces attaques, ou faisant des attaques magiques séparées.

Les Holhri fondent en présence de chaleur (bien que certains d'entre eux aient appris des pouvoirs spéciaux pour y résister). Donc, un Holhri subira un handicap lorsqu'il sera attaqué avec des armes chaudes ou enflammées, le malus exact étant laissé à l'appréciation du Narrateur. Une torche, pour donner un ordre d'idées, pourrait infliger un handicap de $\Lambda -2$. Un Holhri pourra subir un handicap similaire dans des conditions climatiques chaudes. Le corps fragile d'un Holhri pourrait se briser en morceaux s'il était fracassé avec assez de force (si le Holhri est amené à une défaite complète en combat, par exemple).

LES KILINES (LICORNE ORIENTALE, MONSTRE-FORTUNE)

Âges : Tous

Distribution : Kraloréla, Monde Céleste.

Habitat : Domaine Kralori (Plan divin).

Les kilines ont le corps chevalin, la queue d'un serpent, la patte fendue, et de longs cous, qui ressemblent presque à ceux d'une girafe. Ils sont couverts en partie de fourrure et en partie d'écailles. Leur moucheture est une vive combinaison de différentes couleurs, unique pour chaque kiline. Certains kilines sont pourvus d'une courte corne sur le front, ce qui amena les Érudits de l'Ambigu à les baptiser « licornes orientales » ; la majorité en est cependant dépourvue.

Les kilines sont naturellement invisibles, et seuls les plus grands Héros sont capables de les discerner, s'ils ne se montrent pas d'eux-mêmes. Ils marchent sur l'air aussi aisément que sur le sol, et se déplacent à des vitesses incroyables. Bien que tous les kilines soient des Initiés de dieux appropriés, ils n'utiliseront jamais un prodige qui pourrait blesser un autre être vivant.

La tâche spéciale des kilines est d'être les messagers du Monde Céleste, apportant la sagesse aux mandarins et aux exarques. Cette sagesse est toujours donnée sous la forme de conseils philosophiques pour le bien de l'Empire ou de prophéties de désastres à venir sur les maléfiques étrangers. Ils ne parlent jamais que par poèmes, mais ils portent parfois des messages qui ont été laborieusement inscrits sur de magnifiques tablettes d'or et d'ébène.

Les kilines sont perçus comme étant constitués de magie pure par les maîtres mystiques, et comme des animaux saints et inviolables par ceux qui croient encore en l'existence des dieux. Dans la mythologie kralori, le kiline était l'un des premiers animaux créés, mais soit ils n'eurent aucune descendance mortelle, soit elle n'a pas survécu jusqu'à aujourd'hui. Les kilines commandaient la loyauté de tous les animaux ordinaires, à l'exception de ceux qui furent engendrés par les êtres les plus maléfiques.

KILINE

Armes et armure : Peau épaisse $\Lambda 2$; aucune arme.

Capacités importantes : Compatissant $2\mathbb{W}2$, Coutumes kralori $10\mathbb{W}3$, Grand $8\mathbb{W}$, Lettres $2\mathbb{W}3$, Loyal $15\mathbb{W}2$, Poésie $5\mathbb{W}2$.

Capacités magiques innées : Éviter le combat $5\mathbb{W}2$, Commander aux animaux ordinaires $5\mathbb{W}3$, Lancer une malédiction sur un étranger ou sur toute autre personne maléfique $10\mathbb{W}2$, Divination $10\mathbb{W}3$, Initié de <divinité kralori> $10\mathbb{W}2$, Invisibilité $15\mathbb{W}3$, Courir vite $12\mathbb{W}3$.

Tactique : Les kilines refusent de se souiller en combattant eux-mêmes, et ils cherchent à éviter toute effusion de sang. Ils se servent de leur vitesse et de leur capacité *Éviter le combat* pour fuir leurs ennemis, s'ils ont la malchance de jamais en rencontrer. Normalement, ils sont parfaitement paisibles, mais des actes particulièrement impies, et surtout de la part des étrangers, peuvent les mettre en colère, auquel cas ils lanceront une malédiction sur l'odieux criminel. Cette malédiction se traduit comme un malheur permanent souffert par le méchant (-10 à tout jet de dé que le Narrateur considérera comme important), jusqu'à ce qu'elle soit levée d'une manière ou d'autre.

LES UMBROLI (DAÏMON DE VENT)

Âges : Tempêtes

Distribution : Universelle, Air supérieur.

Habitat : Atmosphère, vents, Domaine des Tempêtes (Plan divin).

Les umbroli sont des vents vivants. Ils sont le peuple commun du domaine des Tempêtes, et ils vivent aussi dans les couches supérieures de l'Air partout dans Glorantha. Lorsqu'il est invoqué, un umbroli s'isole des vents dominants de la région où il se trouve. Il se manifeste d'abord comme une conscience du vent qui n'est visible que par ses effets (ou par des sens magiques). Plus l'umbroli est fort et plus le vent sera fort ; les umbroli les plus puissants se manifestent comme des ouragans ou des tornades, et ce sont parfois des dieux.

Lorsque les umbroli agissent, c'est en tant que vents. Un umbroli peut donc rabattre la cape de quelqu'un devant ses yeux, repousser l'eau ou des vagues, gonfler les voiles d'un navire, ou souffler un feu. Un umbroli peut attaquer de la même façon, par sa capacité Lancer des débris qui est utilisée à la manière d'une capacité *Combat à distance*. Le Narrateur décidera de l'atout qu'il voudra accorder (ou non) à cette attaque, selon la nature des objets ou matériaux disponibles localement (comme du sable, par exemple).

Un umbroli peut, sous cette forme, focaliser le vent de manière à bouger et à soulever des objets. Pour ce faire, la force de l'umbroli sera concentrée en un seul endroit, mais l'umbroli déplacera les autres menus objets alentour. Pour soulever un objet, l'umbroli fait un test de sa capacité Fort contre une résistance de $20 +$ le score de *Grand* de l'objet en question. Si l'objet a plutôt une capacité de *Petit*, la résistance sera égale à $32 -$ Petit. Ainsi, un petit umbroli qui essaie de soulever un humain doit tester son *Fort* 10 contre une résistance de 26 (NDT : se rappeler que pour les tests, les humains sont supposés avoir *Grand* 6), et s'il essaie plus tard de soulever un chien, la résistance ne sera que de 22. Les êtres qui ont des capacités magiques appropriées peuvent les utiliser comme résistance à la place de *Grand/Petit*, tout en conservant le modificateur de $+20$ à la résistance. Les umbroli peuvent transporter des objets de taille humaine, mais pour ce faire ils devront posséder quasiment la force d'un ouragan.

Les umbroli apparaissent généralement comme des vents, mais certains d'entre eux peuvent former un corps visible et semi-physique. Quand un umbroli prend une telle forme, tous les vents alentour s'arrêtent, puisque ce sont eux qui forment le corps du daïmon. Aussi, les umbroli prennent cette forme avant tout pour apparaître devant le fidèle ou l'invocateur, et ils auront probablement dévasté déjà les alentours par la force de leur souffle (puisque les umbroli qui possèdent de tels corps sont, pour la plupart, très puissants).

Sous cette forme, un umbroli conserve sa pleine capacité Fort. Ainsi, il peut soulever et lancer des objets, et peut même combattre (en se servant de Fort à la place des capacités de Combat au contact et Combat à distance). Par contre, l'umbroli ne peut ni soulever des objets, ni même voler lui-même tant qu'il maintiendra cette forme.

Les umbroli les plus forts sont les divinités mineures des phénomènes de vent locaux, comme les Sept Vents de la Passe du Dragon. Ce sont les chefs des nombreux clans d'umbroli dont la présence donne vitalité et force accrue aux vents. La plupart de ces umbroli bénéficient d'un culte particulier, mais très local et souvent au niveau des clans de la région ; des troupes de Héros vénèrent aussi des vents de cette force. Certaines divinités, comme Barantaro, le Vent secret, ou Vanganth, le dieu du vol, sont des umbroli ; et la plupart des Héros et des grands hommes chez les Orlanthi deviendront des umbroli dans l'au-delà.

UMBROLI (BRISE)

Armes et armure : Lancer des débris 14Λ0.

Capacités magiques innées : Fort 10, Porter un message 14.

UMBROLI (BOURRASQUE)

Armes et armure : Lancer des débris 2⚡Λ0.

Capacités magiques innées : Fort 20, Porter un message 20.

UMBROLI (TEMPÊTE)

Armes et armure : Lancer des débris 10⚡Λ0.

Capacités magiques innées : Fort 8⚡, Porter un message 5⚡.

UMBROLI (ALIZÉ)

Armes et armure : Lancer des débris 10⚡2Λ0.

Capacités magiques innées : Fort 8⚡3.

Les alizés sont les chefs des umbroli, et ce sont les vents réguliers qui ont souvent des noms particuliers et parfois des adorateurs. Par exemple, dans la Passe du Dragon les vents valindiens incluent les tempêtes glacées Grande et Petite, les tempêtes de neige Légère et Fondue, et la tempête de rafales Lumineuse. Les umbroli héleriens incluent Vent-Fleur, Apaisant, et Douche Amour, parmi d'autres.



LES UROTHTROROLS (BÉLIER DES NUAGES, BÉLIER TEMPÊTE, BÉLIER DES VENTS)

Ovis aeriis

Âges : Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution : Ralios, Fronéla, Pélorie méridionale, Manirie, Umathéla.

Habitat : Montagnes, Air médian, Domaine des Tempêtes (Plan divin).

Les urothtrorols sont des grands béliers magiques pourvus de laine touffue et de cornes reluisantes. Ils n'ont pas d'ailes, mais ils courent sur les nuages comme les béliers ordinaires le font sur terre ferme. Leurs corps semblent cotonneux comme des nuages, et ils laissent des petites traînées derrière eux quand ils courent. La plupart d'entre eux sont blancs, mais il y en a des gris et des noirs, et même certains rares béliers bleus.

Les urothtrorols ne volent que parmi les hautes cimes et dans le Plan divin. Ils passent en fait autant de temps à sauter et à courir dans les nuages que par terre, et leurs gambades sont plus excitées et joyeuses pendant les orages de pluie. Un urothtrorol viendra parfois s'accoupler en secret avec les brebis d'un troupeau mortel, et les agneaux qui viendront au printemps suivant sont une bénédiction pour l'heureux berger.

Les urothtrorols peuvent émettre un bruit comme le tonnerre en frappant de leurs sabots, même sur l'air le plus vide. Lorsque tout un troupeau se réunit, le son s'entend à des milles de là, et il peut effrayer et même assourdir ceux qui en sont trop près. Les urothtrorols attirent les foudres, et ils peuvent les diriger pendant les orages. Ils n'ont cependant aucune capacité de créer des foudres si le temps n'est pas déjà à l'orage. Certains rares urothtrorols sont des change-formes, et peuvent prendre l'apparence de faucons-tempête et de nuages-alynx, entre d'autres formes.

Durant l'Âge des Tempêtes, le premier troupeau d'urothtrorols est né de Héler, et il devint l'une des grandes sources de richesse d'Orlanth. Ils existaient alors en nombre presque infini, mais ils furent éliminés durant les Ténèbres, pour devenir aujourd'hui aussi rares que toutes les autres créatures aériennes.

UROTHTROROL

Armes et armure : Coup de cornes 2WΛ2, Laine touffue Λ1.

Capacités importantes : Agile 10W, Rusé 15, Courir les flancs de montagne 8W, Esquiver une attaque 15, Grand 12, Fort 15.

Capacités magiques innées : Acrobatie aérienne 18, Diriger une foudre 5W, Créer le tonnerre 5W.

Tactique : Les urothtrorols utilisent des techniques de combat qui sont similaires à ceux des béliers normaux, et ils utilisent tous les avantages de leurs capacités aériennes. Un troupeau d'urothtrorol (typiquement, une douzaine) agira ensemble pour faire fuir les intrus, et le chef du troupeau recevra le soutien de tous les autres comme partisans. Si le temps est à l'orage, ils dirigeront des foudres sur leurs ennemis, alors que les béliers les plus jeunes auront à transférer des PA au bélier le plus ancien, le plus expérimenté, le plus sauvage, et le plus fort.

D'autres daïmons

En plus des créatures qui sont décrites dans ce chapitre, les créatures suivantes de l'Arche d'Anaxial sont des daïmons : Aminertél, Gavrélinkin, Kéladour et Bétidour, les jukhar, et les vécors.

Les Essences

Les entités du Monde magiste

LES ÉLÉMENTAUX

Âges : Tous

Distribution : Là où les Grimoires adéquats sont utilisés.

Habitat : Monde magiste.

Les élémentaux sont des essences que les sorciers peuvent forcer à animer certains matériaux. Il y a cinq sortes d'élémentaux, associés aux cinq éléments de base : ténèbres, eau, terre, air, et feu. Un élémental qui est invoqué au Monde médian devra être incarné dans une forme physique, ayant les capacités décrites ci-dessous. Les élémentaux n'ont aucun esprit et n'apparaissent que lorsqu'ils sont invoqués par des sorciers.

Un nexus contient une quantité d'énergie suffisante à animer n'importe quel volume de matériau. Les élémentaux n'ont aucune taille fixe, et les grands élémentaux ne sont pas plus difficiles à contrôler que les élémentaux petits. Néanmoins les plus grands demandent plus d'énergie lors de leur manifestation, et un volume supérieur augmente donc la difficulté de l'invocation élémentaire. Sur le Plan magiste, les élémentaux n'existent pas de façon autonome, et ils n'y possèdent donc aucun attribut.



Pour invoquer un élémental, le sorcier commence par déterminer le volume physique qu'il souhaite animer, exprimé en mètres cubes pour les besoins du jeu. Puis, il contacte le nexus approprié du Plan magiste. Les élémentaux d'un même type peuvent provenir de plusieurs nexus différents. Enfin, il puise la quantité suffisante d'énergie du nexus, à supposer qu'il emporte un test de sa compétence d'invocation contre la Résistance à l'invocation de l'élémental.

Une fois le rituel accompli, l'élémental se manifestera dans le volume de matériau qu'avait décidé le sorcier, et qui est représenté par sa capacité de taille. Un élémental pourra habiter un volume de matériau qui est inférieur au volume maximal qui est associé à cette capacité, mais toute énergie excédentaire que le sorcier aurait invoquée serait alors dissipée par ce défaut volumétrique (et rituel).

Un élémental doit obéir aux ordres de celui qui l'aura invoqué, sauf si ces ordres sont contraires à sa propre nature, auquel cas il les ignorera complètement. Par exemple, aucun sylphe ne créera un vide (puisque'il est dans leur nature de remplir l'espace), et aucune ondine ne se constituera en bloc immobile (puisque sa nature est de couler), etc.

Les élémentaux ont une seule capacité, liée à leur nature élémentaire. Ils s'en servent pour toutes leurs actions. Si une action tentée est clairement appropriée au thème de la capacité, par exemple si une ondine cherche à couler par-dessus quelque chose, ou vers le bas, la capacité fonctionnera sans modificateur. Si l'action est moins évidente, par exemple la tentative d'une ondine de couler à l'intérieur des poumons de quelqu'un, ou de couler vers le haut, le Narrateur devra appliquer un modificateur d'improvisation.

Les capacités d'un élémental sont exprimées sous la forme : <valeur numérique>/m³. Pour connaître la valeur précise des capacités, il convient de multiplier cette <valeur numérique> par le volume de l'élémental en mètres cubes. Un élémental typique possède un volume de 2 mètres cubes, et ceux qui dépassent un volume de 10 mètres cubes sont rares. Tous les élémentaux sont vulnérables aux attaques magiques et aux attaques physiques qui risquent de rompre leur intégrité structurelle.

Les élémentaux sont vulnérables à certaines attaques élémentaires, selon la progression élémentaire telle qu'on la décrit dans *Hero Wars* (p. 217). L'attaque d'un élémental dominant bénéficie d'un atout égal à 1/4 de la capacité utilisée ; ainsi, une ombre ayant *Ténèbre* 20 bénéficie d'un atout de $\Lambda 5$ lorsqu'elle attaque un gnome, ou lorsqu'elle essaie de geler un champ, etc.

Les gnomes (élémentaux de terre, likiti)

Résistance à l'invocation : 7/m³.

Capacités magiques innées : Bouger vite dans la terre 12, Résistance aux dégâts 3/m³, Fort 5/m³.

Les gnomes peuvent animer la terre (et même la terre rocailleuse), mais non pas la pierre, ni le sable. Ils ne peuvent pas quitter le corps de terre où ils sont incarnés. Ils ressemblent à des sortes d'ondulations ou de tourbillons dans le sol.

Les gnomes se déplacent avec lenteur. Ils sont capables de modeler la terre dans laquelle ils se trouvent et de travailler sa forme, presque à volonté : ils peuvent donc former des tunnels, des fosses, ou des crêtes, éjecter des objets ensevelis, et même labourer des champs (ce dernier pouvoir demande une improvisation de leur part, à cause du degré de contrôle exigé). Les gnomes peuvent transporter des objets via la terre, mais la quantité d'air qu'ils peuvent déplacer avec un être vivant est assez limitée.

Les gnomes peuvent attaquer ceux qui se tiennent sur le sol en ouvrant des fosses sous leurs pieds, pour ensuite utiliser leur capacité Fort pour écraser la victime. Ils peuvent étouffer des cibles vivantes en les engouffrant sous terre. La victime peut éviter l'attaque (*Esquive* à - 6 pour un adversaire qui marche sur le sol), y résister avec une capacité adéquate (*Grand* ou *Fort*, par exemple), ou bien se servir d'une capacité de combat pour rompre la structure interne de l'élémental (le Narrateur appliquera éventuellement une pénalité si la victime est confinée dans un espace trop petit).

Les ombres (élémentaux de ténèbre, dadami)

Résistance à l'invocation : 10/m³.

Capacités magiques innées : Ténèbre 5/m³, Résistance aux dégâts 3/m³.

Les ombres ne peuvent animer que des ombres naturelles très ténébreuses. Elles ressemblent à des flaques de ténèbres animées et elles sont surnaturellement froides. Toute source (naturelle ou non) de feu, de chaleur, ou de lumière qui pénétrera à l'intérieur d'une ombre subira une tentative d'extinction par la capacité Ténèbre. Cette tentative réussira d'office dans le cas des feux, chaleurs, ou lumières d'origine naturelle dont l'intensité (à déterminer par le Narrateur) ne sera pas supérieure à la capacité Ténèbre de l'ombre.

Les ombres peuvent attaquer les ennemis du sorcier qui les invoque en utilisant comme attaque physique la ténèbre et le froid intenses de leur propre matière. Elles peuvent annuler les sens (y compris le sens sombre des Uz) de ceux qu'elles englobent ; cette action subit un modificateur d'improvisation de -5 mais provoque une terreur magique capable d'effrayer et même de tuer leurs adversaires.

Les ondines (élémentaux d'eau, sramaki)

Résistance à l'invocation : 6/m³.

Capacités magiques innées : Couler 5/m³, Couler vite 15, Résistance aux dégâts 3/m³.

Les ondines peuvent animer n'importe quel liquide qui serait massivement composé d'eau. La plupart des bières et des vins peuvent donc être habités par des ondines, tandis que les sables mouvants ne pourront pas l'être. Elles ne peuvent pas animer la glace. Une ondine qui contient un mélange d'impuretés, comme de l'huile, du sable ou des sédiments, peut les rejeter de son corps assez rapidement, mais les substances qui se dissolvent dans l'eau, comme le sel ou l'alcool, ne pourront pas être enlevées ainsi du liquide animé. Une fois qu'elle a été invoquée, l'ondine adopte la forme d'une flaque d'eau.

Les ondines ne coulent que lentement sur les surfaces solides, mais leur vitesse dans l'eau est assez rapide. Elles peuvent accomplir des tâches telles que d'aider à la propulsion d'une embarcation, même encalminée, augmentant la capacité utilisée avec leur propre capacité Couler. Elles peuvent aussi happer un adversaire pour le noyer, attaquant directement avec leur capacité Couler. Cette attaque pourra être soumise à un modificateur d'improvisation dans certaines circonstances ; si l'ondine doit remonter le corps de l'adversaire pour atteindre ses orifices respiratoires, par exemple, ou si elle cherche à empêcher l'eau d'entrer dans les branchies d'une créature aquatique.

Qu'est-ce que c'est qu'un élémental ?

Le mot « élémental » désigne au sens large toute entité d'Outremonde dont la nature l'amène à animer ou à habiter un corps de matière physique. Cette large catégorie comprend, à parler plus proprement, trois classes d'entités très distinctes. Au sens vraiment restreint, le mot est utilisé comme la traduction d'un terme malkioni qui désigne une certaine catégorie d'essences, qui sont invoquées depuis le Monde magiste par des sorciers pour animer des corps constitués de matière élémentaire. Si le mot est souvent utilisé pour désigner des entités provenant des Mondes psychique et divin, cet usage ne correspond pas à une taxonomie exacte.

Les polythéistes autant que les animistes invoquent des entités d'Outremonde qui possèdent une nature « élémentaire » ; mais ils ne reconnaissent aucun lien entre ces diverses entités. Une adepte d'Emalda pourrait appeler certains des serviteurs de sa déesse des talosi, mais elle ne pourrait concevoir aucun lien de parenté, ni même de vague similitude, entre ceux-là et les umbroli qu'invoquerait son époux orlanthi.

Les entités élémentaires des différents Outremondes ont divers attributs et capacités, mais peuvent paraître assez similaires d'un point de vue superficiel. Ainsi, une personne normale serait incapable de faire la distinction entre un Worli, un umbroli, et un kolati ; ce qui est pourtant chose facile pour des magiciens.

Les élémentaux magistes sont invoqués dans des volumes spécifiques de matériaux élémentaires, et plus ils sont puissants, plus ils seront capables d'en contrôler. Les esprits élémentaires, tout comme les autres esprits, ont une Puissance fixe, et leurs pouvoirs seront identiques, qu'ils soient incarnés dans une grande ou dans une petite quantité de leur élément. Un daïmon élémentaire s'incarne toujours dans une quantité fixe de l'élément, grande ou petite, mais toujours la même pour chaque daïmon individuel, et ce quelles que soient ses capacités ordinaires et magiques.

La table comparative suivante propose une classification de ces entités, incomplète mais néanmoins utile. Elle est organisée d'après les cinq éléments de la philosophie magiste, mais il est bon de se rappeler que plusieurs autres types d'« élémentaux » existent dans Glorantha.

Élément	Plan magiste	Monde divin	Monde psychique
Ténèbres	dadami (élémental de ténèbre, ombre)	xenthi (daïmon de nuit)	déhorl (esprit de ténèbres)
Eau	sramaki (élémental d'eau, ondine)	manthi (daïmon d'eau)	vérédthi (esprit d'eau)
Terre	likiti (élémental de terre, gnome)	talosi (daïmon de terre)	gati (esprit de terre)
Air	Worli (élémental d'air, sylphe)	umbroli (daïmon de tempête)	kolati (esprit de vent)
Feu	promalti (élémental de feu, salamandre)	urzani (daïmon de feu)	sali (esprit de feu)

Les salamandres (élémentaux de feu, promalti)

Résistance à l'invocation : 7/m³.

Capacités magiques innées : Brûler 5/m³, Résistance aux dégâts 3/m³.

Les salamandres ne peuvent animer que des flammes déjà existantes. Ainsi habitées, les flammes brûleront plus vivement, mais elles n'auront plus besoin de combustible pour se maintenir. L'eau, le gel, la terre, et les vents forts peuvent les affecter, mais les salamandres sont plus dures à éteindre que les feux ordinaires. Elles peuvent se déplacer et sauter de-ci de-là. Leur toucher enflamme les matières combustibles.

Les salamandres sont moins utiles que les autres élémentaux, à cause de leur nature fondamentalement destructrice. Elles ont le pouvoir de commencer des incendies ; pour attaquer, elles n'ont besoin que de se rapprocher et toucher ou englober leurs victimes, pour les brûler. Elles ont le pouvoir d'éteindre les feux non-magiques, mais pour ce faire elles subissent un modificateur négatif qui est égal à l'intensité de ces derniers (à déterminer par le Narrateur).

Les sylphes (élémentaux d'air, worli)

Résistance à l'invocation : 5/m³.

Capacités magiques innées : Voler vite 15, Résistance aux dégâts 3/m³, Fort 5/m³.

Les sylphes ressemblent à des tornades mobiles et vivantes. Ils peuvent être invoqués là où il y a de l'air, mais leur invocation est plus difficile si l'air est immobile, comme à l'intérieur d'une salle, par exemple. Ils peuvent accomplir des tâches telles que d'aider à la propulsion d'un voilier, augmentant la capacité utilisée avec leur propre capacité Fort.

La plupart des sylphes sont capables de lever de petits vents, dont elles se servent pour soulever et pour transporter des petits objets. Les sylphes les plus grands et les plus forts sont capables de déplacer ainsi des êtres de taille humaine, et de les projeter contre des solides (utilisant leur capacité Fort comme attaque), ou plus simplement de les soulever dans les airs pour les lâcher d'une hauteur suffisante. La victime résiste au sylphe avec sa capacité la plus appropriée (*Grand* ou *Fort*), et elle peut attaquer l'élémental avec ses capacités de *Combat* (avec d'éventuels modificateurs d'improvisation, pour méconnaissance des techniques de combat aérien).

LES ESKAVAUX

Optimafera fugax

Âges : D'Or, Histoire (rares)

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla.

Habitat : Forêts d'arbres à feuilles caduques.

Les eskavaux sont les créatures les plus merveilleuses de tout l'Occident de Génertéla. Ils ressemblent à des grands cerfs musclés, à la fourrure resplendissante et dorée, et tachetée de noir. Ils ont le pied fendu, au sabot d'argent très pur, et leurs cornes branchues brillent avec toute l'incandescence colorée de

l'arc-en-ciel. Vues ces caractéristiques, les eskavaux devraient être aisément repérables, mais leur finesse et leur prudence sont devenues légende; leur longue queue balaie le sol derrière eux effaçant toute piste sur leur passage, et ils font preuve d'une extraordinaire habileté pour utiliser la topographie naturelle d'un lieu pour échapper à leurs poursuivants. Ils ne sont pas plus faciles à pister grâce aux chiens ni aux autres bêtes de courre, car leur odeur, si elle est merveilleuse, se confond avec celle de la Nature et s'y imprègne sans laisser de trace (faire un test d'opposition entre le *Flair* de la bête et l'*Odeur* insaisissable de l'eskaval).

Les eskavaux sont devenus la proie ultime de la chasse en Occident. La plupart des cultures occidentales interdisent à tout autre qu'à un noble de les chasser, et les trophées provenant de cet animal sont la plus belle preuve de prouesse à la courre qu'un homme puisse jamais mériter. Les eskavaux sont en outre rares, et difficiles à débusquer; même si on laisse de côté leurs extraordinaires capacités de dérobée. La seule éventualité vague de pouvoir peut-être chasser un eskaval est déjà un quasi-miracle. De plus, lorsque le chasseur réussit quand même à l'empêcher, l'eskaval se révèle comme un animal si merveilleux que la plupart des mortels (y compris les bêtes carnivores les plus affamées) seront tout simplement incapables de lui vouloir du mal. Tout chasseur qui souhaite blesser un eskaval devra donc emporter un test contre la Beauté merveilleuse de la bête, en se servant de sa capacité de *Chasse*, ou d'un trait de caractère approprié (tel que *Cruel*; ou encore *Amoureux fou de sa donzelle*; etc.).

Si on excepte les femelles avec leur petit, les eskavaux sont toujours rencontrés seuls. Pour s'accoupler, ils voyagent dans le Plan magiste, mais les faons naissent dans le Monde médian, car la daine qui est grosse de son faon mourra si elle reste dans le Plan magiste. Si elle ne réussit pas à traverser la barrière entre les mondes, il arrive parfois que la daine cherche assistance pour son travail de future mère chez un magicien humain.

Les eskavaux font partie des Anciens Animaux de Danmalastan, et ils existaient déjà bien avant que la plupart des animaux fussent différenciés les uns des autres. Comme toutes ces espèces-là, ils sont aujourd'hui devenus des animaux extrêmement rares.

ESKAVAL

Armes et armure: Coup de sabot 12A1.

Capacités importantes: Prudence 10W, Esquiver une attaque 10W, Odeur insaisissable 18W, Entendre un bruit 5W2, Se cacher 15W, Connaître une région 15W, Grand 12, Courir vite 10W, Flairer un prédateur 5W2, Timide 2W2, Folâtre 5W.

Capacités magiques innées: Effacer sa propre piste 12W, Détecter un prédateur 18W, Discretion 12W, Voyager entre le Monde médian et le Plan magiste 5W, Beauté merveilleuse 5W.

Tactique: Les eskavaux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour éviter le combat. S'ils sont piégés, ils esquivent en essayant à tout prix d'éviter l'affrontement, mais, s'il le faut, ils peuvent donner des coups de sabot. Dès qu'une opportunité en ce sens se présentera, ils fuiront.

LES KIVIS (OURS-FEU)

Ursus ignifer

Âges: Tempêtes, Histoire (rares)

Distribution: Seshnéla, Ralios, Fronéla.

Habitat: Forêts, Outremondes (normalement, le Plan magiste).

Journal of Management Inquiry, Vol. 19 No. 1, March 2010
DOI: 10.1177/1056492609358000
© The Author(s) 2010. Reprints and permissions:
<http://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav>

et les plus récentes.

Capacités importantes : Charger un ennemi 2III2. Grimper 2III. Creuser 12. Chercher sa nourriture

Capacités magiques innées : Fourrure brûlante A6 (accorde un atout à la capacité Étreindre : voir

Exemples d'effets de Loi kivis: Communiquer avec un humain. Œil de flamme. Se protéger.

Tactique : Les kivy sont violents si on les trouble ou si on les menace. Ils renversent leur proie avec

Primo de Chazay

LES LUATHA (PEUPLE DU CRÉPUSCULE)

Homio erpaseolens

Distribution : Seshnéla, Luathéla (Outremonde).

Habitat: Urbain.

[illegible]

© 1997 by The McGraw-Hill Companies, Inc.

Luathéla, le continent occidental qui est situé complètement en Outremonde. Là, ils vivent dans une société parfaitement réglemantée où il n'y a ni criminalité ni désordre. Chacun y est fabuleusement riche par rapport aux normes humaines, et la pratique des Arts y est considérée comme la plus élevée des compétences. Les Luatha se méfient de tous les dieux et des humains, mais ils sont neutres, voire amicaux, envers les Aldryami, les Océanides, et la plupart des hommes-bêtes ; du moins, tant que ces derniers restent à leur poste dans le Monde médian, et ne viennent pas déranger les Luatha chez eux, où ils leur seront hostiles, comme à tous les autres étrangers.

Les Luatha ne parlent jamais, communiquant plutôt par télépathie entre eux, et aux étrangers par composition spontanée de chants lyriques. Leur télépathie est telle qu'ils n'ont besoin d'émettre aucun son lorsqu'ils lancent des sortilèges. Leur puissance magique est si forte que même les plus triviales et pénibles des tâches ordinaires, comme d'allumer un feu, de panser une blessure, ou de faire leurs ablutions matinales sont exécutées par magie, et sans aucun effort réel de leur part. Les Luatha n'ont donc aucune capacité de Télépathie, d'Allume-feu, ni de Soins etc., puisqu'il s'agit là de pouvoirs magiques innés, et que la magie est pour eux aussi naturelle que la faculté de respirer ou de marcher chez les êtres humains. Les Luatha étaient les simples soldats des armées de la Guerre des dieux, ce qui donne une perspective juste, mais effrayante, de la véritable échelle de ces luttes cosmogoniques.

La culture luathane comporte plusieurs castes, qui ressemblent à celles des Brithini, et les différentes castes Luathanes interagissent comme si elles constituaient des races séparées. De même, les membres de chaque caste possèdent des attributs typés qui leur sont propres, comme s'ils étaient des créatures différentes. Il est de surcroît absolument impossible qu'un soldat luathan puisse devenir un sorcier luathan, ni même qu'il le souhaite. *Hero Wars* présuppose donc que chacune de ces castes correspond à une race distincte, un peu à la manière des classes de personnages dans d'autres jeux de rôles.

Les Luatha ont survécu à la chute de l'ancien Danmalastan. Autrefois, ils ressemblaient aux autres hommes, mais dans les guerres qu'ils ont menées contre les envahisseurs polythéistes, ils ont dû apprendre de nouvelles magies. Or, les ancêtres des Luatha d'aujourd'hui connaissaient Malkion, qui leur enseigna la Règle violette des Vérités ordinaires. Ce Grimoire est leur texte le plus sacré. Il détaille de nombreuses choses, y compris le moyen de trouver le Château de la Logique. Quand ils l'eurent lu, les Ancêtres Luatha transformèrent la couleur de leur peau, et se préservèrent ainsi de la dégénération qui ruina et rabougrit les autres humains de Danmalastan.

Les seuls Luatha que l'on peut rencontrer dans le Monde médian sont ceux qui vivent dans le Château des Ombres Pourpres, une enclave essentiellement militaire qu'ils ont établie en Seshnéla. Cette colonie est composée, d'après des sources anciennes, d'un navire de guerre luathan occupé par une quarantaine de soldats et de marins, qui étaient dirigés, lorsque la colonie fut fondée, par une douzaine de sorciers et d'officiers, dont les pouvoirs étaient aussi supérieurs à ceux de leurs hommes d'équipage que les pouvoirs d'un Héros le sont à ceux d'un guerrier mortel ordinaire.

SOLDAT LUATHAN

Armes et armure : Armure de plaques magique $\Lambda 7$, Arc court magique $\Lambda 5$, Épée courte magique $\Lambda 4$.

Capacités importantes : Aptitude artistique $5W$, Histoire de l'Art $5W$, Combat au contact $10W3$, Gracieux $5W$, Honnête $8W$, Grand $18W$, Coutumes Luathanes $10W2$, Philosophie Luathane $18W$, Combat à distance $2W3$, La Règle violette des Vérités ordinaires $5W2$, <Grimoire militaire Luathan> $5W3$, Chant lyrique $5W$, Fort $10W$, Méfiant 18 , Tactique $18W2$.

Capacités magiques innées : Voir loin 2W, Chanter n'importe quelle langue humaine 20, diverses capacités automatiques (voir ci-dessus).

Tactique : Les Luatha sont calmes et efficaces à la bataille. De façon systématique, un Luatha ne fera attention qu'à un seul adversaire à la fois, changeant d'ennemi seulement lorsqu'il aura tué ou immobilisé l'adversaire précédent. Lors des rares occasions où plusieurs Luatha se rassemblent en unité militaire, leur magie ainsi que leurs armes et armures magiques seront employées de manière dévastatrice. Leurs épées et leurs armures, ainsi que leurs arcs, sont forgés en métal violet, d'origine inconnue. Une unité Luatha commence la manœuvre par un barrage de traits magiques, qui ne cesse que lorsque l'ennemi arrive à engager la mêlée. Ils combattent ensuite dans l'une des formations tactiques dont ils ont le secret, et qu'aucune unité de mortels n'a jamais réussi à briser.

LES MNÉMOVORES (« ESPRIT D'AMNÉSIE », VOLEUR DE MÉMOIRE)

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle.

Habitat : Plan magiste.

Les mnémovores se nourrissent des émotions et connaissances que les êtres intelligents conservent dans leurs esprits. S'ils forment bel et bien un corps physique lorsqu'ils se manifestent dans le Monde médian, ce corps n'est pas entièrement matériel. Ce sont en fait des points vides qui ressemblent plus à une absence qu'à une présence. La plupart des êtres peuvent les ressentir lorsqu'ils sont là, et tout être qu'ils attaquent sera d'office conscient de leur proximité. Les sorciers peuvent toujours les voir grâce à leur capacité de *Vision symbolique*. Certains sorciers très puissants disent avoir discerné trois yeux suspendus en la forme de la Rune d'Illusion quelque part au fin fond des mnémovores, mais leurs dires n'ont jamais pu être vérifiés. Les créatures non-intelligentes sont incapables de ressentir la présence des mnémovores, et un mnémovore les ignore complètement, puisqu'ils ne peuvent pas s'en nourrir.

Les mnémovores sont rares. Lorsqu'on les rencontre, ils sont invariablement hostiles aux êtres intelligents, et chercheront à s'en nourrir sur-le-champ. Ils partiront s'ils sont vaincus, ou dès qu'ils auront dévoré 40 points de capacités. Les mnémovores n'utilisent pas la sorcellerie, mais ils peuvent se servir des points stockés dans leur Réserve de ponction au bénéfice de n'importe laquelle de leurs capacités magiques. Si des dégâts peuvent rompre l'intégrité des mnémovores, ce sont les défenses magiques qui les repousseront le plus efficacement, puisque leurs corps ne sont que semi-physiques, et résistent à la plupart des attaques d'armes.

Toute créature intelligente qui est près d'un mnémovore aura de la difficulté à se concentrer et à raisonner correctement. Cette *Aura* de confusion attaque tous les êtres alentour, et ceux qui sont intelligents auront du mal à agir contre le mnémovore, et ses compagnons à l'aider. Quiconque cherche à utiliser une capacité à l'intérieur de l'*Aura* sera attaquée par elle et devra résister soit avec la capacité dont il cherche à se servir (avec un malus d'improvisation indiqué par le Narrateur), soit avec une capacité mentale plus appropriée, comme Bonne mémoire, ou Concentration. Si l'*Aura* l'emporte, sa victime subira une pénalité à sa capacité égale à 1/10 de l'*Aura*. Donc, si un magicien lançait une attaque magique contre un mnémovore typique, et qu'il était vaincu par l'*Aura* de confusion, il subirait un malus de - 5 à sa capacité de *Grimoire* (Le Narrateur aura probablement intérêt à simuler l'attaque sous la forme d'une opposition simple).

La plupart de ceux qui rencontrent un mnémovore seront incapables, plus tard, de décrire exactement ce qui leur est arrivé, comme si l'entité était capable, même dans la défaite, de consumer tout souvenir la concernant. Donc, que le mnémovore ait emporté la victoire ou non, lorsqu'il partira, sa victime sera attaquée par sa capacité Induire une amnésie. Si le mnémovore l'emporte, lors d'un nouveau test sans rapport avec le combat précédent, sa victime perdra tout souvenir concernant les dernières heures, et peut-être tous les souvenirs de la dernière journée que la victime vient de vivre (ce qui dépendra du degré de victoire). Néanmoins, ces souvenirs ne sont pas anéantis, et ils reviendront un jour ou l'autre, peut-être après quelques jours ou quelques saisons, ou encore des années plus tard, selon le choix du Narrateur.

MNÉMOVORE

Capacités magiques innées : Aura de confusion 10W2, Détecter un intrus 18W, Induire une amnésie 12W2, Résister aux dégâts physiques 5W3, Ponction des souvenirs 15W2.

Réserve de ponction typique : 40.

Tactique : Les mnémovores attaquent les souvenirs de leurs victimes, et les volent s'ils l'emportent. En termes de jeu, la capacité Ponction des souvenirs fonctionne comme une Ponction du mental, dirigée au hasard parmi les capacités de la victime gouvernant ses émotions, ses connaissances, et même ses compétences plus pratiques (rarement, et au choix du Narrateur). À chaque attaque, le mnémovore ciblera l'une de ces capacités, prise au hasard. Si jamais l'une des capacités de la victime était réduite à 0, la victime subirait une amnésie permanente satisfaisant le mnémovore qui repartirait pour digérer. Les autres capacités de la victime ne seront pas affectées par cette amnésie, mais la victime ne se souviendra plus de qui elle est, qui sont ses amis, quelles sont ses responsabilités et sa tâche, etc. Des capacités magiques rares pourraient éventuellement aider à reconstruire l'esprit brisé de ces malheureux.

La Descendance des animaux de Zzabur

Un ancien système taxonomique malkioni, extrait des Listes taxonomiques, elles-mêmes issues du Fragment de l'Abrégé du Livre Bleu

Comme tout le reste, les animaux furent créés par les Cinq Actions.

La Prime Action fut la Création, que nul ne peut connaître ni comprendre pleinement. L'Esprit Unique s'engendra en la *Prima Matæria*.

La Seconde Action fut la Manifestation. Lorsque la *Prima Matæria* s'aperçut elle-même, elle se sépara en Matière (ou Terre) et Énergie (ou Soleil). Ce qui existait entre les deux était l'Intellect Cosmique. Sa pensée est faite des Erasanchulæ, les Primes Runes qui façonnèrent le Cosmos : Êtres Vrais, Formes Vraies, Principes Vrais. L'une d'entre ces Runes était *Zoamalos*, la Bête Parfaite qui ne peut être aperçue dans toute sa gloire que par ceux qui outrepassent le Soleil*. Elle est la Créature Une, et la Créature de la Loi.

Zoamalos descendit au Soleil, où elle devint *Solamos*. Elle descendit sous le Soleil, emportant dans le monde son état naturel de dualité. Celle-ci existait sous la forme de *Hykim*, l'Animal Énergie, et *Mikyh*, l'Animal Matière. Ensemble, ils forment les Trois, les Trois Bêtes Parfaites.

Solamos pensa et *Mirakos* l'Oiseau Monde commença à être, qui mesura la hauteur et la profondeur de l'univers. *Mikyh* pensa, et *Yuradam* la trapue Bête Aiguille commença à être, qui mesura la longueur et la largeur de l'univers. *Hykim* pensa, et *Zamakan* le Serpent Sans-Jambe commença à être, qui mesura le début et la fin du cosmos. Voici les Sept, les Sept Primes Animaux.

* NDT : qui entrent dans le Plan des Saints

La Tierce Action fut la Multiplication, en laquelle les Primes Runes dévoluèrent. *Hykim* et *Mikyh* se contemplèrent eux-mêmes, et puis l'un l'autre, et puis *Solamos*, et puis au-delà, *Zoamalos*. Ils prononcèrent alors les Huit Paroles, et créèrent donc les Huit Animaux Horizontaux, que l'on nomme aussi les Huit Animaux d'Énergie :

Ében la Grigue, premier des animaux fouissants.

Golatis le Béhémoth, premier des animaux géants.

Masékot l'Alar, premier des animaux courants.

Oumarani le Phénix, premier des animaux volants.

Sélenvath l'Éluse, premier des animaux se cachant.

Sorza le Monocéros, premier des animaux cornants.

Urile la Zadar, premier des animaux en armement.

Vod le Bodu, premier des animaux stants.

Hykim et *Mikyh* n'avaient pas terminé. Ils entrèrent ensemble dans les Cinq Mondes, et les résultats de leur action étaient les Cinq Animaux Verticaux, que l'on nomme aussi les Cinq Animaux de Matière :

Sakozar l'Invertébré, premier des animaux mous.

Dolanala la Nageuse, premier des animaux à vertèbres.

Jakasal le Reptile, premier des animaux secs.

Arvana Ailée, premier des animaux à plumage.

Ménaken le Marcheur, premier des animaux à fourrure.

Tous ceux-là étaient des créatures de grandeur. C'étaient les Treize de Grandeur, et les animaux qui habitaient le Plan des Adeptes, et ceux qui vivaient lorsque la Tierce Action prit fin. Cet endroit, qui était encore le lieu parfait, fut le Prime Monde.

La Quarte Action fut la Reproduction. Les Treize Animaux prononcèrent les Huit Paroles et se reproduisirent, tant que le monde fut habité par un grand nombre d'êtres mineurs. Ces êtres avaient une infériorité de nature par rapport à ceux qui les avaient engendrés, et ils vivaient dans le nouveau monde qui avait été créé. Ce monde, c'était le pays parfait de *Danmalastan*.

Les Treize n'avaient pas terminé, car ils étaient les Huit Pères et les Cinq Mères. Ils exécutèrent les Cinq Mouvements, se joignant ensemble de toutes les manières possibles. Le résultat obtenu, ce furent les Quarante Bêtes Anciennes de *Danmalastan*, et à chacune d'entre elles il fut donné un nom par *Malkion le Fondateur*. Ils eurent une grande descendance, et ils vécurent avec le prime peuple. Aucun d'entre eux n'était sauvage en ces temps-là, et tous vivaient dans l'harmonie et la paix.

La Quinte Action fut la Destruction. Il y eut de très mauvaises applications de la Loi. On créa le Monde Inférieur, où vivaient des êtres maléfiques, sales, et dépravés. Un grand nombre de nations et de tribus furent trompées par des dieux et des esprits, et ils attaquèrent *Danmalastan*, et forcèrent le monde à accomplir des actes pervers. À cause d'eux, les Huit et les Cinq se mêlèrent ensemble, les Treize descendirent parmi les Quarante pour engendrer des créatures infectes, et les dieux eux-mêmes coülèrent avec les animaux et engendrèrent encore d'autres monstres. Telles étaient les créatures qui dominèrent l'Âge des Glaces et l'Âge des Monstres.

Aujourd'hui le monde contient encore quelques-uns de tous ces animaux ; bons et mauvais ; faibles et puissants ; naturels et monstrueux.

LES MONOCÉROS (LICORNE MAJEURE)

Unicornus regalis

Âges : Tempêtes, Ténèbres

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Luathéla (Outremonde), rarement dans d'autres pays.

Habitat : Outremonde (normalement le Monde magique).

Un monocéros ressemble de manière superficielle à une licorne, mais il est beaucoup plus grand, et il a la peau et le poil d'un noir d'ébène, une crinière dorée, et une carrure beaucoup plus puissante. Sa corne est plus longue ; poil, peau, et corne scintillent de petits éclairs.

Au contraire de leurs cousins inférieurs, les monocéros sont terrifiants et agressifs. Ils rôdent dans l'Outremonde, indifférents à tous, sauf aux adversaires les plus dangereux. Ils sont au moins aussi intelligents que les êtres humains, mais ils ne coopèrent avec les mortels que s'il existe une raison massivement justifiée de le faire. Normalement ils font fuir ou ils tuent tous les humains et les entités monstrueuses qu'ils rencontrent.

Les monocéros sont les enfants les plus purs de Sorza, le premier des animaux cornus. Quand les monstres commencèrent à tuer les Bêtes Anciennes, Sorza engendra les monocéros à partir de sa pensée la plus pure pour protéger les autres.

MONOCÉROS

Armes et armure : Coup de corne 2W2Λ4, Peau épaisse Λ3.

Capacités importantes : Charger un ennemi 8W, Grand 8W, Perdre son calme 2W, Voir un intrus 5W, Fort 12W, Coriace 15.

Capacités magiques innées : Intimider un ennemi 2W2, Résister à la magie 15W, Débusquer l'ennemi 10W, Soigner soi-même 12W, Lancer des foudres 15W, Voyager entre les mondes 5W2.

Tactique : Lorsqu'il affronte un ennemi, un monocéros frappera à terre de ses sabots, beuglera, et tournera sa corne dans l'air en espérant effrayer l'adversaire pour le faire fuir. Si cela ne réussit pas, il chargera, corne en avant (il augmentera sa capacité de *Coup de corne* avec la *Charge*). Si jamais une attaque à distance est plus appropriée, vue la situation, le monocéros lancera des foudres tueuses depuis la pointe de sa corne.

LES ROUGE-CAPS (SANG-COIFFE, SUCE-PLAIE ROUGE, FANTÔME ROSÂTRE)

Âges : Ténèbres

Distribution : Seshnéla, Ralios, Fronéla, Pélorie, Manirie, Îles Vadéli, Umathéla (rars dans tous ces pays).

Habitat : N'importe lequel.

Les rouge-caps sont des fantômes créés volontairement par des sorciers maléfiques à partir des âmes des gens les plus cruels. Le rituel de création d'un rouge-cap n'est pas compliqué, mais il exige le cadavre (ou le sacrifice) d'un meurtrier. Si le rituel réussit, l'âme du meurtrier prend forme physique à partir de son ancienne chair et son sang. Le rouge-cap ressemblera à celui qu'il était lorsqu'il vivait, mais sa peau paraîtra pâle et maculée de sang, et portera souvent des marques issues de sa propre

Une fois qu'il aura été créé, le rouge-cap bénéficie d'une possibilité permanente de communication télépathique avec son créateur, auquel il est obligé d'obéir (sauf qu'on ne peut jamais l'obliger à commettre des actes ni généreux ni bénéfiques). Il ne pourra pas utiliser la magie qui lui était accessible avant de mourir, et il se désintéressera complètement de toutes les capacités qui n'aident pas directement à faire couler le sang ou à infliger la douleur. Il conserve, par contre, toutes les capacités qui lui servaient dans son ancienne vie à commettre des violences et à favoriser la haine, comme la torture, ou certains traits de caractère.

Armes et armure : Telles qu'on les lui aura fournies (typiquement Épée Λ3 et Armure d'écailles Λ4), plus Griffes Λ1.

Capacités magiques innées : Cruel 2W, Atouts magiques (voir Tactique), Fort 12W.

Tactique: Les rouge-caps se serviront des armes et armure qu'on leur fournira. S'il en a la possibilité, le rouge-cap aimera bien mieux torturer ses ennemis vaincus plutôt que de les tuer immédiatement. Quand ses victimes sont tuées, le rouge-cap plongera son corps et son cap dans le bain de sang frais.

Chaque fois que le rouge-cap tuera une victime intelligente, il en sera rendu plus fort. En revanche, sa force flétrit si jamais il est blessé, ou si un temps trop long se produit sans aucune tuerie. Un rouge-cap bénéficie d'un atout magique de $\Lambda+1$ par personne tuée, et ce jusqu'à une limite de 1/2 de sa capacité *Cruel*. Cet atout ne s'applique qu'au *Combat au contact* et à *Fort*, mais il s'applique de façon automatique. Si un rouge-cap est blessé, il ne souffre pas des pénalités normales qui sont décrites dans *Hero Wars*. Au lieu de celles-là, son atout magique est réduit de $\Lambda-2$ par « blessure », et $\Lambda-4$ à chaque fois qu'il est « estropié », et $\Lambda-8$ si le rouge-cap est « mourant ». Quels que soient les dégâts subis, cet atout ne se transforme jamais en handicap. Au bout d'une semaine au cours de laquelle un rouge-cap n'aura pas tué un être intelligent, ses atouts magiques sont réduits de $\Lambda-1$ par jour.

Si l'atout magique d'un rouge-cap descend à $\Lambda 0$, cela n'aura aucun effet néfaste supplémentaire sur le rouge-cap. Si son corps est tué (réduit à -40 PA en combat), son essence se dissipe. L'un de ces rouge-caps dissipés ne pourra être régénéré que si un sorcier lui sacrifie rituellement une certaine quantité de sang. Dans ce cas, le rouge-cap sera réintégré, mais initialement sans aucun atout magique à disposition.

En plus des créatures qui sont décrites dans ce chapitre, les hellions et les lunè sont aussi des essences.

Les esprits incarnés

Les esprits dans le Monde médian

La plupart des esprits occupent un lieu physique, un objet, ou un être vivant du Monde médian. Il y a donc des esprits des arbres, du feu, des ruisseaux, des rochers, tout comme il y a des esprits des prés, des montagnes, et des animaux. Il y a aussi des esprits qui sont associés à des personnes et à des lignées.

Lorsqu'ils sont dissociés de leur corps, les esprits se rendent dans le Monde psychique, où ils adoptent le rôle qui leur est accordé par la tradition animiste à laquelle ils appartiennent. Ainsi, dans la tradition Korgatsou, les esprits des arbres entrent dans la Forêt Fantôme ou dans les Bois Morts. Les esprits des autres créatures, des gens, des lieux de pouvoir et des lieux sacrés, et toutes les autres choses qui appartiennent au domaine de la tradition sont placés çà et là parmi ces arbres spectraux. Les entités traditionnelles se regroupent toutes ensemble, pour former un monde psychique qui ressemble à au Monde médian, sauf que tout y est mort. Ce domaine inclut les morts bienheureux et les morts qui sont récompensés par les esprits (à condition que la tradition prévoie leur existence), tout autant que les malheureux, les prisonniers, et les horreurs. Mais les entités qui ne sont pas dans la tradition sont toutes hostiles et mauvaises. Tous les esprits qui ne possèdent aucun corps, et tous ceux qui appartiennent à une tradition animiste étrangère sont considérés comme hostiles lorsqu'ils entrent dans le domaine.

LES ESPRITS NATURELS

Âges : Tous

Distribution : Universelle (partout où les esprits composent le paysage).

Habitat : Variable dans le Monde médian ; Monde psychique.

Les esprits naturels constituent un groupe d'esprits assez hétéroclites qui existent un peu partout dans le Monde médian. Y appartiennent les esprits des pays et de leurs diverses composantes : sol, rocs, ruisseaux, brises, cavernes, végétaux, etc. Ces esprits ne peuvent pas quitter leur zone géographique, ni leur emplacement naturel, car ils seraient alors désincarnés et rejetés vers le Monde psychique.

Les Érudits de l'Ambigu dressèrent une classification tripartite des esprits naturels : élémental (ténèbre, eau, terre, air, feu), animal (invertébré, poisson, reptilien, oiseau, mammifère), et végétal (champignon, végétal primitif, végétal subaquatique, herbe, arbre, végétal florissant). Mais cette classification était parfaitement artificielle, et ne correspondait ni aux croyances des animistes ni aux diverses natures et origines des entités en question. Les « esprits de la terre » dont parlèrent les Érudits de l'Ambigu constituaient en réalité une typologie hétéroclite d'entités diverses et variées qui ne partageaient aucune identité de caractéristiques naturelles, sinon les fausses perceptions qu'en avaient les Érudits.

Si chaque esprit de la Nature a une ou plusieurs capacités, ils ne se servent pas tant des capacités en question qu'ils n'en sont eux-mêmes la manifestation. Ainsi, un esprit d'or est or, et ne s'incarne que dans ce métal. Même si un tel esprit était rencontré dans le Monde psychique, sa nature même est celle de l'or, et sa capacité principale est de Briller. Un chaman pourrait, lui, utiliser cette capacité, en intégrant ou en liant l'esprit, pour transférer les effets de cette nature dorée vers l'objet qui contiendra l'entité qu'il aura capturée.

La Puissance d'un esprit de la Nature est indépendante du volume de matériau physique dans lequel il est incarné. Un gati puissant pourrait habiter un seul arpent de terre, et un autre gati plus ordinaire être l'esprit d'un pays de plusieurs kilomètres carrés. Si un esprit de la Nature est capturé dans le Monde psychique, il pourra être forcé d'habiter la quantité de matière qui conviendra au magicien, et le puissant esprit d'un grand fleuve pourra être capturé (par un chaman immensément puissant) dans un seau d'eau. Un esprit de la Nature n'aura, en règle générale, qu'une seule des *Capacités magiques typiques* données ci-dessous, mais les esprits plus puissants en auront souvent plusieurs. Ces capacités ont toutes une valeur numérique égale à la Puissance de l'esprit, et ce quel que soit le volume de la matière habitée par l'esprit.

Les esprits naturels qui vivent en grande proximité font, en règle générale, partie d'une entité plus vaste. Par exemple, dans la tradition d'Aldrya, le gati d'une vallée existe souvent comme partie du territoire d'un plus important grand-cêtre. Cet esprit collectif est plus puissant que les esprits individuels qui le composent (mais il n'est pas aussi puissant que le total de leurs Puissances), « sait » tout ce que les esprits individuels « savent », et sait comment se substituer à eux quand il le veut. Un tel esprit collectif est souvent doué de raison (d'un niveau intellectuel qui varie entre une sombre bêtise et une belle intelligence épanouie) ainsi que d'une sensibilité affective qui lui permet d'avoir des amis, et de vouloir les assister, des ennemis à craindre ou à combattre. Ces esprits collectifs sont généralement connus comme faisant partie des traditions animistes locales. Les nymphes constituent un bon exemple de ces esprits collectifs, bien que leur niveau intellectuel et leur autonomie ne soient pas courants pour ce genre d'esprits.

Plusieurs types courants d'esprits de la Nature sont décrits ci-dessous. Ils ont été regroupés ici dans des fausses catégories plutôt larges, uniquement pour des besoins de présentation, et en sachant que deux esprits du sol ne sont pas nécessairement semblables, ni même liés par parenté de « sang » ou d'esprit, ni rencontrés aux mêmes endroits fût-ce dans le Monde médian ou dans le Monde psychique.

Les esprits naturels communs

Puissance typique : 10 à 1000.

Capacités magiques : Voir les différents types d'esprits qui sont décrits ci-dessous. Ces descriptions donnent le détail des pouvoirs communément acquis par les fidèles qui intègrent l'esprit. Un esprit donné ne possèdera en règle générale qu'une seule des capacités mentionnées dans ces descriptions.

Tactique : Le concept de tactique n'a aucun sens pour les esprits naturels, car ils ne font rien sinon résister aux contraintes magiques et habiter le matériau naturel de leur nature. Le très grand nombre de ces esprits n'a aucune capacité de combat, ne possède aucune intelligence telle que les humains la conçoivent, et ne peuvent même pas se servir de leurs « capacités » si un chaman ne les force pas à le faire. Si une attaque est portée sur un de ces esprits par un être n'appartenant pas à la tradition, elle provoque d'habitude une réponse de la part de l'esprit collectif local.

Les esprits naturels puissants

Puissance typique : 10Ⅲ2 à 10Ⅲ3.

Capacités magiques : Identiques à celles des esprits plus faibles, mais les esprits plus puissants possèdent souvent plusieurs capacités.

Les grands esprits naturels

Puissance typique : 10Ⅲ3 à 10Ⅲ4.

Capacités magiques : La plupart des grands esprits naturels sont des entités individuées, ayant leur propre liste de capacités. En règle générale, ils auront toutes les capacités données ci-dessous, plus nombre d'autres capacités qui seront déterminées par le Narrateur ou par le scénario.

Les esprits d'arbre

Capacités magiques typiques : Porter <fruit>, Feuilles persistantes, Ombrager, Fort, Haut.

Habitat : Arbres.

Les esprits d'arbre individuels n'ont aucune intelligence innée, et n'interagissent pas de manière consciente avec autrui. Mais chacun d'eux fait partie d'un esprit grand'cêtre. Ces esprits collectifs dictent par leur volonté les actions de toute la futaie, comme le fait par exemple de ne pas fructifier une certaine année. Les traditions locales ont normalement des rituels pour apaiser les esprits grand'cêtres de leur région. Lorsque l'arbre grand'cêtre meurt, le plus ancien ou le plus puissant des autres arbres de la futaie lui succède, et l'esprit collectif survivra donc tant que survivra au moins l'un des arbres de la futaie.

Un esprit grand'cêtre peut communiquer ses pensées arborées, qui, si l'esprit est assez ancien est puissant, peuvent être intelligentes. Seuls les chamans et les êtres ayant un sens elfique peuvent saisir ces communications. Les esprits grand'cêtres sont donc la source principale de la sensibilité particulière des elfes, des dryades, et des autres Aldryami dans leurs propres forêts.

Des esprits d'arbre de ce type existent dans les traditions d'Aldrya, de Pamalt, Kolatine, et Hsunchen, entre autres. De tels arbres sont chose courante dans la tradition de Kyger Litor, où ce sont des esprits de nourriture. La tradition d'Aldrya possède en outre plusieurs autres types d'esprits d'arbre. Les esprits d'arbre praxiens sont très différents, car ce sont des entités spectrales.

Les esprits de flammes

Capacités magiques typiques : Enflammer un combustible.

Habitat : Foyers, bâtons-à-feu.

Les esprits de flammes sont des êtres colériques et affamés, toujours prêts à consumer ce qu'ils peuvent. Ils quittent leurs fétiches dès que ceux-ci touchent une matière inflammable qu'ils tentent sur le champ d'enflammer. Ils peuvent aussi entrer dans un feu déjà existant. Les esprits de puissance typique (Puissance 15) peuvent enflammer des combustibles ordinaires, comme le papier, le bois, ou

une torche, tandis que les esprits les plus puissants sont capables de mettre le feu à des végétaux vivants, à de la chair, et même à de la pierre. La résistance des différentes matières est à dériver des valeurs suivantes : amadou 5, bois sec 14, bois humide 10W, bois saturé d'eau 10W2, chairs vivantes 10W3, pierre 10W5. La taille de la flamme est fonction de la *Puissance* de l'esprit ; ainsi une flamme de *Puissance* 1 est de la taille d'un ongle, tandis qu'une flamme de *Puissance* 15 couvre une surface égale à la paume de la main.

Une fois allumé, le combustible continuera normalement de brûler, tant qu'il en restera et qu'il y aura donc une matière que l'esprit pourra habiter (incendier). La taille et l'intensité du feu évoluent selon l'ordre naturel du monde, et l'esprit enflammera enfin toute substance dont la résistance sera inférieure à sa *Puissance*. Il ne tentera d'enflammer les matières moins combustibles que s'il y est poussé par le chaman qui le contrôle. La plupart des esprits de flamme n'ont aucune résistance aux moyens normaux d'extinction, mais les plus puissants d'entre eux pourront très bien avoir une telle capacité Résistance à l'extinction.

La plupart des traditions humaines comportent et se servent des esprits de flamme. Les traditions des Uz, des Océanides, et des Aldryami les considèrent plutôt comme des ennemis.

Les esprits de lave

Capacités magiques typiques : Entrer en éruption, Fondre un métal, Irradier de chaleur, Transformer l'eau en vapeur.

Habitat : Volcans, lave.

Les esprits de lave sont des esprits de chaleur sauvages que l'on trouve dans les volcans et dans d'autres endroits où le feu jaillit des entrailles de la terre. Ils existent parfois à l'état de dormance dans certaines pierres assez rares, et s'éveillent si les pierres sont chauffées. Une fois activé, l'esprit de lave ne peut pas être éteint comme une flamme, mais on peut l'obliger à se désincarner en lui faisant perdre un test contre une matière refroidissante, comme la glace ou une grande quantité d'eau.

Les esprits de lave sont chose courante dans les traditions de la Pélorie, et dans certaines parties de la Manirie. Plusieurs traditions du sud de Pamaltéla les considèrent comme des esprits ancestraux, qui vivent avec leur père Baloumbasta au-delà du désert du Nargan.

Les esprits nocturnes

Capacités magiques typiques : Bloquer la lumière d'étoile, Provoquer la peur, Cacher quelque chose dans les ombres, Absorber la chaleur.

Habitat : les ombres nocturnes.

Les esprits nocturnes font partie des entités qui pénètrent dans le Monde médian après le coucher du soleil. Ils habitent le ciel nocturne, et ils sont en lutte constante contre la lumière des étoiles pour l'empêcher de devenir trop brillante. Depuis la montée de la Lune rouge, ils sont affaiblis et seuls les chamans uz peuvent encore les contacter avec facilité.

La plupart des traditions humaines pratiquent des cultes propitiatoires aux esprits nocturnes, et considèrent que le fait de les intégrer ou de les lier dans des fétiches est un acte maléfique. Les différentes traditions des Uz savent qu'il y a en réalité de très nombreuses familles d'esprits des ténèbres, et l'on ne désigne sous le nom de déhori que les esprits les plus craints des autres races.

Les esprits des plantes médicinales

Capacités magiques typiques : Transmettre une prière (en étant brûlé), Soulager un trouble stomacal, Combattre <maladie>, Soins, Diminuer la fièvre, Parfum vivifiant.

Habitat : Certaines espèces végétales.

Il existe de nombreuses plantes qui ont des vertus médicinales. La *Puissance* relative de l'esprit qui les habite dépend de son incarnation ; soit il habite un seul plant, soit il vit dans tous les plants de son espèce dans une certaine zone. Toutes les traditions animistes connaissent intimement les plantes médicinales particulières à leur région. En Rathoréla, par exemple, les chamans se servent avant tout de végétaux fleurissants pour pratiquer leur médecine, tandis que les chamans pralori utilisent plutôt certains foliacés. Les Aldryami n'ont quasiment aucune plante dédiée spécifiquement à la guérison dans leurs forêts, car les elfes et les dryades savent que, pour eux, presque tous les végétaux ont des vertus médicinales.

Les esprits de pluie

Capacités magiques typiques : Épancher, Éteindre les feux, Laver la poussière, Tomber à terre.

Habitat : La pluie.

Les esprits de pluie vivent dans la pluie. Ce n'est pas chaque goutte de pluie qui est habitée par un esprit, mais plutôt un seul esprit qui habite toute la pluie qui est issue du même nuage (toutefois, le nuage lui-même peut être habité par un autre esprit qui engendre cette pluie). Étant donné que tous les nuages dans un ciel couvert semblent former une seule masse non-distincte, il n'est pas aisé de distinguer les esprits pendant un orage. Comme tous les véredthi, les esprits de pluie se mêlent les uns aux autres assez facilement, et lorsque leur eau atteint une rivière, une flaque, ou tout autre pièce d'eau, ils se mêlent aussi avec les esprits qui les habitent.

Les esprits de puits

Capacités magiques typiques : Refroidir une brûlure, Étouffer un feu, Apaiser une douleur, Laver la saleté.

Habitat : Mares, flaques, trous d'eau, puits, petits lacs.

Les esprits de puits n'ont aucune forme fixe, mais ils sont mobiles et ils ont besoin d'eau pour leur incarnation. S'ils sont pollués, ils deviennent maléfiques, et, s'ils sont empoisonnés, ils « meurent », rejetés vers le Monde psychique. Plusieurs esprits de puits qui se trouvent en un même volume d'eau se mélangent invariablement les uns avec les autres, l'individuation des plus faibles disparaissant en renforçant la personnalité et des pouvoirs du survivant. Les grands corps d'eau sont pleins d'esprits de ce type, qui sont constamment en train de se mêler les uns avec les autres, comme les ruisseaux se mêlent ensemble pour former les rivières.

Les esprits de rocher

Capacités magiques typiques : Détecter les broos, Dur, Soigner <maladie>, Lourd, Blesser quelqu'un, Ancien, Assainir le venin de scorpion, Stable, Emmagasiner la lumière.

Habitat : Blocs de pierre, rochers.

Les esprits de rocher sont assez rares, y compris dans les montagnes et dans d'autres zones rocailleuses. Là où on les trouve, les pierres d'une même variété tendent à avoir le même pouvoir. Ainsi, en la terre de Caladra chaque variété de pierre précieuse possède son propre pouvoir ; les diamants soignent, les émeraudes emmagasinent la lumière, les saphirs purifient l'eau, etc.

La futaie d'un chaman aldryami

Un extrait du *Exploratum Alfosis*, rédigé par son élève *Blîn Brunepouces*, 1032 S.T.

Temple de la connaissance d'Aurilimbe, cote 0V293-1920PU-0.02AF.3-BBT

Le bois faisait environ trois milles sur cinq, et semblait n'avoir qu'une population clairsemée. Lorsque Alfosis le sage traversa ce bois, il tomba par hasard sur la futaie sacrée de Gorge Rouge, un chaman elfe. Après une joute merveilleuse, les esprits naturels des alentours vinrent tous se présenter devant Alfosis.

Un grand nombre d'êtres et objets intéressants se trouvaient dans le domaine de Gorge Rouge, qui était assez petit : environ un demi-mille carré. Dans l'intérêt de la science, j'ai alors procédé au décompte précis de chacune des créatures et de tous les autres aspects intéressants de la futaie que j'ai pu observer. La futaie elle-même, tout comme la forêt où elle se trouvait, était essentiellement composée de cèdres et de chênes, tous très anciens.

INVENTAIRE DES HABITANTS

- Gorge Rouge, chaman elfe brun
- 2 nymphes de chêne
- 1 nymphe de bouleau, bien en formes
- 1 nymphe de cèdre, mais non pas celle que cherchait Alfosis
- 7 pixies, qui se disputaient pour savoir laquelle d'entre elles serait reine
- 3 rats ou souris
- Un lapin
- Un chevreuil, de l'espèce à queue blanche que nous aimons tant
- Un renard noir, alors inconnu, et qu'on n'a pas revu depuis
- 5 scarabées
- 20 autres petits rampeurs, glisseurs, et fouisseurs
- 1 faucon, celui à queue rouge, qui s'est présenté le premier parce que Alfosis le connaissait déjà
- 6 autres oiseaux : roitelets, geai bleu, caille géante, corbeau, et hibou brun
- 4 majestueux arbustes
- Plus de 100 gardiens, rassemblés en foule dans les arbres alentour et nous régaland de leurs nombreux commentaires
- 3 nymphes de ruisseau et de trou d'eau
- 1 petite source d'une clarté remarquable
- Un rocher bizarre
- 2 esprits de haut de falaise, aux voix délectables
- Quelque chose de rocailleux sous terre
- 4 fantômes inidentifiables
- 1 feu follet, qui ne revint jamais chez lui
- 2 spectres
- 1 sable mouvant, affamé
- 1 esprit d'or

Les esprits du vent du Nord

Capacités magiques typiques : Souffler sans relâche, Geler, Hurler, Hair l'été.

Habitat : Vent du Nord, brises froides.

Ces vents soufflent depuis le Nord gelé. La plupart d'entre elles servent le Seigneur des Neiges, mais il y en a qui ne servent aucun maître. Ils sont assez têtus, mais un chaman peut cependant les forcer à souffler dans une certaine direction. Ils font partie des esprits les plus appréciés par les Uz. En hiver, ils soufflent librement sur Génertéla.

Les esprits du sol

Capacités magiques typiques : Combattre <maladie>, Faire pousser les mauvaises herbes, Soins, Tuer les récoltes, Purifier l'eau, Porter un poids lourd, Maintenir la vie.

Habitat : Sol, terre.

Les esprits du sol occupent un certain volume de terre, et donnent la force vitale qui nourrit la vie végétale. Si l'esprit est chassé de la terre qu'il occupe, ou s'il est détruit (magiquement), le sol perd son pouvoir de Maintenir la vie. La plupart des esprits du sol occupent une zone allant d'un arpent jusqu'à plusieurs kilomètres carrées. Ceci dépend de la nature du terrain.

Les esprits de sol de toutes sortes sont particulièrement courants dans les forêts aldryami, communs dans les autres pays animistes, et ils peuvent être rencontrés ailleurs aussi.

LES NYMPHES

Les nymphes sont des esprits naturels collectifs qui sont associés à certaines particularités topographiques, ou topoi. Ce sont des manifestations de l'intelligence de la Nature, et leurs corps sont des reflets de cette Nature : un arbre, un lac, une rivière, ou un pré sont à la fois le corps et l'habitation d'une nymphe. Les nymphes sont intégralement liées à leur habitat, et l'esprit vit normalement à l'intérieur même du topos en question. À volonté, une nymphe peut former un corps mobile à partir de la matière de son habitat, pour écarter les intrus, par exemple.

Les nymphes appartiennent normalement à la tradition animiste locale. Si toutes les nymphes possèdent la capacité Connaissance de la tradition locale, elle est innée et non pas apprise, car la nymphe forme elle-même sa propre tradition. Les nymphes possèdent en outre la capacité automatique de détecter tous les esprits qui sont à l'intérieur de son habitat, y compris ceux qui sont étrangers à la région. Les nymphes dominent habituellement sur les autres esprits de la région, et elles reçoivent parfois des offrandes régulières de la part des animistes locaux qui sont membres de la tradition.

Leur forme physique

Les nymphes diffèrent des autres esprits naturels en ce qu'elles peuvent former des corps à volonté, et prendre une forme similaire à celle des créatures avec lesquelles elles ont à communiquer. Elles ne peuvent former ce corps qu'à l'intérieur de leur habitat. Si le corps d'une nymphe est détruit, la nymphe peut aisément le remplacer tant que le topos naturel qu'elle habite n'est pas détruit, car son corps est formé à partir de la matière même du topos : une dryade forme son corps à partir de plantes, une subériade d'ombres, etc. La nymphe peut dissoudre ce corps en une minute environ, tant qu'elle reste dans son habitat. Son esprit se rend momentanément dans le Monde psychique, puis revient dans le topos.

Même lorsqu'elles sont incarnées, les nymphes sont rattachées à leur topos, et ne peuvent pas le quitter sans en pâtir. Une nymphe subit un malus de -1 à sa Puissance (et donc à tous ses talents innés) pour chaque dizaine de mètres qui la sépare de son habitat. Si l'éloignement est tel que sa Puissance est réduite à 0, elle disparaîtra du Monde médian pour retourner, via le Monde psychique, au topos naturel qu'elle habite. Il est tout à fait possible que le topos en question soit très grand ; qu'il s'agisse par exemple d'une rivière de 80 km de long, ou d'un vaste ensemble de cavernes, ou d'une forêt. Tant que la nymphe restera à l'intérieur de la périphérie de dix mètres qui entoure le topos, elle ne subira pas de pénalité.



L'apparence d'une nymphe est le reflet d'un profond désir mythique qui est de leur nature, et la plupart d'entre elles apparaissent comme des objets de désir sexuel à la plupart des êtres intelligents qui les contemplent. Les nymphes maléfiques, quant à elles, en sont le reflet opposé, celui du rejet et du dégoût, et elles sont donc répugnantes aux yeux de chacun. La nature de cette beauté ou de cette laideur est magique, provoquant des réactions similaires chez toutes les races humanoïdes. Ainsi, les dryades sont alléchantes même pour les Uz, qui trouveront aussi que les subériades sont effroyablement repoussantes.

Leurs talents

En plus de leurs capacités magiques innées, les nymphes possèdent en général plusieurs talents, environ un talent par 5 points de Puissance. Ces talents ne proviennent pas de l'intégration d'esprits, mais ils se développent naturellement avec la croissance en force et en spiritualité de la nymphe. Ces talents font autant partie de la nymphe que de son topos, et il s'agit vraisemblablement d'esprits naturels divers qui viennent à être contrôlés directement par elle. Ces talents ont une valeur numérique initiale qui est égale à la Puissance de la nymphe, avec une croissance normale à partir de cette base.

Une nymphe possède une capacité spéciale qui lui permet de manifester physiquement ses talents (mais non pas ses propres capacités magiques innées). Le talent vient à animer un petit volume de substance ou d'un élément approprié, comme un sarment ou une branche pour une dryade, une ombre pour une subériade, etc. Un talent peut être incarné quelle qu'en soit sa nature (Soins, Courir vite, Blesser à distance, etc.).

Une nymphe peut incarner instantanément ses talents, une fois par échange, n'importe où à l'intérieur de son habitat, quelle que soit la distance entre ce lieu et son topos. La nymphe sait toujours localiser par sympathie tous ses talents incarnés, et elle est en outre capable d'utiliser leurs incarnations comme focus de ses propres capacités. Si une incarnation secondaire possède un moyen de locomotion, elle peut la faire bouger à volonté, tant que le talent restera à l'intérieur de son habitat. Si, pour quelque raison que ce soit, le talent est déplacé en dehors de l'habitat, il serait instantanément repoussé du Monde médian vers le Monde psychique. Il n'y a aucune limite au nombre de talents incarnables tous en même temps, mais une nymphe ne peut en focaliser qu'un seul à la fois, et en outre elle ne peut le faire que si elle n'est pas en train de se servir de ses propres capacités ou de ses autres talents.

Une nymphe peut se servir de ces talents incarnés de deux façons différentes. En premier lieu, le talent a le pouvoir d'initier un test (et reçoit une quantité de PA égale à sa propre valeur numérique). Ainsi, un talent de *Soins* incarné pourrait initier un test de guérison. Ensuite, le talent incarné a le pouvoir d'aider la nymphe durant les oppositions, augmentant les PA de la nymphe comme si ce talent était un partisan, et forçant en outre des malus d'attaquants et/ou défenseurs multiples sur les adversaires. Tout comme les partisans, les talents incarnés empêchent la nymphe elle-même de subir ces malus d'attaquants et/ou défenseurs multiples.

Une fois qu'une nymphe a incarné l'un de ses talents, elle perd l'accès direct au talent tant que cette incarnation séparée va durer. Ainsi, la dryade qui incarne son talent de *Soins* dans un sarment ne pourra pas se servir de cette capacité de manière directe si elle ne le résorbe pas. Une nymphe peut résorber instantanément l'un de ses talents, si celui-ci se trouve à l'intérieur de son habitat, mais elle ne peut incarner ou résorber qu'un seul talent par échange. Le fait de résorber un talent n'apporte à la dryade aucun PA et ne lui est d'aucune autre assistance, si ce n'est celle de pouvoir utiliser de nouveau son talent de façon directe, et de pouvoir l'incarner en un autre endroit de son habitat.

Lorsqu'un talent est engagé dans une opposition, soit de manière indépendante soit comme partisan de la nymphe, il peut subir une défaite. Dans ce cas, le talent sera renvoyé vers le Monde psychique, sans réintégrer la nymphe de façon immédiate. Cela n'apporte aucun malus particulier à la nymphe, mais pour résorber le talent de nouveau, elle devra alors abandonner sa propre incarnation, entrer dans le Monde psychique, et de là retourner à l'intérieur de son topos. La résorption du talent pourra nécessiter plusieurs minutes, voire plusieurs jours, selon le degré de défaite et les besoins ou les choix du Narrateur.

Si une nymphe est elle-même vaincue lors d'un test, elle perd le contrôle de tous les talents qu'elle aura incarnés. Tous ces talents seront rejetés vers le Monde psychique, comme s'ils avaient tous été vaincus chacun séparément.

Personne, mis à part la nymphe qui l'a créé, ne pourra contrôler, ni affecter de toute autre manière, un talent incarné, sauf à le vaincre, et donc à le forcer de quitter le Monde médian. Un talent incarné ne meurt pas de façon permanente si ses PA sont réduits à -40 ou en-dessous, et il ne peut être ni capturé, ni lié, ni intégré par un chaman, et ce, même si la nymphe elle-même le souhaitait.

Les dryades (nymphes d'arbre)

Âges : Tous.

Distribution : Terres aldryami, ailleurs (rarement).

Habitat : Forêts et jungles aldryami.

Les dryades sont des manifestations de la Nature. Chacune d'entre elles est liée à une futaie d'arbres particulière (et celle-ci sera généralement située en plein cœur d'une forêt aldryami), et elles ne restent en vie qu'aussi longtemps que vivront les arbres de la futaie. Leurs corps matériels ressemblent à ceux de belles femmes humaines, ayant une peau laiteuse et des cheveux châtain ou verdâtres. L'un des arbres de la futaie est la demeure de la dryade, d'où elle peut former son corps à volonté. Au fur et à mesure que l'arbre vieillira, la dryade s'affaiblira, et, lorsqu'il mourra, elle mourra aussi. D'habitude, une autre dryade, engendrée par l'un des jeunes arbres de la futaie, apparaîtra au printemps suivant pour remplacer la morte, et elle sera le nouvel esprit collectif de cette région.

Une dryade a la capacité de contrôler toute la vie végétale (y compris les farfadets et les gardiens) de son habitat, ainsi que celle de percevoir les événements qui s'y déroulent, et ce, quelles qu'en soient les dimensions. Les dryades sont de parenté proche avec les elfes, et elles agissent souvent comme dirigeants dans les communautés aldryami.

DRYADE

Puissance typique : 5W.

Armes et armure : Rien.

Capacités importantes : Connaissance de la tradition d'Aldrya 12W2, Sens elfique 5W, Souple et élan-cée 15, Se déplacer en silence 18.

Capacités magiques innées : Alléchante 2W, Commander aux plantes de sa futaie 8W2, Percevoir les événements dans sa futaie 5W.

Talents typiques : Confondre les chemins, Commander aux créatures naturelles nées dans sa futaie, Dévier une arme, Éteindre un feu, Soigner un Aldryami, Se déplacer sans être aperçue.

Tactique : Si elle est menacée, la réaction d'une dryade sera d'entraver l'intrus. Par exemple, elle pourrait tenter d'empêtrer leurs jambes dans de hautes herbes, ou de faire tomber des troncs d'arbres pour bloquer leur chemin. Si elle panique, elle incarnera un ou plusieurs talents pour l'aider à la défense. Une attaque contre la futaie d'une dryade engendre un sentiment de détresse qui est ressenti par toutes les plantes avoisinantes, que n'importe quel Aldryami est capable de percevoir, à des milles de là, grâce au *Sens elfique*. C'est tout naturellement qu'ils courront à l'aide de la dryade. Si on essaie de la forcer à combattre, une dryade s'évanouira tout simplement vers le Monde psychique.

Les oréades (nymphes de terre, nymphes de montagne, nymphes de vallée)

Âges : Tous

Distribution : Universelle.

Habitat : Montagnes, collines.

Les oréades sont des nymphes des hautes vallées des montagnes, et ressemblent à des femmes minces à la peau assez pâle, aux yeux glacials et bleus, et aux cheveux blancs ou argentés. Si elles sont capables de dissoudre leur corps à volonté comme les autres nymphes, elles ne le font que rarement car elles aiment à ressentir sur leur peau nue les rafraîchissantes brises de la montagne, et à se baigner dans les ruisseaux glacés.

Les oréades savent comment contrôler toutes les créatures non-intelligentes qui sont nées dans leur vallée, et elles ressentent magiquement tous les événements qui se produisent ailleurs sur leur montagne. La plupart d'entre elles possèdent en outre un certain nombre d'autres capacités magiques.

ORÉADE

Puissance typique : 5W.

Armes et armure : Rien.

Capacités importantes : Grimper 15W, Se cacher 12W, Sauter 10W, Souple et élancée 18, Connaissance de la <tradition locale de la terre> 12W2.

Capacités magiques innées : Alléchante 18, Commander aux créatures nées dans sa vallée 5W2, Percevoir les événements dans sa montagne 5W.

Talents typiques : Invoquer la pluie, Troubler la raison d'un mortel, Lancer une malédiction de mauvaise chance, Courir vite, Soins, Se déplacer sans être aperçue, Lever un vent, Résister à la magie.

Tactique : Si elle est mise en danger, une oréade dissoudra son corps. Si la vie dans son habitat est mise en danger, elle invoquera des créatures pour l'aider à la défense. Elle pourra utiliser ses talents incarnés pour défendre son topos, mais la nature même de ces talents fait qu'une telle tactique sera souvent inefficace. La nymphe ne combattra jamais elle-même.

Les potaméides (nymphes de ruisseau, nymphes de rivière)

Âges : Tous

Distribution : Universelle (sauf la Désolation, Pent, et le désert du Nargan).

Habitat : Rivières.

Les potaméides sont des nymphes d'eau douce qui vivent dans des rivières, et ce sont les plus pai-

sibles de toutes les nymphes d'eau. Elles ont l'apparence de belles femmes à la peau bleue claire, et aux longs cheveux coulants qui flottent gracieusement dans l'eau. Elles restent en vie tant que leur habitat restera composé d'eaux courantes. Si jamais il tarissait en eau, ou si son cours était arrêté (par une barrière, ou une digue, etc.), la nymphe s'affaiblirait et finirait par mourir (si l'écoulement de l'eau reprenait, cela pourrait par la suite engendrer une nouvelle potaméide, ou bien régénérer l'autre si elle n'avait pas été détruite.). Les potaméides vivent pour la plupart dans des rivières écartées, loin de la civilisation, où il n'y aura de préférence aucun trafic fluvial humain. Toutefois, elles semblent indifférentes aux activités des créatures qui ont un rapport avec l'eau, comme celles des durulz.

Les potaméides peuvent contrôler toute créature non-intelligente qui est née dans sa rivière ou son ruisseau, et elles sont capables de percevoir magiquement les événements se produisant en son cours. La plupart d'entre elles ont d'autres capacités supplémentaires.

POTAMÉIDE

Puissance typique : 5W.

Armes et armure : Rien.

Capacités importantes : Esquiver une attaque 5W, Souple et élancée 15, Connaissance de la <tradition locale> 12W2, Nager vite 2W.

Capacités magiques innées : Alléchante 2W, Commander aux créatures nées dans sa rivière 8W2, Percevoir les événements dans sa rivière 5W.

Talents typiques : Animer un corps aqueux, Permettre de respirer dans l'eau, Contrôler les végétaux de la rivière, Éteindre un feu, Soins, Faire flotter un objet massif, Purifier l'eau, Empiéger dans un courant tourbillonnant.

Tactique : Une potaméide commandera aux créatures fluviales voisines de venir à son aide. Elle incarnera ses talents si elle est attaquée directement, et animera un corps aqueux (cette capacité est similaire à celle d'une ondine) si jamais on la force à combattre elle-même.

Les subériades (nymphes de caverne, nymphes de ténèbre, sorcières, vieillardes)

Âges : Tous

Distribution : Universelle.

Habitat : Lieux ténébreux, sous-sol.

Les subériades sont des nymphes des Ténèbres qui habitent les cavernes, les forêts lugubres, les clairières sombres... Elles possèdent une intelligence maléfique et, contrairement à la plupart des autres nymphes, elles prennent la forme de femmes hideuses (de vieillardes) à la peau noire ou gris foncé. Les subériades ne peuvent prendre une forme physique que la nuit, ou bien sous un ciel couvert par les nuages ou le brouillard, ou dans les ténèbres d'une caverne, et elles sont immédiatement repoussées dans leur topos si jamais elles sont touchées par la lumière du soleil. Une subériade peut commander à toutes les créatures non-intelligentes qui habitent son antre, qu'elles y soient nées ou non. En plus des animaux normaux, il peut s'agir aussi de morts-vivants et d'autres monstres. Les subériades sont toujours capables de ressentir les événements qui se produisent à l'intérieur de leur habitat.

SUBÉRIADE

Puissance typique : 5W.

Armes et armure : Griffes 18^1.

Capacités importantes : Grimper 15W, Cruelle 15, Connaissance de la <tradition locale des Ténèbres> 12W2, Sagace 18, Forte 2W.

Capacités magiques innées : Commander aux créatures qui vivent en son antre 8W2, Se cacher dans l'ombre 8W, Percevoir les événements dans sa caverne 5W, Effroyablement laide 18.

Talents typiques : Créer une épaisse couche d'ombres, Lancer une malédiction de cauchemars, Voler sur les ombres, Provoquer la peur, Paralyser un mortel, Résister à la magie, Détecter une faiblesse chez autrui, Voler le souffle à autrui.

Tactique : Les subériades évitent autant que possible toute confrontation directe avec ceux à qui elles veulent du mal, préférant œuvrer à travers la magie et les créatures qu'elles contrôlent. C'est seulement si l'antre de la subériade est directement menacée qu'elle va se ruer sur les intrus, hurlant, griffant, et crachant sur eux, une fois que tous ses talents seront incarnés sous la forme de terrifiantes ombres vivantes.

Esprits incarnés supplémentaires

En plus des créatures décrites dans ce chapitre, les créatures suivantes qui sont décrites ailleurs dans l'Arche d'Anaxial sont des esprits incarnés : Gorthak, Hroggar, les sakkaréka, et Zérapralor.

Les esprits désincarnés

Les habitants du Monde psychique

Chaque fois que les esprits se séparent des corps, ils entrent dans le Monde psychique. C'est un Monde immatériel que les vivants ont intérêt à éviter, car leur dépendance sur le physique, qu'on appelle la Vie, constitue une sorte de nourriture pour les esprits. Ceux qui s'aventurent dans le Monde psychique sont normalement détruits par la nature même de ce Monde. Seuls les chamans savent voyager en sécurité dans ce plan.

Certains esprits désincarnés savent comment entrer dans le Monde médian, mais ce ne sont pas des créatures naturelles, ce qui les rend maléfiques. Certains sont des esprits perdus, d'autres ont traversé des lieux de pouvoir, et d'autres encore sont des ambassadeurs magiques hostiles que l'on a piégé dans le Monde médian. Les chamans se servent souvent de tels esprits pour attaquer leurs ennemis.

LES ESPRITS DE MALADIE

Âges : Ténèbres, Histoire

Distribution : Universelle.

Habitat : N'importe lequel, Monde psychique.

Tactique : Si la plupart des esprits de maladie sont des êtres invoqués, dont la tactique sera décidée par le magicien, certains esprits de maladie entrent toutefois dans le Monde médian sans y avoir été appelés. Ils sont systématiquement hostiles dans ce cas de figure, et ils attaqueront à vue tout être vivant approprié qu'ils rencontreront.

Les esprits de maladie sont des entités hostiles qui essaient de posséder les vivants pour engendrer des maladies. Lorsqu'ils sont visibles, ils ressemblent à des nuages gris décharnés, ou à des figures immatérielles ayant des membres squelettiques et des trous béants à la place des yeux et de la bouche.

Les esprits de maladie essaient de posséder une certaine classe d'êtres vivants avec leur capacité de Possession cachée. S'ils réussissent, les esprits s'intègrent d'eux-mêmes dans le corps de leur victime. Même si l'esprit ne réussit pas à s'emparer du corps, sa seule présence suffit à constituer une source d'infection (voir L'infection ci-dessous).

Les esprits de maladie essaient dans le Monde psychique autour du Grand Esprit Malia, qui est la Grande Maladie. À partir de ce centre, ils voyagent à travers le Monde psychique, comme des vents mauvais, des fièvres brûlantes, ou des ruisseaux empoisonnés qui pénètrent parfois les barrières qui les séparent du Monde médian. Là, ils cherchent à se rassembler à l'intérieur de certains types d'hôtes, comme les cadavres, les broos, les harpies, les marécages, ou encore certains insectes.

Les chamans invoquent parfois des esprits désincarnés pour les envoyer en tant que malédictions sur leurs ennemis. Les maladies font partie des malédictions de ce genre, et elles peuvent être lancées autant contre les champs et le bétail que contre les êtres humains.

L'infection

Tout esprit de maladie qui possède une victime ou qui a été intégré devient source d'infection. Quiconque approche de l'objet, de la personne, ou du lieu infecté peut en tomber malade. Le contact physique avec l'objet n'est pas une condition nécessaire pour l'infection, mais cela peut en accroître les risques. La Virulence d'une infection est égale à la *Puissance* de l'esprit. Le Narrateur est libre d'appliquer un bonus de *Virulence* allant de +1 à +10, qui dépendra de la proximité et de la durée d'exposition à la source d'infection (que ce soit un broo, des cadavres, leurs possessions, etc.).

Un être vivant ne peut se servir que de ses défenses naturelles pour résister à l'infection, car il n'y a pas d'attaque directe. Les capacités comme *Bonne santé* ou *Résistant aux maladies* constituent les défenses les plus appropriées ; les capacités magiques ne sont d'aucune utilité si elles ne sont pas spécifiquement efficaces contre les maladies. Si la victime n'a aucune défense particulièrement appropriée, l'infection fera son attaque contre la résistance par défaut de 14.

Si l'infection emporte le test, la victime est infectée, et commencera à afficher les symptômes de la maladie, et ce, malgré le fait qu'il n'est pas possédé par l'esprit (voir *La possession par un esprit de maladie* ci-dessous). L'infection est simulée sous la forme d'une **pénalité de maladie** qui sera appliquée à

diverses capacités, selon le type d'esprit. La pénalité exacte dépend de la volonté du Narrateur. L'individu infecté n'infectera personne d'autre, mais celui qui est vraiment possédé par un esprit de maladie devient source d'infection pour ceux qui l'entourent.

Les effets d'une infection sont en règle générale moins sévères que ceux d'une possession active, et il n'y a que rarement des effets permanents. Si cependant la pénalité maladie réduit un score en-dessous de 0, la mort ou tout autre effet permanent peut se produire. L'infection n'est donc que rarement dangereuse, et surtout pour les anciens, les tout petits, et les faibles.

C'est au Narrateur de choisir la durée de convalescence après une infection. En général, la victime devrait cependant se remettre des pénalités de maladie au même rythme qu'elle peut guérir de blessures. Des herbes spéciales, les capacités *Soigner les maladies*, et d'autres pouvoirs similaires pourront réduire la durée de convalescence, au choix du Narrateur. En revanche, une victime qui est blessée, qui souffre de malnutrition ou de déshydratation, ou bien qui ne se repose pas, verra la durée de la convalescence s'allonger. En outre, si la victime est à la fois blessée et infectée, elle devra récupérer des deux dommages de manière séparée, et on peut imaginer que les deux convalescences dureront chacune plus longtemps qu'en temps normal. Il faut noter qu'une personne qui est possédée par un esprit de maladie ne pourra pas guérir avant d'avoir été exorcisée.

Les pénalités de maladie

Le Narrateur devrait employer l'infection de manière à rehausser le jeu et l'intrigue. Il pourrait donc décréter que les Héros sont bien au-dessus de ces mesquineries, et les laisser traverser un antre de broos ou un champ de bataille jonché de cadavres pestilentiels en toute impunité. D'un autre côté, un second rôle pourrait tomber malade sans cause apparente, incitant ainsi les Héros à se mettre en quête d'un moyen de guérison.

Si, en fin de compte, un Héros tombe malade, le Narrateur pourra appliquer les pénalités de maladie de plusieurs manières différentes, qui dépendront surtout de l'effet qu'il voudra produire dans sa série. Les idées suivantes sont à prendre plus comme des suggestions que comme des règles.

Effet de gêne: Le Héros souffre d'une pénalité de maladie égale à 1/10 de la Virulence de l'infection. Le Héros guérit de la maladie comme s'il s'agissait d'une ou de plusieurs blessures. Si le Narrateur le désire, cette pénalité pourrait croître ou décroître de façon quotidienne, ou encore exiger le repos pour un certain nombre de jours avant guérison.

Effet mineur: Le Héros souffre d'une pénalité de maladie égale à 1/2 de la Virulence de l'infection (au plus... le Narrateur peut choisir de se conformer à la table d'intensité des maladies). Tous les jours, cette pénalité décroît de 1 à 3 points, selon les actions du Héros.

Effet majeur: Le Héros souffre, selon ses actions, d'une pénalité de maladie égale à -1 à -5 (au moins... le Narrateur peut choisir de se conformer à la table d'intensité des maladies). Quotidiennement, le Héros doit faire un nouveau test de résistance à la maladie. S'il perd, la pénalité maladie sera augmentée de 1 à 3 points, jusqu'à une pénalité maximale qui est égale à la Virulence de l'infection. S'il l'emporte, la pénalité sera réduite de 1 à 3 points. Si la pénalité descend à 0 ou en-dessous, le Héros est guéri.

La magie de guérison est chose courante dans Glorantha. Les polythéistes ont souvent des divinités spécialisées dans la guérison, qui sont source de prodiges aidant à guérir les maladies. Les chamanes des traditions animistes ont le pouvoir d'invoquer des esprits de guérison, utiles contre les infections, et connaissent en outre les plantes locales qui servent à lutter contre les maladies, et à en soigner les effets nocifs. Bon nombre d'ordres sorciers et monothéistes connaissent des sorts de soins, même si peu d'entre eux sont puissants contre les maladies.

Si un guérisseur a une capacité générale, comme *Combattre la maladie*, un modificateur d'improvisation sera appliqué à chaque tentative de guérison. Si en revanche il connaît un moyen spécifique, comme *Soigner les frissons rampants*, il pourra l'utiliser à pleine capacité contre la Virulence de l'infection. À noter que les moyens magiques qui permettent de Résister aux maladies ne prennent pas de modificateur d'improvisation.

La possession par un esprit de maladie

Celui qui est possédé par un esprit de maladie est automatiquement infecté par la maladie dont il est le vecteur. Dans ce cas, la victime développe assez rapidement tous les symptômes, et souffre d'une pénalité maladie qui sera dérivée du degré de réussite de l'esprit (voir la *Table d'intensité des maladies* ci-dessous). La possession par un esprit de maladie provoque habituellement des effets plus débilissants encore. Ces effets persistent souvent même après le départ de l'esprit, sous la forme de réductions permanentes d'une ou de plusieurs capacités.

Périodiquement, l'esprit de maladie attaquera son hôte, en se servant de sa *Puissance*. Si l'esprit l'emporte, le corps de la victime sera ravagé par la maladie. Cette attaque de *Ravages corporels* diminue toutes les capacités affectées de 1 point. Ces réductions sont permanentes, même s'il existe des capacités magiques particulières qui peuvent permettre de récupérer les points perdus. Le joueur peut toujours dépenser des Points d'Héroïsme pour regagner ces points (ce qui représente une rééducation, ou encore une récupération à long terme). C'est au Narrateur de déterminer la fréquence de ces attaques, en se basant sur le degré de réussite atteint par l'esprit et sur les actions du Héros. Par exemple, un esprit attaquerait moins souvent un Héros qui se reposerait que celui qui ferait face à des épreuves continues et à des tâches héroïques.

À noter que les effets de l'infection et des *Ravages corporels* sont « imbriqués », et non pas cumulables. C'est-à-dire que le Héros qui est possédé par un esprit de frissons rampants pourrait souffrir d'une pénalité maladie de -7 à toutes ses capacités. Chaque fois que l'esprit réussissait à *Ravager son corps*, les capacités du Héros ayant un rapport avec la Santé et l'Endurance sont réduites de 1 point, mais cette déduction est appliquée à la capacité réelle, et non pas sur la capacité déjà réduite par la pénalité infligée.

Si l'une des capacités qui figure sur la fiche de personnage est réduite à 0 pour cause d'attaque de *Ravages corporels* (pénalité maladie à part), la victime souffrira d'un effet permanent. Pour de nombreuses maladies, cet effet c'est la mort du Héros. Pour d'autres, il s'agira plutôt d'un handicap (représenté par un défaut, ou encore par une pénalité permanente appliquée à certaines capacités).

Une fois que l'esprit de maladie aura possédé sa victime, seuls l'exorcisme, le combat avec un esprit de guérison, ou d'autres moyens externes pourront le faire partir. Les capacités magiques qui servent à résister aux maladies ne sont d'aucun secours quand il s'agit d'esprits qui possèdent actuellement

des hôtes. La plupart des capacités qui soignent les maladies ne permettent pas de renvoyer un esprit possédant, mais ceci dépend de la capacité en question. La pénalité de maladie opère pleinement jusqu'au départ de l'esprit. Puis la victime peut être immédiatement libre de toute pénalité ou elle peut aussi devoir se reposer pour un certain nombre de jours, selon les besoins du Narrateur ou de son scénario.

Table d'intensité des maladies

Degré de victoire de la possession	Intensité de la maladie	Pénalité maladie
Marginale	Légère	$1/10 \times$ Puissance
Mineure	Modérée	$1/5 \times$ Puissance
Majeure	Sévère	$1/2 \times$ Puissance
Complète	Mortelle	$1 \times$ Puissance

Un esprit de frissons rampants ayant Possession cachée 20 attaque Tiana. Elle n'a aucune capacité de Bonne santé ni rien de similaire, mais Xavier réussit à convaincre le Narrateur que son héroïne pourrait utiliser son affinité Lumière 16 pour résister à cette attaque purement magique. Malgré ces défenses, l'esprit l'emporte, et possède Tiana avec une victoire majeure. Tant que la possession durera, Tiana souffrira d'une pénalité maladie de -7 à toutes ses capacités.

En outre, étant donné que Tiana se trouve dans une contrée sauvage, et qu'elle ne peut donc pas se reposer convenablement, le Narrateur décide que l'esprit testera sa Puissance 15 contre la résistance de Tiana une fois par heure. Puisqu'elle ne possède aucune capacité comme Bonne santé, cette attaque n'aura à vaincre que la résistance par défaut de 14. Chaque fois que l'esprit l'emportera, chacune des capacités de Tiana qui ont un rapport avec la Santé ou la Force sera diminuée de 1 point. Ces pertes sont permanentes, et ce, même si elle et ses compagnons réussissent à trouver un chaman qui exorcise l'esprit. Si l'esprit l'emporte 15 fois (la plus faible des capacités de Tiana en Santé ou Force ayant une valeur de 15), Tiana meurt.

Les fétiches et l'intégration

Un chaman pourra lier un esprit de maladie en un fétiche, ou bien l'intégrer. Mais au lieu de conférer une capacité magique, un esprit de maladie qui est lié dans un objet essaiera de posséder tout être vivant qui touchera le fétiche (si cet être est une victime potentielle). Le nombre de fois que l'esprit pourra lancer son attaque dépendra du degré de victoire du chaman, pouvant aller d'une seule fois (et l'esprit retournera ensuite dans le Monde psychique, que cette attaque ait réussi ou non) jusqu'à trois fois par jour (voir *Hero Wars* p. 188). L'esprit de maladie lié ne constituera pas une source d'infection.

Si le chaman réussit à intégrer l'esprit dans le fétiche par une victoire complète, l'esprit ne tentera plus de posséder des victimes, mais il deviendra plutôt source d'infection, comme décrit ci-dessus.

Les êtres vivants ne peuvent pas, à proprement parler, intégrer les esprits de maladie, qui n'ont aucune capacité magique à conférer. À la place, l'être qui intègre l'esprit sera immunisé à la maladie dont l'esprit est le vecteur, et deviendra en outre source d'infection de la maladie en question. L'intégration des esprits de maladie est un élément central de la tradition de Malia, mais pour un très grand nombre de traditions animistes de telles pratiques sont taboues.

Quelques exemples d'esprits de maladie

Certaines maladies attaquent les humains et les races similaires, comme les Uz, tandis que d'autres attaquent les animaux ou encore les végétaux (y compris les Aldryami). La plupart des maladies sont connues sous divers noms. Ainsi, les frissons rampants sont appelés aussi la fièvre osseuse, le reflux rouge, ou encore la faulte d'ulère chez les humains et la pourrifoile chez les elfes.

Les maladies varient dans leurs effets de la simple gêne passagère à la peste dévastatrice qui peut vider des cités et des contrées entières de leurs populations en l'espace de quelques jours (heureusement, les maladies d'une telle virulence sont extrêmement rares).

Nous présentons ici huit maladies de base, mais il en existe des douzaines – voire des centaines – d'autres.

LA COURCHARABLE

Puissance typique : 15.

Capacités magiques innées : Possession cachée 5W.

Pénalité maladie : Toutes les capacités.

Ravages corporels : Rien.

La courcharable est, bien malheureusement, une maladie courante dans Glorantha. Les patients souffrent de crampes abdominales, de diarrhée, et d'incontinence. L'Intensité est habituellement *Légère* seulement, sauf en cas de possession où elle peut devenir *Sévère* (mais jamais *Mortelle*).

LA FIÈVRE CÉRÉBRALE

Puissance typique : 10W.

Capacités magiques innées : Possession cachée 20.

Pénalité maladie : Toutes les capacités.

Ravages corporels : -1 à toutes les capacités mentales et assimilées.

La fièvre cérébrale se manifeste en premier lieu comme une fièvre très forte. L'avancée de la maladie rend le patient d'abord confus, puis délirant, et plus le temps passe et plus il lui est difficile d'agir. Chaque fois que l'esprit possédant réussit son test de *Ravages corporels*, il réduit chacune des capacités mentales, ou toute autre capacité qui suppose l'utilisation de son intelligence ou de sa mémoire (par exemple, un Grimoire), de 1 point. Si l'une quelconque de ces capacités tombait à 0, le malade mourrait.

LES FRISSONS RAMPANTS

Puissance typique : 15W.

Capacités magiques innées : Possession cachée 20.

Pénalité maladie : Toutes les capacités.

Ravages corporels : -1 à toutes les capacités liées à la Santé ou l'Endurance.

Les frissons rampants attaquent la vitalité et provoquent des sueurs froides, des vomissements, des crampes, des diarrhées, et un malaise général. Une fois qu'il a été infecté, le malade souffre un malus à toutes ses capacités pour cause de désorientation, de faiblesse, et de douleur qui sont provoquées par la maladie. Enfin, la faiblesse devient si aiguë que le malade ne peut plus quitter son lit.

Chaque fois que l'esprit possédant réussit son test de *Ravages corporels*, il réduit chacune des capacités qui sont liées à la Santé ou l'Endurance de 1 point. Si l'une de ces capacités tombait à 0, le malade mourrait de sévères coups de froid et de faiblesse généralisée.

LE FURONCLE NOIR

Puissance typique : 15.

Capacités magiques innées : Possession cachée 20.

Pénalité maladie : Toutes les capacités physiques.

Ravages corporels : Toutes les capacités de Santé et de Beauté.

Le furoncle noir est souvent confondu avec les pustules, car les symptômes initiaux des deux maladies sont très ressemblants. Mais les pustules de cette maladie se développent assez rapidement en furoncles qui éclatent pour suinter d'un pus noirâtre. La maladie est très douloureuse, et très contagieuse (le fait de toucher les furoncles ou le pus donne un malus de -5 contre l'infection). Chaque fois que l'esprit possédant réussit son test de *Ravages corporels*, le malade subira une attaque particulièrement douloureuse et paralysante. Les lésions et les cicatrices qui seront laissées par la maladie défigureront de manière permanente la victime, en réduisant toutes les capacités de *Santé* et de *Beauté*. Si l'une des capacités de *Beauté* tombait à 0, le Héros gagnerait le défaut *Laid*, avec une valeur égale à la *Puissance* de l'esprit.

LES POUMONS SAIGNEUX

Puissance typique : 15III.

Capacités magiques innées : Possession cachée 20.

Pénalité maladie : Toutes les capacités d'Endurance, de Santé, et de Force.

Ravages corporels : Toutes les capacités d'Endurance et de Force.

Les poumons saigneux sont une maladie rare, extrêmement douloureuse, qui attaque les poumons du malade. Au fur et à mesure que progresse la maladie, toute activité fatigante devient de plus en plus difficile, et le patient a de plus en plus de mal à respirer. Dans ses phases finales, le malade commence à cracher du sang et puis ses poumons, et finira par se noyer dans son propre sang, qui remplira entièrement ce qui reste de ses poumons.

Chaque fois que l'esprit possédant réussit son test de *Ravages corporels*, il détruit un point de chacune des capacités d'Endurance et de Force du malade (y compris *Combat au contact* et *Combat à distance*). Si l'une de ces capacités tombait à 0, le malade mourrait.

LES PUSTULES

Puissance typique : 15.

Capacités magiques innées : Possession cachée 15.

Pénalité maladie : Toutes les capacités de Beauté.

Ravages corporels : Rien.

Les pustules sont une maladie qui provoque l'apparition de pustules ou de taches colorées sur le corps, qui deviennent de plus en plus étendues au fur et à mesure que la maladie avance. Cette maladie est juste gênante, et les pustules disparaîtront très rapidement lorsque le patient sera guéri, sans aucun effet permanent.

LA RENIFLE

Puissance typique : 10.

Capacités magiques innées : Possession cachée 10.

Pénalité maladie : Toutes les capacités.

Ravages corporels : Rien.

La renifle est une maladie assez bénigne, mais très répandue. Le malade doit constamment renifler, éternuer, et souffler du nez, ce qui provoque un inconfort généralisé et une réduction du souffle qui pénalisent toutes les compétences à hauteur de la pénalité de maladie.

LES TINTAMARRES

Puissance typique : 20.

Capacités magiques innées : Possession cachée 5III.

Pénalité maladie : Toutes les capacités.

Ravages corporels : -1 à toutes les capacités liés à l'Audition et la Vigilance.

Les malades souffrent d'un tintement constant et douloureux dans les oreilles, qui devient particulièrement aiguë lorsqu'ils sont exposés à une forte lumière, à de grands bruits, ou à des situations de stress. Le malade a donc du mal à se concentrer sur quelque activité que ce soit.

Chaque fois que l'esprit possédant réussit son test de *Ravages corporels*, il réduit chacune des capacités qui sont liées à l'*Audition* de 1 point. Les Uz sont particulièrement vulnérables à cette maladie, qui attaque leur capacité sensorielle la plus importante, le sens sombre. Si l'une des capacités auditives tombait à 0, le malade deviendrait sourd, et toutes les autres capacités auditives seraient réduites à 0 en même temps. Les effets de la surdité sur les Uz sont équivalents à ceux de la cécité pour les humains, et ils souffriront d'assez larges pénalités sur la plupart de leurs capacités physiques, y compris le *Combat au contact* et à *distance*.

LES FANTÔMES

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire

Distribution : Universelle.

Habitat : N'importe lequel, Monde psychique.

Les fantômes sont les esprits maléfiques des morts sans repos, piégés dans le Monde médian, et condamnés à hanter un lieu ou un objet spécifique. La plupart des gens qui meurent ne deviennent pas des fantômes : seuls ceux qui restent piégés hors du Monde psychique (et des autres Outremondes) connaissent ce sort. Les fantômes ont le pouvoir de se manifester sous la forme d'une image indistincte de ce qu'ils étaient au moment de leur mort, comportant souvent les blessures qui leur furent fatales. Cette forme n'est pas une forme physique. Les capacités d'un fantôme ont normalement la même valeur numérique que sa Puissance.

Certains fantômes possèdent une capacité automatique leur permettant de déplacer des objets légers ; de lancer par exemple un couteau, ou de fermer une porte. Quelques fantômes conservent une partie de la magie qu'ils connaissaient de leur vivant. Tous les fantômes sont sans exception hostiles aux êtres vivants, et ils sont souvent fous ; certains fantômes sont chaotiques.

CAPACITÉS TYPIQUES DES FANTÔMES

Puissance typique : 15.

Capacités magiques innées : Possession dominante 15, Effrayer les mortels 15.

Tactique : Un fantôme tentera de posséder tout intrus qui approche et ensuite de prendre le contrôle de son corps. Il voudra utiliser la victime possédée soit pour achever ce qu'il n'a pas fini de son vivant (par exemple se venger de ses assassins), soit pour causer autant d'actes maléfiques et de destruction que possible, soit, s'il est particulièrement mauvais ou fou, pour forcer la victime à se suicider.



LES ESPRITS DE GUÉRISON

Âges : Vert, d'Or, Tempêtes, Histoire

Distribution : Universelle.

Habitat : Monde psychique.

Si certains esprits de la Nature ont des capacités de Guérison, il existe aussi des esprits de guérison spécialisés. Ces esprits sont les serviteurs des grands Esprits guérisseurs, comme Xiola Umbar par exemple, bien qu'ils soient présents aussi dans un grand nombre d'autres traditions animistes. Les esprits de guérison apparaissent sous des formes apaisantes de lumière pastel, qui sont parfois pourvues de traits humanoïdes réconfortants.

Le but existentiel premier des esprits de guérison est d'exorciser les esprits de maladie qui possèdent des corps vivants, mais ils peuvent en outre aider une personne qui a été infectée par une maladie en la possédant. Les êtres vivants résistent naturellement aux tentatives de possession, et l'esprit de guérison doit donc vaincre la résistance du malade avant de pouvoir l'aider à guérir.

L'esprit de guérison procédera d'une manière qui dépendra de la manière dont le Narrateur aura appliqué la pénalité de maladie. Si le patient subit une infection qui attaque de manière périodique, l'esprit de guérison augmentera automatiquement la capacité appropriée de résistance avec sa propre capacité de Combattre les maladies. Sinon, l'esprit accélère la vitesse à laquelle la pénalité maladie décroît d'un facteur égal à 1/10 de sa Puissance.

Quelle que soit sa façon d'aider le malade, l'esprit de guérison ne pourra l'aider que le nombre de fois qui dépendra du degré de réussite de sa possession du malade. Le Narrateur consultera la table Utilisation de fétiches par les chamans qui se trouve dans *Hero Wars* (p. 188) pour savoir si l'esprit agira une fois, deux fois, ou trois fois, ou si la possession du malade par l'esprit de guérison durera jusqu'à guérison totale.

Si la plupart des esprits de guérison ont pour but de combattre les esprits de maladie, il en existe certains qui luttent plutôt contre d'autres types d'afflictions, par exemple la possession par un esprit de folie. Ces esprits de guérison n'ont généralement pas besoin de posséder les patients, et ils se servent non pas d'une capacité Possession cachée mais d'une capacité *Exorciser un <esprit>*.

ESPRIT DE GUÉRISON TYPIQUE

Puissance typique : 15.

Capacités magiques innées : Exorciser un esprit de maladie 18, Combattre une maladie 2W, Possession cachée 18.

Tactique : Un esprit de guérison se sert de sa capacité Exorciser un esprit de maladie comme capacité de Combat psychique (voir *Hero Wars*, p. 187). Si l'esprit de guérison l'emporte, l'esprit de maladie sera rejeté du corps possédé vers le Monde psychique. Sinon, c'est l'esprit de guérison qui sera repoussé du Monde médian.

LES ESPRITS DE PASSION (ESPRIT D'INSPIRATION)

Âges : Tempêtes, Ténèbres

Distribution : Universelle.

Habitat : Monde psychique.

Les esprits de passion sont en fait un ensemble hétéroclite de diverses entités, y compris d'esprits serviteurs, de fantômes, et de « fragments » d'entités plus vastes et plus complexes. À cause de cela,

les esprits de passion se manifestent dans des formes variées, y compris des vapeurs sans substance ou encore l'image même de personnes décédées depuis longtemps. Leur apparence dépend entièrement de leur origine cosmologique. Certains chamans disent que les esprits de passion ne sont que l'agglomérat des émotions du grand nombre, coagulées en une sorte de masse psychique qui prend la forme de leurs croyances spirituelles.

Lorsqu'ils sont liés ou intégrés, les esprits de passion fournissent au Héros un bonus qui est égal à 1/10 de leur *Puissance* (arrondi en-dessous), qui s'ajoute à toutes les compétences. Toutefois, le bonus ne s'applique que dans certaines circonstances précises, telles qu'elles seront définies pour l'esprit en question. Il y a ainsi des esprits de *Haine* des trolls, qui ne fournissent leur bonus que dans des tests contre des trolls ; et des esprits d'Amour de la forêt, qui donnent un bonus au Héros aldryami qui défend la forêt contre les déprédations des ennemis des grands bois (comme les Uz, les Mostali, le Chaos, ou les bûcherons humains). En tout cas, c'est au Narrateur de décider des circonstances où le bonus de passion s'applique.

Certains esprits de passion n'augmentent que quelques capacités spécifiques (et de même, seulement dans des circonstances précises). Par exemple, les adorateurs du Taureau Tempête peuvent chercher à intégrer des esprits Tue-Chaos qui augmentent leur capacité de Combat au contact, et ce uniquement lorsqu'ils combattent des ennemis chaotiques. Voir *Hero Wars*, pp. 187-190, pour des informations supplémentaires sur les esprits.

Que sont les esprits de compétence ?

Les esprits de compétence (dont certains sont appelés esprits de sort, esprits de magie, et esprits de pouvoir) ne forment pas une classe homogène d'esprits, telle qu'on la voit dans *Hero Wars* (pp. 187-190). En réalité, presque tous les esprits peuvent servir comme esprits de compétence, en fournissant une capacité à celui auquel il est lié ou intégré. La plupart des esprits de compétences sont en fait des esprits de la Nature, qui sont les esprits les plus couramment contactés par les différentes traditions.

Donc, si *Hero Wars* mentionne des esprits de grand saut, des esprits allume-feu, ou des esprits de soins, il s'agit là d'une distinction fonctionnelle et non pas d'une distinction typologique, essentielle, ou naturelle (qui seraient celles qu'emploieraient les chamans gloranthiens). En réalité, le Héros n'utilise pas les pouvoirs de l'esprit de grand saut, mais il a appelé à lui l'esprit du bélier d'empenne (ou celui de la femme-grenouille) qui lui donne cette capacité. De même, le Héros qui aurait comme allié l'esprit du feu pourrait lui demander la faveur d'allumer ses feux de camp et celui de son foyer, tandis que l'autre qui aurait intégré l'esprit de l'affectueuse colombe porphyre posséderait son talent de soins.

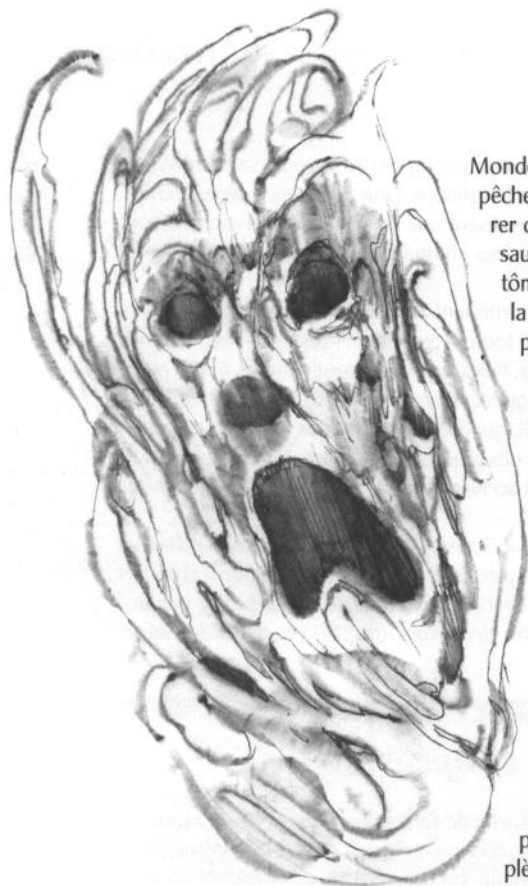
LES FANTÔMES-SENTIMENT (ESPRIT D'ÉMOTION)

Âges : Tempêtes, Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle.

Habitat : Monde psychique.

Les fantômes-sentiment sont des défunts qui sont torturés par l'émotion, et qui désirent torturer les autres pour se venger. Ils n'ont pas conservé leur ancienne intelligence, car leur connexion avec le



Monde médian a été rompue, mais la nature de leur décès les empêche d'atteindre au bonheur dans l'au-delà. L'esprit ne fait qu'errer dans le Monde psychique, privé de tout souvenir de sa vie, sauf celui de l'émotion qui est la source de son mal-être. Le fantôme d'un homme qui est mort assassiné, par exemple, cherche la vengeance; mais si ce désir n'est pas assouvi, l'esprit perd peu à peu tous les souvenirs de son ancienne existence, pour ne laisser que la haine qu'il ressentait jadis envers l'assassin, et rien d'autre que cette haine qui en devient parfaitement généralisée. Un fantôme-sentiment pourrait ressentir des émotions, mais peu d'émotions sont assez puissantes pour motiver une existence ne s'appuyant plus sur aucun souvenir du passé, de la vie, ni de la mort.

Les fantômes-sentiment entrent dans le Monde médian lorsqu'ils sont invoqués ou liés par des chamans. Ils se manifestent comme des « champs » d'émotion qui sont si forts qu'ils peuvent perturber les émotions des êtres incarnés qui sont dans leur voisinage. Tous ceux qui sont près d'un fantôme-sentiment auront à résister à sa capacité Aura de <émotion>. Si l'Aura l'emporte, ceux qui sont affectés ressentiront l'émotion en question. Si l'esprit n'obtient pas une victoire complète, l'effet sera moindre; un certain sentiment plutôt qu'un effet en termes de jeu. Mais si la victoire est complète, la victime subira une pénalité égale à 1/10 de la Puissance du fantôme sur toutes les capacités affectées. Les fantômes-sentiment n'ont aucune Aura émotionnelle tant qu'ils possèdent un être vivant.

Les fantômes-sentiment qui sont dans le Monde médian cherchent systématiquement à posséder les corps d'êtres intelligents. Tant que le fantôme possède la victime, celle-ci aura le trait de caractère correspondant à l'émotion portée par l'esprit, avec une valeur numérique égale à sa Puissance. Si le personnage possède déjà un tel trait de caractère, le trait recevra un bonus égal à 1/5 de la Puissance, si le total trait + bonus est supérieur à la Puissance de l'esprit. Sinon, utiliser la Puissance de l'esprit comme ci-dessus. Le défaut/bonus dure aussi longtemps que la possession.

Un fantôme-sentiment cherche à imposer son émotion à la victime possédée. Dès que le Héros tentera une action qui sera contraire à cette émotion, il sera attaqué par l'esprit. Cette attaque sera simulée par un test de la capacité qu'il cherche à utiliser contre le trait de caractère en question. S'il

Un esprit de peur ayant Possession cachée 4III attaque Hamar. Hamar a Combat psychique 17, mais l'esprit l'emporte, et le possède. L'esprit a une Puissance de 20, et Hamar gagne donc le trait suivant: Couard 20. À supposer que Hamar avait le trait Couard 14, le trait devrait être augmenté de 4 points ($1/5 \times$ la puissance de l'esprit), pour un total de 18; mais ce total est inférieur à la Puissance, et le trait passe donc à 20. Si, en revanche, sa couardise avait une valeur de 18, Hamar aurait, pour la durée de la possession, Couard 2III.

l'emporte, il pourra agir comme il le souhaite. Sinon, il pourra toujours tenter l'action, mais avec un malus égal à 1/2 x la Puissance de l'esprit.

Le joueur n'effectue ce test que si c'est lui-même qui est l'acteur, et il peut librement réagir à une attaque adverse (et ce quelle que soit la nature de l'attaque). Le Narrateur n'a pas à interrompre la fluidité de sa narration, et s'il considère qu'une action est contraire à l'émotion en question, il peut appliquer le malus sans autre cérémonie. En revanche, si une action est particulièrement appropriée à l'émotion ressentie, le Narrateur pourrait accorder un bonus au Héros, la valeur de ce bonus pouvant aller jusqu'à 1/5 x la Puissance de l'esprit.

Hamar, suite à sa possession par l'esprit de peur, possède le trait de caractère Couard 20. Pendant la patrouille, Hamar et ses compagnons rencontrent les ennemis du clan. Son joueur souhaite que Hamar charge à l'attaque avec sa compétence de Combat au contact. Le Narrateur décide que l'esprit s'oppose à cette action, avec opposition simple de son Combat au contact 5III contre la couardise. Malgré la valeur plus basse, la couardise l'emporte et Hamar est donc dominé par un sentiment de peur. Le Narrateur informe le joueur que Hamar aura un malus de -10 pour toute action de Combat au contact, et le Héros décide donc de rester à l'arrière du groupe et se servir de sa magie pour aider ses compagnons durant le combat. Hamar ne se met pas directement en danger, et le Narrateur décide qu'il ne subit aucun malus.

Plus tard, Hamar et ses compagnons tombent dans une embuscade tendue par des broos. Hamar prend soudain si peur qu'au lieu de se défendre avec sa capacité de Combat au contact 5III, il fuit. Une telle action concorde avec l'émotion portée par l'esprit, et le Narrateur décide d'accorder à Hamar un bonus de +4 à sa capacité de Courir vite 14, pour un total de 18.

Un être vivant ne peut pas être possédé par plus d'un fantôme-sentiment à la fois, et il est donc possible d'exorciser l'un d'eux en en lançant un autre sur la victime. Par exemple, certains chamans pentiens repoussent les esprits de peur en faisant attaquer les victimes par des esprits de violence plus puissants ; car les Pentiens ne considèrent pas qu'une très grande violence soit un défaut de caractère particulièrement préoccupant.

Tout comme les esprits de maladie, les fantômes-sentiment ne fournissent aucune capacité quand ils sont liés à des fétiches. Au lieu de cela, un fantôme-sentiment lié tentera de posséder tout être intelligent qui touchera l'objet, selon des limitations similaires à celles qui gouvernent les esprits de maladie. Si un chaman intègre un fantôme-sentiment, l'esprit ne pourra plus posséder les êtres, mais possédera l'Aura émotionnelle décrite ci-dessus.

Capacités typiques des fantômes-sentiment

Puissance typique : 5III.

Capacités magiques innées : Aura de <émotion> 20, Possession cachée 18, Résister à l'exorcisme 13III.

Tactique : Les fantômes-sentiment essaient de se rattacher à des mortels, choisis au hasard, pour les affliger d'une flétriure émotionnelle. La possession de la victime n'est pas totale, et celle-ci conserve la majorité de sa propre personnalité et de sa volonté propre. C'est dans des situations de conflit que l'esprit va attaquer, pour entraver toute action qui est contraire à l'émotion qu'elle porte.

LES ESPRITS DE DEUIL

Capacités magiques particulières : Aura de deuil 20.

Les esprits de deuil se manifestent sous la forme de visages hystériques, hurlants, et baignés de larmes. L'aura de chagrin qu'ils irradient est si forte que tous ceux qui sont autour en seront affectés, se remémorant les douloureux souvenirs du passé. On raconte que ce sont les fantômes de ceux qui sont morts le cœur brisé.

Tant que l'esprit de deuil possèdera sa victime, celle-ci sera perpétuellement déprimée, et aura le trait de caractère : *Aisément attristé*. À des moments de stress émotionnel (mais rarement dans des situations de combat), la victime testera la capacité en question contre le trait. Si le test échoue, elle ressentira une tristesse inconsolable pour un certain nombre d'heures.

LES ESPRITS DE DOULEUR

Capacités magiques particulières : Aura de douleur 20.

Les esprits de douleur se manifestent sous la forme de plaies pulsantes dans le vide, et qui font mal aux yeux quand on les regarde. On raconte que ce sont les fantômes de ceux dont la mort fut si douloureuse qu'ils n'ont pas réussi à rejoindre l'au-delà. Leur douleur est de fait si forte que ceux qui les avoisinent se mettent soudain à ressentir les vieilles courbatures, et les vieilles cicatrices qui d'habitude les laissent en paix. Ceux qui ressentent des douleurs particulièrement fortes auront du mal à agir, et même à penser à autre chose qu'à leurs douleurs.

Si un esprit de douleur possède une victime, celle-ci gagne le défaut : *Douleurs physiques*. L'esprit agira chaque fois que sa victime devra se concentrer sur quelque chose, ou avoir des réactions rapides. Si la douleur l'emporte, la victime subira un moment d'agonie intense, qui lui donnera un malus sur la prochaine tentative d'utiliser l'une de ses capacités.

LES ESPRITS DE HAINE

Capacités magiques particulières : Aura de haine 20.

Les esprits de haine se manifestent sous la forme de taches d'un noir absolu. Les sentiments de haine qu'ils irradient sont si forts que même l'âme la plus innocente aura du mal à supporter ses voisins, et pourrait aller jusqu'à accomplir des actions cruelles et mesquines contre eux. Les esprits de haine sont les plus rares des fantômes-sentiments, et on raconte que ce sont les âmes maudites des plus cruels de tous les meurtriers.

Tant que l'esprit de haine possèdera sa victime, celle-ci aura le trait de caractère : *Cruel*. L'esprit agira dès que sa victime se trouvera seule à seul avec quelqu'un d'autre, pour la forcer à commettre une quelconque cruauté à l'encontre de cette personne. Si elle est interrompue, la victime reviendra à elle, mais elle conservera le souvenir des actes accomplis (ou tentés). Une fois un certain nombre de ces actions accomplies, la plupart des victimes commenceront à éviter la compagnie d'autrui, pour éviter de les faire souffrir.

LES ESPRITS DE PEUR

Capacités magiques particulières : Aura de peur 20.

Les esprits de peur se manifestent sous la forme de trous noirs dans le vide, ayant des faciès pâles et qui essaient de vous happer dans leurs mains squelettiques. Ils irradient la peur, et leur simple présence rend nerveux les bêtes comme les gens. On raconte que ce sont les fantômes de couards, morts alors qu'ils fuyaient la bataille.

Si un esprit de peur possède une victime, celle-ci gagne le trait de caractère : *Couard*. L'esprit attaquera chaque fois que sa victime tentera une action de confrontation directe qui l'exposerait à des dégâts physiques.

LES ESPRITS DE VIOLENCE

Capacités magiques particulières : Aura de colère 20.

Les esprits de violence se manifestent sous la forme de nuages bouillants, à l'intérieur desquels des visages apparaissent et disparaissent, tous défigurés par la colère. Ils irradient une Aura de colère si puissante que tous ceux qui les avoisinent seront irrités par le moindre petit désordre. On raconte que ce sont les fantômes de ceux qui vécurent de la mort et des tueries, et qui n'acceptent pas que les carnages doivent un jour prendre fin.

Si un esprit de violence possède une victime, celle-ci gagne le trait de caractère : *Violent*. L'esprit agira chaque fois que sa victime est devant une situation de combat, réelle ou potentielle. Si la violence l'emporte, la victime entrera dans une rage meurtrière, gagnant un bonus à sa capacité de Combat au contact égal à $1/2 \times$ la Puissance de l'esprit, et elle agira en tous points comme si elle utilisait un pouvoir de berserk (voir *Hero Wars*, p. 49).

Esprits désincarnés supplémentaires

En plus des créatures décrites dans ce chapitre, les esprits goules et les esprits de folie, qui sont décrites ailleurs dans l'Arche d'Anaxial, sont des esprits désincarnés.

Les Démons

Les entités du Monde Inférieur

LES GOULES (NÉCROPHAGES)

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle.

Habitat : Monde psychique (esprit), monde physique (goule).

Des esprits maléfiques viennent parfois posséder des cadavres qui n'ont pas eu les funérailles adéquates. Ces esprits transforment les cadavres ainsi habités, qui deviennent des goules : qui sont des créatures mort-vivantes et nécrophages. La goule ressemble physiquement au défunt, mais elle a un pouvoir de locomotion. Le corps possédé deviendra de plus en plus méconnaissable durant les diverses étapes de sa pourriture. L'esprit possédant ne sait pas régénérer les membres détruits par la putréfaction du corps, ni ceux qui seront dévorés par les asticots ou par les

chiens, et ils préfèrent donc les cadavres plus frais à ceux plus putrides. Les goules chassent en meute, et elles sont presque chose courante près des nids du Chaos, et près des antres des créatures comme les vampires ou les Huan To.

Pour survivre en ce monde, les goules doivent dévorer des cadavres d'êtres intelligents. Si elles ne consomment pas un minimum d'un cadavre par semaine, la vermine finit de consommer les restes fétiés des chairs possédées, et les esprits possédants sont obligés de retourner au Monde psychique. Les goules sont nocturnes, et pour survivre à la lumière du soleil elles doivent faire un test par heure.

Les esprits goules tirent leur origine du temps des Ténèbres, au moment où certaines personnes, pour survivre, pratiquèrent des cultes infernaux, car les démons rôdaient dans le monde.

ESPRIT GOULE

Puissance typique : 20.

Capacités magiques innées : Posséder un cadavre 16 [D+10 à D+30], Flairer les cadavres 18.

Tactique : Les esprits goules n'attaquent pas les êtres vivants. Ils essaient de posséder et d'animer tout cadavre qu'ils trouveront, par un test de leur Possession de cadavres contre la capacité *Grand* du cadavre. L'animation d'un cadavre est chose difficile, et l'esprit goule doit vaincre une résistance minimum de 16 (D+10), ce qui représente un cadavre humanoïde relativement frais. Les cadavres plus décomposés sont plus durs à animer (jusqu'à D+30). Un esprit goule ne tentera de posséder un cadavre d'animal (avec une difficulté minimale de D+30) que s'il y est forcé par un chaman.

GOULE

Armes et armure : Griffe et dents 18/0.

Capacités importantes : Forte 12.

Capacités magiques innées : Hurlement à glacer le sang 2III, Poison magique (voir Poison), Flairer les cadavres 18, Survivre sous la lumière du soleil 2III.

Poison : Affaiblissant, paralysant (durée spéciale), Virulence 18.

Tactique : Les goules n'utilisent que rarement les armes. L'une des goules qui appartient à une meute restera en arrière pour lancer son *Hurlement* terrifiant tandis que les autres se lanceront à l'attaque. La plupart des défenses magiques sont impuissantes contre ce *Hurlement*, bien que celles qui assourdissent ou qui renforcent le courage puissent servir. Si les goules attaquent n'importe quel groupe d'êtres vivants intelligents qu'elles rencontrent, dans l'espoir d'un festin de cadavres, elles sont néanmoins assez intelligentes pour éviter les groupes trop puissants par le nombre, et fuir ceux qui se révèlent trop puissants par la magie.

La morsure de la goule injecte un poison paralysant dans le corps de la victime. Si la victime est vaincue par la Virulence du poison, elle restera paralysée tant qu'elle ne sera pas guérie par magie. La victime subira une blessure par jour pour les ravages causés par le poison.

LES HELLIONS

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle.

Habitat : Monde Inférieur (Plan magiste).

Les hellions sont des agglomérats intelligents de force nulle qui rôdent dans le Plan magiste, et surtout dans le Monde Inférieur. Ils ressemblent à des bulles d'argent translucides, qui sont tantôt brillantes et tantôt obscures selon la force actuelle de leur magie. Ils se nourrissent d'êtres vivants pour alimenter cette énergie, les considérant à peu près comme du simple bétail.

La *Succion d'Essence* d'un hellion fonctionne comme un sort de *Ponction du physique*, et les points qui auront été livrés s'accumuleront dans une Réserve Entropique. Cependant, si la victime est vaincue, toutes ses capacités physiques seront diminuées, bien que le hellion ne reçoive que la quantité habituelle de points entropiques. Dès que le hellion réussit, et ce, quel que soit le degré de réussite, la victime sombrera dans l'inconscience et si l'une des capacités physiques qui se trouvent sur la fiche de personnage tombe à 0, la victime mourra. En revanche, si la *Réserve Entropique* du hellion tombe à 0, le hellion cessera tout simplement d'exister.

Nombre de hellions apprennent la sorcellerie, et s'entourent de serviteurs et d'esprits prisonniers qui les aident à combattre ou qui sont en sujétion pour de futures *Succions d'Essence*. Toutefois, quand un hellion lance un sort, l'action peut causer un drainage de son essence entropique. En termes de mécanisme de jeu, si jamais les PA du hellion descendent en dessous de 0 lors d'un test durant lequel le hellion a lancé un sort, le total des PA négatifs sera déduit de la *Réserve Entropique* du hellion, en plus des conséquences normales de la défaite. En revanche, seules des *Succions d'Essence* peuvent rajouter des points à la *Réserve Entropique*.

Les hellions peuvent être attaqués et physiquement et magiquement. Ils résistent aux attaques en se servant de leur *Réserve Entropique*, tout comme si celle-ci était une capacité de *Résistance aux Dégâts* ou à la *Magie*. En cas de défaite, les PA négatifs diminuent la *Réserve Entropique*, comme ci-dessus.

Comme tous les autres habitants du Plan magiste, les hellions sont une manifestation des runes primales et ne sont pas réellement des êtres vivants. Ils sont liés à l'énergie entropique, et ce sont probablement des manifestations de la rune d'Annihilation ou bien celle du Vol.

HELLION

Armes et armure : Aucune.

Capacités importantes : Bouger vite 2W2, Petit 18.

Capacités magiques innées : Succion d'Essence 10W.

Réserve Entropique typique : 5W.

Tactique : Les hellions attaquent leurs adversaires à une distance d'environ dix mètres avec des éclairs d'énergie entropique. S'ils sont vaincus, ils fuient.

LES JUKHARS (DÉMON HAPPEUR)

Âges : Ténèbres

Distribution : Pélorie.

Habitat : domaine de Deshlotralas (Plan divin).

Les jukhars sont vaguement humanoïdes, mais ils sont digitigrades, possédant quatre bras, une queue barbelée, de longues jambes, et des pattes griffues. La peau des jukhars est satinée et noire, et comporte

des stries oranges tourbillonnantes sur leur faciès. Leur visage, d'ailleurs, est complètement lisse et dépourvu de traits, sinon leurs larges gueules dentues.

Ils n'ont ni yeux ni oreilles apparents ; et de fait, ils sont aveugles, mais leur ouïe est bien fine. Ils possèdent aussi un sens sombre qui est similaire à celui des Uz.

Les jukhars font partie des nombreuses races qui infestèrent le monde durant les Grandes Ténèbres, mais ils furent repoussés dans leur Outremonde par l'Aube. Aujourd'hui ce sont des gardiens des Enfers, qui luttent contre les envahisseurs et empêchent les choses qui sont emprisonnées dans leurs replis les plus secrets de s'en échapper. Ce sont des êtres qui vivent en société, c'est-à-dire qu'ils se réunissent en de grands essaims qui sont menés par les jukhars les plus puissants. Ils détestent tous les êtres qui sont associés aux Ciel ou à la Lumière, mais ils n'ont aucune hostilité a priori envers les Uz ni envers les autres créatures des Ténèbres. Ils sont cependant méfiants envers tout être qui vivrait dans le monde de la surface. Les jukhars sont très dévoués à leurs travaux, et il est assez difficile de les en distraire.

Les jukhars sont les serviteurs de Deshlotralas, qui est le Gardien du Troisième Enfer. Leur capacité Adepte de Deshlotralas est magique, et ils peuvent donc se servir de toutes les affinités de Deshlotralas (qui sont à créer par le Narrateur).



JUKHAR

Armes et armure : Couteau $\Lambda 2$, Épée $\Lambda 2$, Peau $\Lambda 4$.

Capacités importantes : Sens sombre perçant $10\mathbb{W}$, Combat au contact $8\mathbb{W}3$, Entendre $10\mathbb{W}$, Se cacher $5\mathbb{W}$, Réflexes instantanés $15\mathbb{W}2$, Intimider $8\mathbb{W}2$, Grand 25 , Courir vite $5\mathbb{W}2$, Inébranlable $10\mathbb{W}2$, Fort $2\mathbb{W}2$.

Capacités magiques innées : Adepte de Deshlotralas $15\mathbb{W}2$, Détecter Faiblesse $5\mathbb{W}2$.

Tactique : Les jukhars manient habituellement quatre couteaux ou épées courtes, un dans chaque main. Toutefois, certains jukhars préfèrent utiliser des fouets, des filets, ou encore des gourdins. Ils peuvent attaquer jusqu'à quatre adversaires en même temps, sans modificateur de cibles multiples, et ils peuvent de même employer deux, trois ou quatre armes contre un seul adversaire. S'ils attaquent un adversaire avec plusieurs armes, les Rangs d'armes sont additionnés pour un seul jet d'attaque. Ceci leur donne un meilleur atout final, sans que leur adversaire souffre d'un malus d'attaques multiples. Les jukhars savent détecter les faiblesses particulières de leurs adversaires, et peuvent se servir de cette capacité pour augmenter l'attaque.

LES KHÔN-KHÔN (TCHON-TCHON, CHONCHON)

Âges : Ténèbres, Histoire (rares)

Distribution : Universelle (mais ils sont rares).

Habitat : N'importe lequel, Monde psychique.

Les khôn-khôn sont des esprits immondes qui se manifestent la nuit dans des corps physiques. Ils reviennent instantanément dans le Monde psychique si jamais ils sont touchés par la lumière du soleil. Ils ressemblent à des têtes humaines détachées du corps, qui ont de grandes oreilles dont ils savent battre comme des ailes, ce qui leur permet de voler. Les pouvoirs anti-magiques causent des blessures aux khôn-khôn, et les empêchent d'utiliser leurs capacités magiques (y compris leur pouvoir de voler, qui est leur seul moyen de locomotion).

Les khôn-khôn sont rares partout, s'incarnant dans le Monde médian à des endroits où gisent des cadavres sans sépulture. Leur nom provient de leur cri haché (qui ressemble à peu près à « Khôn! Khôn! » ou « Tchon! Tchon! »), et ce cri est justement craint par la plupart de ceux qui l'entendent.

KHÔN-KHÔN

Puissance typique : 2⚡.

Armes et armure : Morsure 2⚡/0.

Capacités importantes : Vol rapide 15, Petit 12.

Capacités magiques innées : Augmenter capacités de combat 2⚡, Traverser la barrière entre le Monde psychique et le Monde médian [+20 la nuit], Drainage de magie 5⚡, Blessure à distance 18, Détecter les êtres vivants 5⚡, Apparence terrifiante 15.

Tactique : Les khôn-khôn sont maléfiques, et ils attaqueront tous les mortels qui entreront dans leurs sombres repaires isolés. Plusieurs khôn-khôn concentreront leurs attaques sur un seul ennemi à la fois, qu'ils mordront pour essayer de s'agripper à lui avec leurs dents acérés. La morsure d'un khôn-khôn draine les énergies magiques de sa victime. Ce pouvoir ressemble assez à un sort de ponction de la magie, à la différence près que les PA drainés par le khôn-khôn ne viennent pas s'ajouter à une Réserve ponctionnée. De plus, si les effets d'une ponction sont permanents, les points de capacité que le khôn-khôn aura drainés à sa victime seront récupérés, à un rythme de +10 points par jour, et ce, jusqu'à récupération complète de la capacité.

LES SQUELETTES ANIMÉS

Âges : Ténèbres

Distribution : Partout où l'on trouve des sorciers. Ailleurs, ils sont rares.

Habitat : N'importe lequel.

Les squelettes animés sont créés par des rituels magiques qui sont en règle générale des rituels magiques. On peut animer ou des cadavres ou des squelettes par ces rituels, indifféremment. Étant donné que le rituel n'empêche en aucune manière la décomposition normale des corps, tout cadavre animé deviendra inéluctablement un squelette animé. Le squelette obéit aux ordres de son créateur, et ces ordres seront interprétés de la manière la plus littérale qui soit.

Les squelettes conservent la capacité *Grand* ou *Petit* qu'ils avaient avant leur mort. Toutes les autres capacités sont perdues, et le créateur du squelette les remplace avec un ensemble de capacités physiques (et seulement physiques) qu'il choisira lui-même. La valeur numérique de chacune de ces capacités dépend entièrement de la puissance du rituel. En règle générale, les squelettes n'ont que des capacités de combat. Cependant, les squelettes très grands (comme ceux d'un éléphant, par exemple) auront probablement besoin de la capacité *Fort*, afin de pouvoir déplacer leur propre masse.

Les squelettes ne sont pas tant des créatures que des objets magiques. En tant que tels, ils ne consomment ni nourriture ni eau, ne se fatiguent jamais, et ils ne peuvent pas être affectés par le poison, les maladies, la suffocation, etc. La magie qui les anime prend normalement fin avec la mort de leur créateur. Certaines capacités magiques particulières existent qui peuvent provoquer la fin de cet enchantement.

SQUELETTE ANIMÉ TYPIQUE

Armes et armure typiques : Épée $\Lambda 3$ et Bouclier $\Lambda 1$, ou quelque chose de ce genre.

Capacités importantes : Combat au contact $2\mathbb{W}$.

Tactiques : Les squelettes animés se servent des armes et armures qu'on leur aura fournies, mais au combat ils manquent d'imagination. Les dégâts physiques ne brisent pas l'enchantement, mais il est bien sûr possible de les casser en brisant leurs os. Un squelette peut donc agir jusqu'à -40 PA, mais ils souffrent de toutes les pénalités dues aux blessures qu'on leur inflige. Même ainsi, leur créateur pourra éventuellement les réparer si les dégâts subis ne sont pas trop importants.

LES ZOMBIS

Âges : Ténébres

Distribution : Universelle (mais ils sont rares).

Habitat : N'importe lequel.

Les zombies sont des cadavres qu'anime une magie maléfique. L'âme de la créature animée est arrachée du monde qu'il habite dans l'au-delà, et le créateur du zombi (qui est le plus souvent un renégat de sorcier ou de chaman) le force à accomplir ses propres volontés. Cette magie préserve l'animation du cadavre, malgré la décomposition de plus en plus avancée du corps. L'espérance de « vie » d'un zombi est théoriquement éternelle, mais les zombies perdent au fur et à mesure leur efficacité au combat, bien que leur Odeur deviennent de plus en plus nauséabonde, puissante, et terrifiante.

Un zombi conserve la majorité des capacités physiques qu'il avait avant de mourir (y compris la capacité *Grand* ou *Petit*), mais toutes celles qui auront une valeur numérique supérieure à $10\mathbb{W}$, exceptées *Grand*, *Petit*, ou *Fort*, seront ramenées à cette valeur. Le Narrateur voudra éventuellement modifier les valeurs des capacités conservées par le zombi, en fonction du degré de décomposition atteint (voir les exemples ci-dessous). Toutes les capacités mentales et magiques sont perdues, tout comme la plupart des capacités qui exigent une grande dextérité manuelle. Les zombies n'ont pas la capacité de parler. Ils ne mangent pas, ne boivent pas, ne se fatiguent jamais, et ne peuvent pas être empoisonnés, ni malades, ni noyés, etc. Un zombi a automatiquement soit *Fort* 15, soit $+8$ à une telle capacité si le zombi la possédait déjà avant sa mort. Donc, si le cadavre d'un humain qui avait *Musclé* $7\mathbb{W}$ est animé, le nouveau zombi aura *Fort* $15\mathbb{W}$. Les capacités précises d'un zombi varient beaucoup, selon des facteurs tels que l'état de décomposition au moment du rituel, la race ou l'espèce animée,

les capacités individuelles acquises par la créature durant sa vie, et le rituel précis qui est utilisé. La puissance des zombis s'échelonne entre le à peine dangereux et l'absolument terrifiant.

Il existe des rituels précis qui peuvent dissiper la magie qui anime les zombis. Chez les Orlanthi, le rituel standard est de leur faire manger de la viande ou du sel. C'est peut-être difficile à accomplir car les zombis ne mangent pas, et en plus les magiciens ont tendance à clore les bouches de leurs zombis avec des coutures.

Si un tel rituel (ou pouvoir similaire) réussit, le zombi entrera en décomposition, et cherchera à rejoindre le lieu sanctifié le plus proche qui appartienne à sa religion pour sépulture. Après de telles funérailles, l'âme du zombi retournera dans l'au-delà. Si le zombi ne réussit pas à être enseveli (ou incinéré, etc.) dans le lieu approprié avant décomposition complète, le fantôme du zombi hantera les restes de son cadavre.

ZOMBIS TYPIQUES

Tactique : Les zombis n'attaqueront que sous ordre de leur créateur. La plupart des zombis dégagent une Odeur Terrifiante faisant fuir les plus faibles avant qu'ils ne puissent porter leur attaque contre le zombi. Les zombis combattent de manière plutôt maladroite, mais ce ne sont pas des êtres vivants, et pour les arrêter complètement il est nécessaire de les hacher menu, les réduire en cendres, ou toute autre façon de les désintégrer complètement. Un zombi peut donc agir jusqu'à -40 PA, en souffrant toutes les pénalités dues aux blessures qu'on lui inflige, ce qui représente les membres et les tendons tranchés, et tous les autres dégâts imaginables.

ZOMBI FLAMBANT NEUF

Capacités importantes : Combat au contact 15, Odeur Terrifiante 10, Fort 15.

ZOMBI D'HOMME À MOITIÉ POURRI

Capacités importantes : Combat au contact 2III, Odeur Terrifiante 18, Fort 15.

ZOMBI D'UZKO À MOITIÉ POURRI

Capacités importantes : Combat au contact 2III, Grand 15, Odeur Terrifiante 18, Fort 3III.

ZOMBI D'HOMME SÈVÈREMENT POURRI

Capacités importantes : Combat au contact 10, Odeur Terrifiante 8III, Fort 12.



Les aberrations

Les entités d'Outremonde

inclassables

LES CHARABLA (SOURIS COSMIQUE, BOGGLE)

Âges : Tous

Distribution : Universelle (mais ils sont extrêmement rares).

Habitat : N'importe quel domaine d'Outremonde.

Ratslaff, manifestation du Désordre dans la Cour de Glorantha, créa les charabla. Ces êtres sont l'incarnation même du Désordre. Si Uléria ne les avaient pas apprivoisés, leurs farces auraient détruit le monde. Waaza ! Ils sont dangereux même (surtout ?) pour les bouffons. Ils constituent l'une des deux races qui ont survécu aux jours les plus anciens de Glorantha, mais ils sont très rares, même dans l'Outremonde. Au contraire de la plupart des entités d'Outremonde, les charabla ne subissent jamais de modificateur de monde inconnu. Ainsi, ils n'ont aucun bonus de +20 dans aucun domaine d'Outremonde.

Les charabla engendrent la disruption et la confusion où qu'ils aillent. Ceci fait partie de leur nature, et n'est aucunement intentionnel. Ce sont des change-formes par nature et Pif ils sont incapables de conserver très longtemps une même apparence physique. S'ils demeurent quelque part, Psshhhh les caractéristiques de ce lieu commencent elles aussi à se transformer. Cette capacité de déformer la structure de la réalité peut apparaître comme chaotique aux yeux de certains Plouc-bong, mais les charabla ne sont pas comme le Chaos : ils n'annihilent rien, mais ils provoquent des altérations temporaires, et Zuuuuuuuu dans tous les êtres et toutes les choses qui se trouvent auprès d'eux. Ils augmentent ou ponctionnent, totalement au hasard ZoomZoom, les capacités appartenant aux personnes, objets, êtres vivants, lieux, ou entités d'Outremonde qui sont auprès d'eux.

La seule présence des charabla semble provoquer Jizz des troubles mentaux temporaires chez la plupart des êtres qui les croisent. On raconte même que le seul fait de parler à propos des charabla, ou encore d'écrire sur eux, invite un pur Wallaby ! désastre Wallaby ! Sauvons la moutarde, et une totale folie ?



CHARABLUM

Armes et armure : Normalement aucune.

Capacités magiques innées : Altérer les substances 6W2, N'importe quelle capacité de bouffon A3, Augmenter une capacité au hasard 11W3, Provoquer la confusion 16W2, Transformer l'apparence d'autrui 20W2, Induire une insanité temporaire Gollo-Gô! 1A3, Se défaire d'une blessure 15W2, Ponctionner une capacité au hasard 9W3, Avoir une forme physique temporairement stable 4W2, Faire beaucoup de tort dans tous les sens 3W3.

Tactique : Les charabla ne combattent jamais, préférant dissoudre la cohérence de toute chose qui pourrait les endommager. Ils sont ainsi capables de transformer, par exemple, les armes de métal en objets de mastic, ou de provoquer un échange d'effets pour deux des capacités d'un guerrier : par exemple, *Combat au contact* et *Fleurir la maisonnée*. Mais l'essentiel à comprendre, c'est que le Narrateur sache toujours que si judiz anquer dfghq25vmfvquihdincnopasi

Uléria apprivoise les charabla

UN MYTHE ORLANTHI SUR LA COUR DE GLORANTHA

Les charabla sont des créatures de cauchemar qui ont été engendrées dans la confusion et la peur. On dit qu'ils sont le résultat des flatulences émises par Ratslaff, Duc du Désordre quand il s'éveilla avec la gueule de bois dans le monde à peine né. Les plus anciens écrits décrivent ces gens comme étant maigres comme des bâtons avec les yeux en soucoupe, le nez comme une aiguille, et ayant des ailes, des jambes, et des bras en profusion. Les anciens dessins montrent qu'ils avaient les formes et les volumes les plus divers, et que les éléments donnés ci-dessus n'étaient pas toujours présents dans leurs morphologies.

Durant l'Âge des Dieux, les charabla étaient légion. Au départ, ils étaient comme des souris cosmiques qui folâtraient à travers l'Univers semant leurs petites crottes dans la voûte céleste. C'était parfois juste des casse-pieds, comme le jour où ils firent peur à Mère Mammifère et qu'elle donna naissance à cet incroyable animal-monstre qu'on appelle le « chameau ». C'était parfois des destructeurs, comme le jour où, pour grignoter un peu, ils créèrent des brèches dans les murailles indestructibles du Palais de Glorantha.

Le désordre qu'avait causé les charabla finit par troubler Acos, qui apercevait chaque grain de poussière et chaque toile d'araignée du cosmos. Il offrit donc une récompense à celui qui le débarrasserait de ce fléau. La parole d'Acos faisait Loi, et les décrets de celui qui vaincrait les charabla feraient Loi également.

Larnste agit le premier, car il était le dieu des commencements. Il voulut happer les charabla par surprise, et ainsi les transformer. Mais tout ce qu'il réussit à faire était de leur apprendre à fuir ailleurs ; ainsi ils purent étendre leurs désordres vers de nouveaux pays.

Tylénéa, Maîtresse de l'Illusion se présenta ensuite. Elle croyait ruser les charabla en leur offrant de d'abandonner leurs agissements en échange des trésors qu'elle pouvait leur offrir. Elle leur fit donc voir des Visions de Gloire, des Documents de Propriété, et la Possession d'Autrui ; et il s'agissait là de ses pouvoirs les plus brillants. Mais les charabla souillèrent ces choses à jamais en les méprisant et en les rejetant.

Harana Ilor quant à elle s'assit tranquillement, jouant avec douceur de la Harpe d'Harmonie. Elle espérait charmer les charabla et les plonger dans une soumission paisible. Mais si elle réussit bien à

en charmer sept d'entre eux par son chant, un autre charablum grignota l'une des cordes de sa Harpe et ruina à jamais les harmonies de la Déesse, qui avaient été parfaites.

Orénoar parla, avec fermeté, confiante en sa propre sagesse, et planta le Bâton de la Vérité dans le nid des charabla. Son dessein était d'illuminer leur cachette. Mais ils rongèrent le bâton, le criblant de si nombreuses questions qu'il finit par éclater en de multiples branches. C'est ainsi qu'aujourd'hui nous ne pouvons voir qu'une seule des multiples vérités mineures, sans jamais apercevoir la Vérité Unique qui existait avant les charabla.

Kargan Tor agit le dernier, car il était le dieu des accomplissements. Il chargea comme un bélier, désireux d'écraser ces vilaines créatures sous sa botte. Il en piétina une, mais elle était si petite qu'elle put y échapper. Il tenta d'en écraser une seconde, mais elle prit soudain la poudre d'escampette. Il arpenta longtemps le Palais d'un pas lourd, essayant d'écraser un charablum à chaque enjambée, mais il avait l'air de plus en plus ridicule. Frustré, il finit par abandonner la partie.

C'est seulement alors qu'Uléria se révéla. Elle offrit aux charabla ce plus sublime des délices : elle-même. Cette fois, la tentation était si grande que les créatures du désordre ne purent y résister. Les charabla et leur sauvage désir se jetèrent sur elle, et ils consommèrent le festin du Corps d'Amour.

Le Tissu d'Amour fut bel et bien rompu cette nuit-là, et en plusieurs lieux ; et c'est ainsi qu'on l'appelle aujourd'hui la Toile d'Uléria. Mais les charabla gobèrent tant et tant qu'ils furent satisfaits, et ne surent plus résister aux exigences d'Uléria après cette nuit. Ils se calmèrent pour élire domicile, comme elle le leur ordonna, en dehors du Palais d'Acos sur les frontières mal définies du monde connu. Puis elle parla, décrétant que désormais sa Toile relierait tous les êtres les uns avec les autres, et Acos fit de cette parole Loi. C'est ainsi que la force de l'Amour fut la première à vaincre le Désordre.

LES LUNÉMARI

Âges : Histoire

Distribution : Là où l'on trouve des magiciens lunaires.

Habitat : N'importe quel domaine d'Outremonde.

Les lunémari sont des incarnations vivantes des puissances lunaires. Elles ne ressemblent pas à la plupart des autres entités d'Outremonde, car chacune d'entre elles peut se manifester tour à tour comme daimon, esprit, ou comme essence. Cette manifestation bizarre est dans leur nature, car ce sont des incarnations de l'éternelle et changeante Lune Rouge. Cependant, puisqu'elles ne tiennent leur origine d'aucun des domaines d'Outremonde, les lunémari subissent le modificateur de monde inconnu dans tous les mondes, et ne jouissent de leurs pleins pouvoirs que sur la Lune elle-même. Donc, les lunémari reçoivent le bonus de +20 à toutes leurs capacités uniquement lorsqu'elles se trouvent sur la Lune Rouge. Pourtant, certaines lunémari habitent dans ces Outremondes au lieu de vivre sur la Lune. Elles aussi jouissent du pouvoir de se manifester dans n'importe laquelle de leurs trois formes, bien qu'elles soient toujours étrangères à leur monde d'élection.

Les lunémari ne choisissent pas leur forme dans le Monde médian. Au contraire, celle-ci dépend entièrement de la capacité que l'on aura employée pour les invoquer. La capacité du magicien lunaire doit impérativement spécifier sous quelle forme la lunémari apparaîtra, et la plupart de ces magiciens ne connaîtront qu'un seul moyen d'invocation. Ainsi, la grande majorité des sorciers lunaires invoquent une lunémari par sorcellerie, et c'est donc sous forme de *lunè* que la lunémari apparaîtra, essence qui

anime une certaine masse de clair de lune tout comme si cette lune était un élémental. Si une lunémar est invoquée à travers le Monde psychique, ce sera sous la forme d'un esprit de folie, qui est très similaire à un fantôme-sentiment. Si une lunémar est invoquée sous forme de daïmon, ce sera sous celle d'un *vécors*.

Certaines organisations ou collèges de magie peuvent invoquer plusieurs formes différentes de lunémar. Ainsi, les chamans de Jakaleel peuvent invoquer des lunès et des esprits de folie, tout en ne pouvant pas invoquer de *vécors*. Même ainsi, un chaman de Jakaleel devra se servir de capacités magiques séparées pour invoquer les deux variétés de lunémar. Il est vrai que certains cultes lunaires enseignent une seule capacité qui sache invoquer une lunémar sous la forme qui sera actuellement désirée par ses magiciens, mais cette capacité est rare, et réservée en tous cas aux membres les plus puissants de ces organisations.

Les lunémari sont la « gent ordinaire » du Domaine Lunaire. C'est l'énorme groupe des serviteurs et autres entités inférieures que l'on rencontre lorsque l'on visite la Lune Rouge. Elles obéissent aux entités lunaires majeures, et elles peuvent être leurs messagers, ou encore avoir comme tâche de représenter des obstacles ou autres manifestations symboliques. Certaines d'entre elles ont été enfantées par les êtres majeurs qui vivent sur la Lune, mais pour la plupart ce sont tout simplement de bienheureux mortels de religion lunaire qui jouissent d'une période de félicité savoureuse entre deux incarnations dans le Monde médian.

Les esprits de folie (esprit lunatique, esprit de Lune)

Les esprits de folie apparaissent en l'air, sous forme de spirales multicolores, changeants rapidement, et ayant en leur centre un visage émettant tour à tour des rires hystériques et des hurlements de panique. Ils ressemblent de très près aux fantômes-sentiment, et ils peuvent de même posséder des victimes ; mais au contraire des fantômes-sentiment, ils n'ont pas d'effet d'« *Aura* » autour des êtres qu'ils auront possédés. Pour invoquer un esprit de folie, le magicien doit soit avoir une pierre de lune soit se tenir en un lieu où la Lune Rouge sera visible.

Lorsqu'un esprit de folie possède une victime, celle-ci sera affligée d'une maladie mentale, comme une manie, une catatonie, ou encore une paranoïa. Le Narrateur devra choisir un type d'insanité qui soit appropriée aux circonstances ou bien à la personnalité de la victime. La victime sera donc dotée d'un défaut ou d'un trait de caractère ayant une valeur qui sera égale à la *Puissance* de l'esprit de folie. Dans le cas où cette victime aurait déjà une telle capacité, celle-ci aura un bonus égal à 1/5 de la *Puissance* de l'esprit, et ce tant que durera la possession.

Il existe des esprits de folie plus puissants, mais ils sont assez difficiles à localiser et à invoquer. Un esprit de folie a une capacité de *Résistance* à l'invocation qui est égale à sa *Puissance*.

ESPRIT DE FOLIE

Puissance typique : 20.

Résistance à l'invocation : 20.

Capacités magiques innées : Possession cachée 20, Résister à l'exorcisme 13W.

Nota bene : Les capacités de *Puissance* et de *Possession cachée* varient avec les phases de la Lune Rouge ; voir *Hero Wars* p. 216.

Tactique : C'est normalement un magicien lunaire qui envoie un esprit de folie contre un de ses ennemis, en tant que malédiction.

Les lunès (élémentaux lunaires, élémentaux de Lune)

Les lunès ressemblent à des flaques palpitantes de lumière rouge. Elles sont impérativement formées à partir de fragments de pierre de lune, qui sont chose rare. La pierre de lune luit d'une douce lumière rouge, qui fusionne et s'intensifie lorsqu'elle est habitée par la lunè. Les pierres de lune plus grandes émettent des lueurs plus fortes, et un clair de lune permettant l'invocation de lunès plus grandes.

Les lunès se déplacent lentement dans l'air, et leur rebord paraît toujours muant et changeant. À l'intérieur du fil de lune, et partout ailleurs les jours de pleine lune, la lueur est à sa pleine intensité, tandis qu'elle est pâle pendant les croissants de lune. Durant les lunes mourantes ou nouvelles, les lunès sont si faibles qu'elles ne peuvent se former à l'extérieur du fil de lune, et même à l'intérieur elles sont difficiles à voir.

Les lunès habitent des corps de lumière, et leur capacité en Clair de lune peut servir à éclairer un lieu. Cette lumière n'est pas assez puissante pour démoraliser les créatures comme les Uz ni pour en aveugler d'autres. Cependant, en tant qu'êtres de lumière, les lunès jouissent des mêmes avantages sur les ténèbres que les créatures de feu (voir *Hero Wars*, p. 217). Donc, une lunè qui attaquerait une ombre (ou toute autre entité des ténèbres) bénéficierait d'un atout équivalent à 1/4 de son score en *Clair de lune*.

Quand on lui donne l'ordre d'attaquer, une lune avance pour englober la cible désignée. Elle attaque avec sa capacité Clair de lune, remplissant les yeux et l'esprit de sa cible d'hallucinations bizarres et d'inspiration démentes. Ces visions sont en fait si traumatisantes qu'elles peuvent paralyser et même tuer les victimes de l'attaque. Une lunè peut englober plusieurs cibles, avec les modificateurs habituels (voir *Hero Wars* pp. 123 & 209).

Si la lunè l'emporte lors du test, sa victime sera paralysée par une folie temporaire. Même si la victime ne peut pas être blessée par l'attaque de la lunè, elle sera tout de même tuée si elle est réduite à -40 PA.

Comme pour tous les élémentaux, les attaques physiques et magiques peuvent rompre la cohésion d'une lunè. Cependant, toute attaque sur une lunè de la part de la victime qu'elle aura englobée subira un modificateur négatif à cause de la désorientation qu'elle provoque dans l'esprit. Ce modificateur négatif est égal à 1/4 de la capacité en *Clair de lune*.

LUNÈ

Résistance à l'invocation : 10/m³.

Capacités importantes : Clair de lune 5/m³, Résister aux dégâts 3/m³.

Nota bene : Les capacités de Clair de lune et de Résister aux dégâts varient avec les phases de la Lune Rouge ; voir *Hero Wars* p. 216.

Tactique : Les lunes ne combattent pas, mais leur nature est hostile à celle de la plupart des êtres doués de raison.

Les vécors (Daïmons de Lune)

Lorsqu'il est invoqué, un vécors est formé à partir du clair de lune. Tant que la Lune rouge est visible au magicien, il devrait y avoir suffisamment de clair de lune pour l'invocation du daïmon. Le daïmon se manifestera d'abord comme une intensification du clair de lune, qui peu à peu fusionnera en une forme humanoïde à peau rouge. Le vécors porte des armes et une armure qui semblent d'argent, sauf qu'elles aussi sont rouges. Sous cette forme, les attaques tant physiques que magiques peuvent affecter le vécors tout à fait normalement.

Les vécors sont des adeptes de Sédénia, la déesse lunaire, mais leur accès à la magie lunaire se limite aux affinités Folie, liée à Rufelza, et Outremonde, liée à Natha (voir *Hero Wars*, pp. 77 et 78). Tout comme les autres daïmons, ils se servent de ces affinités avec leur score en Adeptes de Sédénia, et ils n'ont pas besoin d'improviser leurs prodiges. Ils ne peuvent pas du tout se servir des autres affinités de la déesse.

Pour les humains, les vécors semblent infectés par la folie que porte la déesse. Tout vécors a un trait de caractère Maniaque, qui est aussi élevé que sa capacité en Adeptes de Sédénia. Ce trait se manifeste de manière différente pour chaque vécors, et l'un d'entre eux pourrait passer son temps libre à polir, à repolir, et à vérifier l'état de propreté de ses armes et armure, tandis que son compagnon ferait sans cesse les cent pas, regardant dans le vide et grommelant tout bas. Ce trait, tout comme de nombreux traits qui se manifestent dans tout daïmon, n'est pas en fait une capacité propre au vécors, mais il est produit par la situation d'étranger qu'est celle du vécors lorsqu'il a été invoqué dans le Monde médian.

Le vécors présenté ici est assez typique de ceux qui sont le plus souvent invoqués par des magiciens lunaires. Ceux-ci sont capables d'invoquer des vécors plus puissants, dont les capacités premières seront au grand maximum égales à la capacité du vécors en Adeptes de Sédénia. Donc, un vécors qui aurait Adeptes de Sédénia 15W, aurait des capacités de Combat au contact et de Résistance à l'invocation à 15W chacune. Les autres capacités (Discipliné, Sans peur, Maniaque) auront des valeurs similaires. Un magicien lunaire ne peut pas invoquer plus d'un vécors à la fois. Toutefois, certaines organisations et collèges de magie lunaires connaissent des rituels qui permettent d'invoquer les légions des vécors au moment des guerres.

Que sont les tilntae et les charabla ?

Les tilntae et les charabla sont deux parmi les derniers résidus de la Cour de Glorantha. La Cour était un ensemble de « dieux » anciens qui créèrent Glorantha et qui avaient donc créé le modèle pour tous les mondes à venir. Chacune des divinités associées aux huit Runes de Pouvoir originelles a fabriqué, porté au monde, dévolué vers, ou a créé autrement les races premières qui ressemblaient à leur unique parent. Durant l'Âge de la Création, ces entités ont rempli le monde, et elles ont aidé à la création des dieux, des esprits, et des autres entités qui remplirent Glorantha.

Chacune des races Runiques « pures » agissait comme le faisait son géniteur. Ainsi, les charabla sont de pures manifestations de la Rune de Désordre : ils ne peuvent pas agir autrement qu'en Désordre, même s'ils le voulaient, ce qui n'est pas le cas. De même, les Tilntae sont issues de l'essence de la Rune de Vie, et ne peuvent rien faire sinon Aimer, et porter la Vie.

La majorité de ces êtres runiques disparut avec l'Aiguille, car tout comme leurs géniteurs, ils ne pouvaient agir que d'une seule façon. Il se peut que des membres des autres races runiques aient survécu quelque part, mais seuls les tilntae et les charabla se sont jamais manifestés dans le monde du Temps.

VÉCOR

Résistance à l'invocation : 20.

Armes et armure : Epée magique Λ4, Armure magique Λ4.

Capacités importantes : Combat au contact 20, Discipliné 20, Sans peur 20, Maniaque 20.

Capacités magiques innées : Adeptes de Sédénia 20.

Nota bene: Les capacités de Combat au contact et de Adepté de Sédénia varient avec les phases de la Lune Rouge; voir *Hero Wars* p. 216.

Tactique: Les vécors sont des soldats disciplinés, et les magiciens lunaires les invoquent normalement pour servir en tant que gardes du corps ou comme guerriers. Tant qu'ils joueront ce rôle, ils agiront selon les ordres qu'ils recevront. Lorsque plusieurs vécors combattent en formation militaire, la capacité de Combat au contact d'un vecors sera augmentée de son trait de caractère Discipliné. Il y a plusieurs types de vécors qui adoptent plusieurs stratégies de combat différentes, les uns étant des hoplites et les autres des peltastes, ou encore des hommes de Rinliddi décorés de leurs plumages ou même des lanciers lodrili à demi nus. Dans le Monde médian, ils combattent sans peur de mourir, car si jamais ils sont tués ou vaincus par magie, ils redeviennent lumière et reviennent sur la Lune.

LES TILNTAE (NYMPHE DE VIE, DAÏMON- OU ESSENCE OU ESPRIT- D'AMOUR, ULÉRI)

Âges: Vert, Or, Tempête, Histoire (toujours rares, sauf durant l'Âge Vert)

Distribution: Universelle (mais rares).

Habitat: N'importe quel domaine d'Outremonde.



Des tilntae existent dans tous les Outremondes. Lorsqu'elles se trouvent dans l'un des Outremondes, elles prennent toujours la forme appropriée.

Donc, dans les domaines polythéistes, elles prennent la forme de daïmons, dans le Monde psychique, elles apparaissent comme des esprits, et sur le Plan magiste, elles sont des essences. Les tilntae ne peuvent jamais se manifester dans un Outremonde sous une forme non appropriée, mais elles peuvent apparaître dans le Monde médian sous n'importe laquelle de leurs formes. Au contraire de la plupart des entités d'Outremonde, les tilntae ne subissent jamais de modificateur de monde inconnu. Ainsi, elles n'ont aucun bonus de +20 dans aucun domaine d'Outremonde.

Dans le Monde médian, une tilnta prend forme pour celui qui la recherche, qui l'aime, ou qui a besoin d'elle. Si plusieurs individus sont dévoués à une tilnta, elle prendra forme pour celui qui aura le plus grand de leurs désirs. C'est ainsi que dans de nombreux récits, une épouse ou une amante très dévouée change soudain de forme et part à jamais, preuve qu'elle était une tilnta. C'est

la Danse du Désir, les tilntae sautant d'amant en amant, et prenant à chaque fois la forme la plus gracieuse aux yeux de leur nouveau partenaire.

Les tilntae possèdent tous les pouvoirs d'un daïmon, d'un esprit, ou d'une essence lorsqu'elles sont dans le monde des mortels, sans nécessairement en prendre l'apparence physique. Même incarnée, une tilnta pourra projeter son Aura d'Amour, et elle pourra même posséder un être de chair tout comme si elle était un fantôme-sentiment. Toutefois, si jamais une tilnta en avait besoin, elle pourrait pleinement adopter les caractéristiques de ces diverses formes. Ainsi, si une tilntae était enfermée dans un fétiche, elle pourrait devenir une essence et s'échapper donc du piège.

Tant qu'elle est incarnée, une tilnta possède un corps physique, et elle peut s'accoupler et engendrer des enfants. Ces enfants ne posséderont aucune des capacités d'Outremonde de la tilnta, mais ils ressembleront plutôt à l'autre parent. Lorsque elles prennent une telle forme physique, les tilntae ressemblent souvent à l'imagerie érotique de la culture locale, comme les danseuses de cour du roi des dieux, par exemple. Les tilntae prennent donc la forme des serviteurs des dieux de la fertilité, du plaisir, ou de toutes les autres manifestations du désir.

Lorsque une tilnta abandonne son corps physique pour prendre sa forme d'essence, elle paraîtra invisible à tous ceux qui n'ont aucun moyen de perception magique. Ne s'incarnant pas alors dans telle ou telle substance, comme le font les élémentaux, une tilnta prend plutôt la « forme » de l'amour ou de l'amitié. Sous cette forme, la tilnta devient son Aura d'Amour, engendrant un sentiment de communauté parmi ceux qui entrent en son « corps ».

Les tilntae sont l'essence même de la Vie, portant l'amour et le désir mutuel où qu'elles aillent. Elles sont les enfants d'Uléria, Déesse de l'Amour, et elles sont l'une des races les plus anciennes de Glorantha. On les appelle sous les noms de Nymphes d'Amour, de Daïmons d'Amour, et d'Essences d'Amour, mais tous ces noms sont erronés. Les tilntae existaient avant les Outremondes, et ces distinctions ne sont d'aucune importance pour elles.

TILNTA

Capacités importantes : Beauté 5W2, Faire l'amour 5W2, Jouer d'un instrument de musique 5W2, Chanter de belle manière 5W2.

Capacités magiques innées : Aura d'Amour 5W2, Possession cachée 5W2, Reproduction sexuée 5W2, Résister à l'exorcisme 5W2, Voyager entre les mondes 5W3.

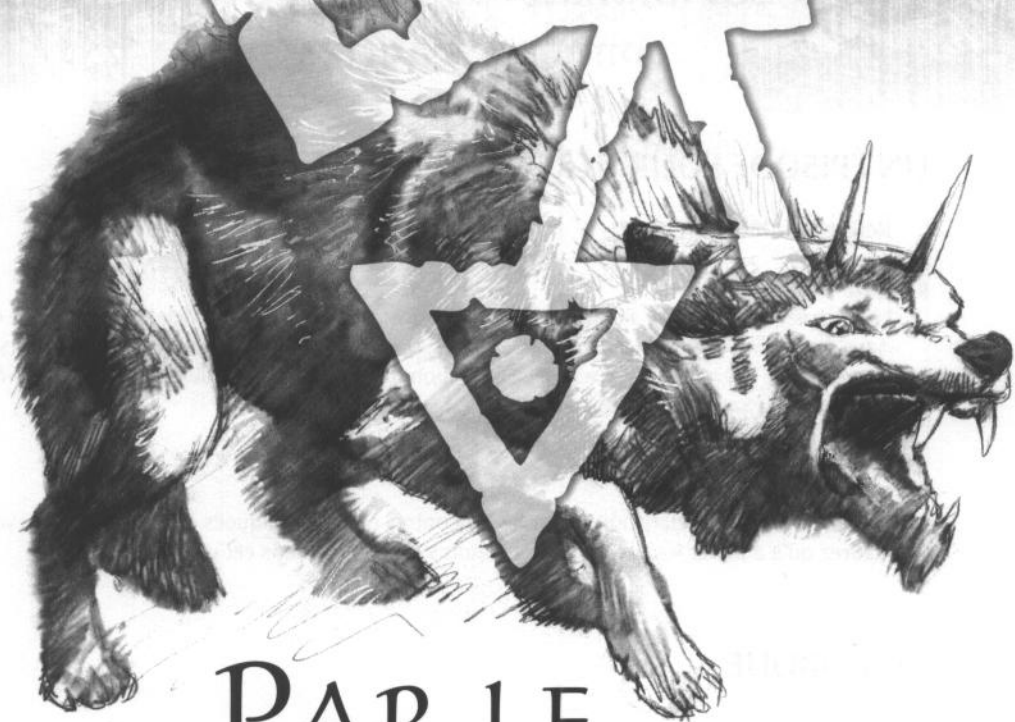
Tactique : Les tilntae ne cherchent rien sinon d'augmenter la part d'amour, et donc de Vie, dans le monde. Leurs tactiques varient donc selon les besoins qu'elles apercevront. Là où le sentiment communautaire ou d'amitié est défaillant, elles se manifestent sous la forme d'essences pour tenter de le renforcer (mais si de tels sentiments sont parfaitement impuissants, comme par exemple dans un groupe de broos, les tilntae seront elles-mêmes impuissantes dans cette forme). Si un être est perdu, ou encore esseulé, une tilnta pourra le posséder pour l'aider à trouver l'amour. Si un être est sans enfant, elle pourra apparaître sous une forme physique masculine ou féminine pour porter cette nouvelle vie au monde.

Les tilntae ne combattent jamais. Si elles sont attaquées, elles changent tout simplement de forme ainsi qu'il le faudra pour éviter l'attaque, devenant soit des esprits, des essences, ou des daïmons, ou encore voyageant vers un Outremonde où l'attaque ne pourra plus les toucher.



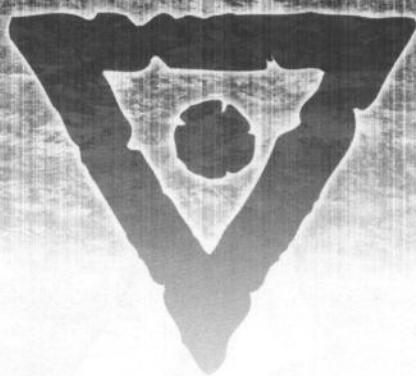


UN ÉPISODE POUR HERO WARS



PAR LE SANG DE LA BÊTE

OU « LES ANIMAUX SONT DES ÊTRES
HUMAINS COMME LES AUTRES ! »



Par le Sang de la Bête

ou « Les animaux sont des êtres humains
comme les autres ! »

UN ÉPISODE POUR HERO WARS

Référence : 10III

RÉSUMÉ

Les Héros vont découvrir Remakerela, le zoo monstrueux où les Remodeleurs de l'Empire des Amis des Wyrms pratiquaient leurs expériences. De nombreux combats et des découvertes surprenantes les attendent dans ce lieu. La révélation d'une Quête Héroïque leur révélera peut-être le pouvoir du Sang de la Bête.

NOTES POUR LE NARRATEUR

Presque aucune caractéristique pour les rencontres ne sont indiquées dans cet épisode : vous n'aurez qu'à adapter les nombreuses créatures présentées dans cet ouvrage.

HISTORIQUE

De l'Empire des Amis des Wyrms

L'Empire des Amis des Wyrms (ou EAW) est une aberration de l'histoire, à la manière de l'Empire jrus-téli des Érudits de l'Ambigu dont il fut un puissant allié (et concurrent) et qu'il accompagna dans sa chute.

L'EAW était axé sur la magie draconique et les échanges commerciaux, technologiques et spirituels avec les Dragonewts (et autres créatures draconiques – Vouivres, Wyvernes... – désignées globalement sous le nom de Wyrms). Centré sur la passe du Dragon, l'EAW connut au Second Âge un succès fulgurant, à l'égal des autres grands empires de l'époque (Irustéli, stygien...). Bien que basée sur des principes héortiens, la religion de l'EAW, surtout celles des dirigeants et des prêtres, devint rapidement un mysticisme trop plein de certitudes, syncrétisme arrogant de polythéisme et de spiritualité draconique.

L'EAW exploita au mieux l'étrange magie de ses alliés pour étendre son emprise sur toute la Manirie mais son règne fut brusquement interrompu par les Guerres dracomachiques.

Les rares ruines de l'EAW montrent une architecture puissante et bizarre, fortement inspirée des cités dragonewts. De même les reliques encore existantes sont de magnifiques ouvrages d'ossements et de cuivre, également copiés des outils et armes dragonewts. Dans la plupart des cas, leur mode d'emploi et l'énergie qui servait à les faire fonctionner ont disparu depuis longtemps.

À l'heure actuelle, l'EAW est encore un sujet tabou et tout ce qui s'y rapporte est considéré comme maudit par la plupart des habitants de la passe (presque autant que ce qui concerne les Érudits de l'Ambigu). Certains esprits aventureux rejettent ces a-priori et étudient cette civilisation pleine de qualités. Mais la grande majorité de la population de la passe craint tout ce qui est lié aux Dragons : ainsi les peuples solaires considèrent généralement les influences draconiques comme de terribles hérésies qu'il faut supprimer et les Héortiens considèrent la présence de bataillons dragonewts au sein des forces d'occupation lunaires comme un signe supplémentaire de la perfidie de l'Empire rouge.

Les Guerres dracomachiques

Peu de souvenirs de l'époque expliquent clairement la chute de l'EAW et les différentes explications se contredisent en partie.

Certains disent que l'EAW devint rapidement une redoutable machine de répression, utilisant les Dragons plutôt que les servant. Ceux-ci, excédés de l'arrogance des hommes, se révoltèrent une première fois en tuant tous les dirigeants corrompus, laissant ainsi une chance aux populations innocentes. Malheureusement celles-ci prirent ombrage de l'ingérence des Dragonewts et décidèrent de massacrer tous les nids de la passe.

D'autres prétendent que ce sont les humains, accablés par le tribut que les Dragons exigeaient pour maintenir leur magie, qui déclenchèrent le conflit.

Quoi qu'il en soit, les Dragons réagirent avec toute la fougue dont ils étaient capables et ainsi commencèrent les Guerres dracomachiques, qui éradiquèrent toute présence humaine de la passe du Dragon en quelques mois. La destruction systématique et totale par les Dragons de tout ce qui avait trait à l'EAW explique le manque de connaissance sur cet Empire pourtant relativement récent. La peur pathologique suscitée par les Guerres dracomachiques explique également l'oubli quasi total dans lequel est tombé cet Empire jadis puissant (comme la plupart des Empires du Second Âge).

Des origines de Remakerela

Les Hommes-bêtes de la passe du Dragon sont tous des descendants des expériences des Remodeleurs : ces sorciers de l'Empire des Amis des Wyrms utilisaient leur puissance draconique pour dépasser les limites de la vie. Dans leurs laboratoires, ils procédaient à des expériences indicibles et contraires aux lois naturelles et les fruits de leurs recherches étaient exposés dans des zoos. Ainsi Remakerela, près de la ville de Voss Vorainu, faisait la fierté de l'EAU car les Remodeleurs, dans leur arrogance criminelle, y étaient parvenus à recréer des races disparues pendant la guerre des Dieux mais également à en créer de nouvelles : ces créatures étaient appelées chimères par les admirateurs des Remodeleurs et aberrations par leur détracteurs. Sans aucun respect ni pour les Dieux, ni pour leurs créations, les mages impériaux créèrent des centaines de pathétiques parodies de vie, dont la plupart, fort heureusement, ne vécurent pas longtemps. Les plus réussies (et les plus durables) étaient sans conteste les créations de créatures qui avaient existé pendant la guerre des Dieux et disparu depuis. Les Minotaures, les Centaures, les Manticores, les Satyres mais également les Aramites survécurent et se reproduisirent.

Les Dragonewts libérèrent les Hommes-bêtes de leurs cages, peu avant les Guerres dracomachiques. Le premier geste des ex-prisonniers fut de massacrer leurs créateurs en un carnage œdipien.

Les Aramites s'enfuirent dans le nord de la vallée où ils s'établirent pour le plus grand malheur de leurs voisins. Ils domptèrent une race de sangliers géants et devinrent connus dans toute la Manirie sous le nom de Monteurs de Sangliers.

Les autres s'enfuirent au sud, loin de leurs anciennes cages, et s'installèrent dans ce qui est maintenant la Vallée des bêtes. Ils y vivent depuis en bonne intelligence sous la férule des Centaures, les plus intelligents et les plus organisés des Hommes-bêtes.

La saga d'Harfratos

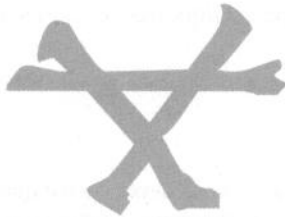
Beaucoup des créatures échappées des geôles impériales n'étaient pas du tout satisfaites de leur sort et voulaient redevenir des hommes ou des bêtes à part entière. Harfratos le fondateur, un centaure sage et héroïque, chercha à soulager le mal-être de ses compatriotes. Il parvint à retourner dans le zoo et entreprit des recherches sur les moyens utilisés par les mages impériaux pour mélanger les créatures et créer leurs chimères. Il ne put en aucune façon refaire ce que les apprentis sorciers draconiques avaient mis des siècles à mettre au point mais il put, après plusieurs années de recherches au milieu des archives du zoo, découvrir le moyen de maîtriser le « Sang de la Bête », qui permet de défaire proprement ces créations contre-nature. À l'aide de son puissant rituel et du soutien magique d'une partie de la Vallée des bêtes, il put offrir aux créatures malheureuses de leur sort, la possibilité de reprendre leur forme originelle. Un grand nombre de créatures hybrides purent donc, au terme d'une cérémonie longue et pénible, se dissocier et redevenir les créatures originelles. Beaucoup de Centaures décidèrent de redevenir homme et cheval et rejoignirent alors la tribu amie des Hautes Herbes. Après avoir satisfait toutes les créatures mécontentes, Harfratos s'empressa de détruire toute trace de cette magie maudite et d'oublier tout ce qu'il savait.

À l'heure actuelle

Le roi des Centaures, descendant du mythique Sabot de fer, règne sur ses sujets et règle les relations avec l'extérieur et notamment l'alliance avec les habitants des Hautes Herbes. Les Centaures, vivant en troupeaux patriarcaux sont très disciplinés mais les Satyres, Minotaures et surtout les Manticores, plus instinctifs, ont bien du mal à respecter les règles édictées par leurs maîtres. Les Centaures arrivent en général à se faire obéir au sein de la vallée mais leurs congénères les plus bestiaux sèment souvent la mort et la destruction alentour. Les Manticores par exemple sont bien trop stupides pour comprendre la notion de frontières et d'alliés. Elles respectent les Centaures car elles craignent leur puissance mais s'empressent de leur désobéir dès qu'elles sont laissées seules. Cette situation a toujours été plus ou moins bien tolérée par les habitants de la passe du Dragon mais a donné lieu à de nombreuses chasses aux Hommes-bêtes et parfois même à de véritables guerres.

Quelques groupes d'Homme-Bêtes renégats louent parfois leurs services en tant que mercenaires, ou vivent de pillage dans les zones reculées de la passe, prenant exemple que les Monteurs de Sangliens.

La seule personne à connaître l'existence et les secrets du zoo est désormais Délecti le nécromant. Ce puissant sorcier de l'EAW créa son antre peu avant la Guerre dracomachique pour échapper à la colère des Dragons. Spécialiste des hybridations et des expériences contre-nature il s'est entouré d'une armée de mort-vivants. Il « vit » au centre du marais des Hautes-Terre, étranger à tout ce qui se passe autour. Seules les incursions répétées de ces serviteurs maudits en frontière du marais, cherchant peu à peu à corrompre les terres voisines, rappellent son existence au souvenir des satarites et des gens des Hautes Herbes. Délecti a conservé certains secrets des Remodeurs et il est en partie effrayé par la puissance contenue dans le zoo. Il espère bien que personne ne remarquera sur les traces d'Harfratos.



SCÈNE 1 : L'APPEL DE L'AVENTURE

Le début de cet épisode est très ouvert, c'est à vous de trouver la raison exacte qui pousse les Héros à s'engager dans le marais. Une version est détaillée ici, mais elle ne l'est qu'à titre d'exemple (quelques alternatives sont également proposées).

D'autres motivations.

Chaque Narrateur est libre de concevoir sa propre raison pour aller dans le zoo de Remakerela, en ayant à cœur d'adapter les motivations qui poussent les Héros à s'enfoncer dans le marais. Est-ce par hasard qu'ils tombent sur le zoo ? Y-sont-ils poussés par les canards très perturbés par la sortie subite de nombreuses créatures échappées du zoo suite à un dysfonctionnement magique ? Ou bien serait-ce que des ennemis (comme le nécromant Délecti) auraient décidé d'attaquer le zoo et que ses habitants les plus intelligents appelleraient à l'aide ?

Et si une des pierres de zone s'était éteinte récemment, provoquant une sortie des Rode-ruines qui dévorent toute la nourriture ? Et si Délecti faisait en sorte que les Héros récupèrent de manière détournée des indices concernant ce zoo fabuleux, afin que ceux-ci s'y rendent et tuent le maximum de créatures ?

Tout est possible, à vous de faire au mieux pour votre série. La seule certitude est que le zoo est un endroit fabuleux pour mener une quête héroïque épique et étrange.

Enjeu : Mettre le zoo de Remakerela sur la route de vos Héros

Lieu : quelque part dans la passe du Dragon.

Action :

Dans l'intrigue suggérée ici, les Héros sont opposés à des Homme-Bêtes (ou à des aberrations) qui constituent une menace sérieuse pour leurs terres ou pour leurs alliés (comme dans l'épisode *d'Hero Wars*, p311). Ils espèrent donc trouver dans Remakerela le secret qui leur permettra d'abattre leurs ennemis.

DES VOISINS INSUPPORTABLES

Selon l'endroit où vivent vos Héros, vous devez choisir quel adversaire les menace. Leur ennemi, en tout cas, n'est pas chaotique, c'est plutôt un héros homme-bête. Une troupe d'Aramites virulents est sans doute plus indiquée pour Prax ou le nord de la passe du Dragon. Dans le sud de la passe du Dragon, choisissez plutôt des Centaures de la vallée des Bêtes. Sinon, une troupe d'Hommes-Bêtes renégats fera l'affaire.

Quoi qu'il en soit, depuis quelques saisons, ces Hommes-Bêtes sont de plus en plus énervés et agressifs. Les Héros, comme tous ceux de leur communauté, en souffrent et doivent régulièrement chasser un Minotaure enragé ou un groupe de Manticores en quête de chair fraîche.

Devant les dégradations causées par ces attaques aussi désordonnées que meurtrières, la communauté des Héros décide de passer à l'action. Toutes les négociations avec les Hommes-Bêtes ayant débouché sur un aveu d'impuissance de la part de ces derniers, le clan, en désespoir de cause, se tourne vers les Dieux.

Une grande divination est donc entreprise qui débouche sur un message cryptique. Le grand prêtre ainsi que tous les Héros voient au travers du brouillard causé par l'encens une forme bizarre, tapie dans la brume. Les Héros ont l'impression de survoler une immensité marécageuse où errent des formes glauques et malsaines, prêtes à bondir et qui semblent vouloir les tuer. Après une courte traversée aérienne, les Héros arrivent sur une grande île qui affleure dans le marais et sur laquelle ils aperçoivent une végétation aussi diverse que luxuriante. La brume, omniprésente dans tout le reste du marais, est totalement absente de l'endroit qui baigne au contraire dans une atmosphère tropicale. Des ruines totalement étrangères crèvent la végétation de loin en loin et la jungle retentit de hurlements inhumains. Les Héros foncent à travers les arbres vers l'un des bâtiments en ruine et au moment où ils vont entrer en collision avec le toit, ils se réveillent, comme d'un mauvais rêve. Certains Héros pourront apercevoir un peu plus : à l'intérieur du bâtiment dont toutes les entrées semblent cloisonnées par des meubles ou des planches, on peut distinguer des rangées de bibliothèques remplies de livres. Les rayonnages forment une espèce de labyrinthe au centre duquel une vague lumière filtrant par quelques failles éclaire une large table couverte de parchemins évoquant le pouvoir du « Sang de la Bête » et tous signés par un nom : Harfratos.

Quand la vision s'interrompt, les Héros peuvent entendre des voix leur sussurer quelques mots :

Brume du dragon recouvre ce que nul ne doit (*découvrir*).

Carte du dragon repose dans le sanctuaire du sage (*orlanthi*).

Porte du dragon s'ouvre à ceux qui portent du (*dragon*).

Secret du dragon donne le pouvoir du Sang de (*la Bête*).

Les voix parlent en même temps et se répètent et la fin de chaque phrase est quasiment inaudible (les Héros doivent, pour chaque phrase, réussir un jet pour entendre la partie entre parenthèse).

Voir la fin de la vision :

magie de connaissance, perception (-4), volonté (-5), vision symbolique (-7)

Déchiffrer « le Sang de la Bête » (10W) :

lire le satarite, rituels magiques (-4), érudition (-7)

Reconnaître la signature (20) :

lire le satarite, érudition (-5), bonne mémoire (-7)

Entendre la fin d'une phrase (15, sauf la troisième 10W2) :

ouïe fine, vigilance (-3), vision symbolique (-7)

Ce que les Dieux leur ont montré, c'est bien évidemment le repaire d'Harfratos au sein du zoo, l'endroit où il mena ses longues recherches. Il est installé dans l'ancienne bibliothèque centrale du zoo, au milieu des archives antiques des mages impériaux.

LES VOIES DES DIEUX SONT IMPÉNÉTRABLES

À l'issue de la cérémonie, le prêtre décrit sa vision : il n'a pas vu l'intérieur du bâtiment mais pense que la solution du problème s'y trouve. Il demande si quelqu'un dans l'assistance en a été également témoin. Tous les Héros, ayant reçu la vision, ont donc été clairement désignés par le ou les Dieux. À eux de décrypter le message divin.

Vous devrez leur permettre d'utiliser leurs talents de connaissance pour trouver la réponse mais il devrait surtout les laisser chercher par eux même.

Pour jouer à Pavis

Si vous avez situé votre série à Pavis et que vous ne souhaitez pas placer le zoo à Corflou, il n'est pas difficile d'intégrer cet épisode dans votre intrigue, moyennant quelques modifications.

La version la plus simple est de situer en fait le zoo dans la Grande Ruine, en oubliant le marais. Mais le plus logique est plutôt de placer le zoo dans n'importe quel marais proposé (celui des Hautes-terres, par exemple) considérer que le grand prêtre draconique Labrygon, dans les méandres du Canal-Puzzle, a créé un portail qui s'ouvre, au gré des configurations mystiques, vers les différents hauts-lieux de l'EAW. Le hasard veut que, pour une année, ce portail relie la Grande Ruine à Remakerela. Ce passage peut, comme vous le souhaitez, constituer soit une opportunité pour des Héros qui cherchent un moyen de défaire un ennemi grâce au Sang de la Bête, soit une source d'ennuis qu'il faut éliminer... En tout cas la possibilité de mêler la faune de Remakerela avec les monstres de la Grande Ruine est une opportunité à ne pas manquer.

Pour les habitants de Sartar, le marais pourra être celui de Délecti ou bien une partie marécageuse du Creux du Serpent-pipe. Pour les habitants de Prax, le marais sera celui qui entoure le Bloc, ou bien les Ruines de Sogue, ou Corflou. Le lieu le plus logique (et le plus terrible) est sans doute le marais des Hautes Terres (c'est là que la légende place la ville de Voss Vorainu), mais vous êtes libre de choisir la localisation qui convient le mieux à votre série : le zoo est un lieu magique et son emplacement géographique n'a que peu d'importance.

Précisez en tout cas que, effectivement, quelques légendes parlent effectivement d'une ruine de l'EAW dans ces marécages.

Si aucun des Héros ne reconnaît le marais, le grand prêtre pourra les aider. De même, si les Héros ont déchiffré le nom d'Harfratos sans savoir qui il est, le grand prêtre pourra leur révéler sa légende. Dans tous les cas les Héros doivent comprendre que la solution indiquée par les Dieux se trouve dans les marais.

A-priori, les Héros n'ont, à ce stade, aucun moyen de découvrir que le « sage orlanthi » évoqué dans la divination est Elanteros.

SCÈNE 2 : AU BOUT DE LA ROUTE

Enjeu : Guider les Héros jusqu'au zoo

Lieux : le marais

Décrire le marais en détail n'est pas dans le propos de cette aventure, mais un minimum d'informations est nécessaire.

Le marais des Hautes Terres (voir *Glorantha* p157) est une région magique échappant en grande partie aux lois physiques habituelles de Glorantha. La vie y a été fortement bafouée et poussée dans ses derniers retranchements : la légende dit que, si la terre est devenue un marais, c'est parce qu'elle est devenue « mort-vivante » et qu'elle a perdu sa fertilité. Les anciens prétendent que les danseuses noires, de puissantes femelles goules (ou vampires ? nul ne sait vraiment) au service de Délecti, sortent parfois du marais et viennent planter sur la terre ferme des arbres sombres qui corrompent le sol et font progresser les limites du marais.

Le marécage est protégé par une brume impénétrable et totalement magique, qui arrête les éléments et empêche de voir à plus d'une dizaine de mètres. Elle est tellement puissante qu'elle empêche l'intrusion des magies élémentaires comme la foudre, les lances de lumière etc. Grâce aux innombrables fantômes liés pour l'éternité en son sein, la brume permet de surcroît à Délecti et à ses morts-vivants d'être prévenus de toute intrusion importante. Il n'est pas rare que des esprits maléfiques trouvent refuge dans cette brume.

Ce marais est infesté de mort-vivants et de créatures chaotiques.

La dernière étape suggérée est Gué-des-Canards et le refuge de l'érudit est à Clairvin.

Guides disponibles : Héortiens (20), Lunaires (20W), Praxien (10W2), Canard (5W), Newtling (10W)

Le marais du Diable (cf. *L'éveil des eaux dormantes* p 24) qui entoure le Bloc, sont un nid infesté de monstruosités chaotiques en tout genre.

La dernière étape suggérée est Repos du Jour et le refuge de l'érudit est à Ville Barbare.

Guides disponibles : Héortiens (10W), Lunaires (10W), Praxien (5W), Canard (10W), Newtling (10W2)

Le marais des Ruines de Sogue (cf. *L'éveil des eaux dormantes* p16 et 24) est lui aussi envahi de toute sorte de monstres, de mort-vivants et d'enchantements.

La dernière étape suggérée est Puits de Cam (ou Bouche bée) et le refuge de l'érudit est à Ville Barbare (ou Porte de Corne).

Guides disponibles : Héortiens (10W), Lunaires (15W), Praxien (5W), Canard (10W), Newtling (10W2)

Le marais de Corflou (cf. *L'éveil des eaux dormantes* p24) recouvre le delta du Zola Fel et la Côte des Défenseurs et il est principalement habité par des insectes géants, des monstres marins et des esprits de maladie.

La dernière étape suggérée est Corflou et le refuge de l'érudit est à Porte de Corne.

Guides disponibles : Héortiens (5W), Lunaires (20), Praxien (10W), Canard (10W), Newtling (5W)

LA DERNIÈRE ÉTAPE

Arrivés dans le dernier îlot civilisation avant le marais, les Héros auront tout intérêt à rechercher un guide avant de s'aventurer dans les terres hostiles qui entourent Remakerela.

Les habitants ne sont pas réticents pour parler du marais. Quelques vétérans (humakti ou ouroxi) connaissent même le zoo mais ils n'y sont jamais entrés. L'île du zoo, visiblement magique, est situé dans une région particulièrement brumeuse du marais : elle semble d'ailleurs ne pas être toujours visible, pourtant elle paraît capable de repousser le brouillard. Les créatures du marais (morts-vivants, monstres chaotiques...) la fuient comme la peste et d'étranges bêtes semblent y vivre, si on en croit les silhouettes qu'on y aperçoit et les cris qui s'en échappent.

S'ils mentionnent leur intérêt pour l'EAW, les Héros verront leur chance de recruter un guide diminuer mais, par contre, ils pourront aussi apprendre qu'un vieux sage à la retraite, Elanteros, pourrait sans doute les aider car il s'est spécialisé dans l'étude des vestiges de l'EAW dans la passe du Dragon. Les habitants indiqueront facilement où trouver son sanctuaire.

Recruter un guide héortien (selon le lieu*) :

harisme, négociateur (-2), coutumes héortiennes (-7), vantard (-9)

Modificateurs :

Mentionner l'EAW (-5), Héros lunaires (-5), par point de Richesse sacrifié (+ 3)

Recruter un guide lunaire (selon le lieu*) :

charisme, négociateur (-2), coutumes lunaires (-7), (-9)

Modificateurs :

Mentionner l'EAW (-3), Héros lunaires (+2), par point de Richesse sacrifié (+ 4)

Recruter un guide praxien (selon le lieu*) :

harisme, négociateur (-2), coutumes praxiennes (-5), patient (-9)

Modificateurs :

Mentionner l'EAW (-3), Héros praxiens (+3), Héros ouroxi (+2), par point de Richesse sacrifié (+ 2)

Recruter un guide canard (selon le lieu*) :

charisme, négociateur (-2), haine des Lunaires (-5), brave (-9)

Modificateurs :

Mentionner l'EAW (-5), Héros lunaires (-10), Héros pro-lunaires (-5), Héros humakti (+3), par point de Richesse sacrifié (+ 2)

Recruter un guide newtling (selon le lieu*) :

charisme, négociateur (-2), calme (-5), coutumes riveraines (-7)

Modificateurs :

Mentionner l'EAW (-4), Héros riverain (+3), par point de Richesse sacrifié (+ 2)

* Les difficultés sont indiquées au début de cette scène. Elles tiennent compte de la rareté ET de la réticence de chaque type de guide.

ELANTEROS LE MISOGYNE

Elanteros est un prêtre d'Orlanth vieillissant, quasiment à la retraite étant donné son extraordinaire misogynie et ses travaux très controversés sur l'Empire des Amis des Wyrms.

Il est officiellement en poste à Deux sommets, une ville du nord du pays d'Héort mais passe en fait tout son temps à explorer les ruines de la passe. Il loge donc non loin du marais (lieu précisé en début de scène) dans une ruine mal restaurée qu'il appelle son « sanctuaire ». C'est là que les Héros ont le plus de chance de le trouver, en train d'étudier dans sa chambre regorgeant de reliques de l'Empire entassées en désordre.

Elanteros ne supporte pas d'être dérangé, sauf si c'est par un homme et pour discuter Dragon et EAW. Pour toute autre raison ou pour une femme, il refusera catégoriquement, n'hésitant pas à faire appel à son statut de prêtre d'Orlanth.

Concernant le Zoo, il connaît à peu près tout ce qui est dit au début du scénario mais vous devrez distiller les informations aux Héros en fonction de ce qu'il veut qu'ils apprennent exactement. Elanteros est extrêmement brouillon et se perdra en digressions interminables, rebondissant de détail en détail jusqu'à perdre le fil de ses pensées. L'entretien prendra vite des allures de dialogue ubuesque digne d'Ionesco.

Comme la divination le disait, Elanteros possède aussi une antique carte des environs, montrant le zoo de Remakerela mais ce plan date d'avant les Guerres dracomachiques et le marais a bien sûr changé de physionomie. Il est prêt à la prêter à des bons Orlanthis (des hommes, bien sûr), s'ils jurent de s'en servir pour Orlanth, de la ramener dès que possible et surtout s'ils lui montrent toutes les reliques qu'ils ramèneront du marais afin qu'il les étudie.

Cette carte, intelligemment utilisée, peut permettre de s'orienter dans le marais en s'aidant des reliefs de la vallée et des cours d'eau qui n'ont quasiment pas changés. Un bon guide, étudiant la carte et la vallée depuis une des collines de la passe, en bordure de marais devrait pouvoir en déduire le chemin le plus court jusqu'au zoo.

Discuter avec Elanteros (Confus 3W) :

philosophie orlanthi, philosophie sédénique (-3), patient (-4), histoire (-5), érudition (-7)

Modificateurs :

présence féminine (-8)

Comprendre la carte (18) :

orientation, cartographie (-3), grand voyageur (-7), géographie de la passe du Dragon (-10)

Emprunter la carte (5W) :

convaincre, négociateur (-3), vantard (-6), coutumes héortiennes (-9)

Modificateurs :

présence féminine (-8), promesse de céder certains trésors ramenés du zoo (+3), promesse de céder tout ce qui intéressera Elanteros (+10)

Convaincre Elanteros de venir (5W) :

beau-parleur, brave (-3), coutumes héortiennes (-9)

Modificateurs :

présence féminine (-8)

Si les Héros mentionnent la divination, Elanteros la décryptera pour eux : il connaît l'habitude qu'on les Dragonewts de finir une phrase par les mots qui commençait cette phrase. Il leur dira donc que la « Porte du dragon » (a-priori, la barrière qui protège Remakerela) s'ouvrira à ceux qui portent du dragon (et donc qui auront sur eux un artefact draconique). Il sera prêt à prêter aux Héros des crocs de dragonewts pour les aider à pénétrer dans le zoo.

Si les Héros insistent, Elanteros acceptera de les accompagner, mais, pour la traversée des marais, il sera plus un poids qu'autre chose. Ce n'est qu'une fois arrivé au zoo que sa connaissance de l'EAW s'avérera utile.

PROGRESSER DANS LE MARAIS

Une fois prêts, les Héros n'auront plus qu'à affronter les périls du voyage jusqu'au zoo.

Les déplacements dans le marais sont extrêmement pénibles car il est constitué en grande partie de sables-mouvants particulièrement traîtres. Les rares bandes de terre émergente sont espacées de loin en loin et seules les créatures n'ayant pas besoin de respirer ou celles qui sont à l'aise dans l'élément semi-liquide peuvent traverser sans risque. Les canards sont passés maîtres dans l'art de sauter de talus en talus, profitant des amas de végétation et de leurs pattes palmées pour ne pas sombrer.

Avec la carte d'Elanteros, on peut remarquer qu'on peut rejoindre Remakerela en suivant une route qui, bien que noyée sous l'eau, n'en reste pas moins beaucoup plus sûre que le marais alentours. Dans ce cas, le voyage sera extrêmement simplifié.

Règles optionnelles

Augmentation automatique :

Pour éviter certains jets et simplifier le jeu, un Héros peut, moyennant une action réussie automatiquement, obtenir une augmentation à condition que le bonus soit inférieur au niveau de capacité d'augmentation divisé par 10 (arrondi au plus proche, sachant que 0,5 s'arrondit à 0).

Exemple : Ghisuopé veut augmenter son score de Combat (17) en utilisant sa capacité Fort (13). Il peut obtenir un bonus de +1 sans avoir à lancer de jet. Il peut ensuite utiliser son affinité de Combat (15) ou son trait de caractère Brave (17) pour gagner une autre augmentation automatique de +2.

Utilisation des atouts :

Afin de donner un rôle aux atouts pour un jet simple ou une opposition simple, un Héros peut, moyennant une action préalable (réussie automatiquement), transformer un atout en bonus. Pour cela, on soustrait d'abord l'atout de l'adversaire et on divise le nombre obtenu par 3 (arrondi au plus proche).

Exemple : Ghisuopé utilise une épée enchantée (Rang : 8) contre un adversaire portant une armure de cuir et un bouclier (Rang : 2). Dans une opposition dramatique, il ferait ses attaques avec un atout de 76. Dans une opposition simple, si le Narrateur le permet, Ghisuopé pourra transformer son atout en un bonus de +2.

Contre un adversaire sans armure, Ghisuopé pourrait ainsi avoir un bonus de +3.

Tout déplacement hors route sans aide de guide demande une habileté hors du commun et surtout une prudence extrême. Le seul moyen de ne pas se noyer est d'avancer extrêmement lentement en sondant devant soi. Les guides, eux, peuvent indiquer aux Héros les endroits où poser les pieds sans risque.

La vitesse de progression avec l'aide des guides est d'environ 10 mètres par minute, sans eux, elle tombe à 1 mètre si l'on est prudent, 5 si l'on est fou et que l'on souhaite mourir.

LES DANGERS DU MARAIS

OU « ON AVAIT DE L'EAU JUSQU'À LA CEINTURE ET LE VIEUX CON NOUS DIT D'AVANCER... »

Nous vous proposons de gérer le voyage vers Remakerela comme une opposition dramatique. La difficulté de base du voyage est de 15 **W**2.

Cette valeur initiale est modifiée de - 5 si les Héros ont compris la carte d'Elanteros et de - 10 si les Héros ont la carte avec eux.

Pour la progression, le groupe doit, à chaque tour, choisir un éclaireur qui détermine la vitesse de progression (ie. Le montant de la mise en PA).

Les Héros ont chacun une réserve de PA déterminée par leur capacité utilisée au premier tour, mais le Héros choisi comme éclaireur pendant ce premier tour aura le droit d'ajouter à son total les PA obtenus grâce aux guides (un guide principal et des guides secondaires).

Quand un Héros est réduit à 0 PA, il ne peut plus servir d'éclaireur.

Le voyage s'arrête quand le marais ou les Héros sont réduits à 0 PA.

Modificateurs dûs aux guides

Guide principal :

- héortien ou lunaire	+15 PA
- praxien ou newtling	+20 PA
- canard	+25 PA

Par guide supplémentaire

+ 5 PA

Présence d'Elanteros

-10 PA

Chaque tour est décomposé en deux phases.

• **Dans un premier temps**, les Héros désignent l'éclaireur. Chaque membre du groupe a la possibilité d'utiliser une capacité adaptée pour procurer à l'éclaireur une augmentation, un atout (qui seront valables pour ce tour uniquement) ou un don de PA.

L'action de l'éclaireur, opposée au marais, est traitée en dernier et sa réussite détermine la progression du groupe sur ce tour. Le danger physique est bien sûr présent dans cette opposition (qui ne tient compte que des dangers « naturels » : fosses, sables mouvants, serpents d'eau...)

Capacités utilisables directement (ou pour des augmentations) : *survie en marais*, *survie en milieu hostile* (-2), *perception* (-4), *agile* (-5), *orientation* (-7)

Capacités capables de fournir des augmentations : *magie de voyage*, *rapide* (-1), *vigilance* (-3), *prudent* (-5), *résistant* (-7)

Pour représenter le fait que les marais sont d'abord plus sûrs, le jet sera fait à +10 au premier tour, à +5 au second tour et sans bonus particulier aux tours suivants (plus les Héros s'enfoncent dans le marais, plus le danger est grand).

• **Dans un deuxième temps**, le marais oppose sa capacité « *Dangereux 10W* » (avec une mise de 5 PA) à la Vigilance de l'éclaireur (ou une autre capacité déterminée par vous, avec un modificateur d'adéquation). Si le marais échoue, il ne perd aucun point, mais les Héros font une rencontre plus ou moins favorable (expédition humaine, canards, Humakti, herbes curatives, artefact de valeur...) selon le niveau de l'échec. Si le marais l'emporte, les Héros perdent des PA de la manière habituelle, pour des raisons à déterminer par vous (attaque de monstres, égarement, effets magiques néfastes, brume ou esprit maléfique, obstacle infranchissable, détour obligatoire...). À l'approche de Remakerela, la dangerosité peut augmenter si vous le désirez.

SCÈNE 3 : L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Enjeu : Pénétrer dans le zoo et explorer les lieux

Lieux : le zoo de Remakerela

Action :

ASPECT GÉNÉRAL

L'île est située à plus de trois kilomètres à l'intérieur du marais. L'ancienne route reliant la ville de Voss Vorainu passe au sud-ouest, à environ deux cents mètres des bords de l'île. La région est couverte d'une brume visiblement enchantée qui rend annule la plupart des magie de divination. C'est elle qui tend à faire disparaître Remakerela des yeux des mortels.

Si les Héros veulent mettre le pied sur l'île, ils devront franchir la barrière magique qui entoure Remakerela.

Une fois sur l'île, les Héros arrivent sur la terre ferme, près de la grille du zoo (ou de la digue). L'île est ceinturée d'une grille sur les bords nord, sud et ouest. Elle est percée de loin en loin par des grilles à jamais ouvertes et des trous faits au fil du temps.

La partie à l'est du zoo n'est pas clôturée mais seulement délimitée par une digue barrant un lac aussi long qu'étroit. À l'époque de la construction de l'Empire, le lac suffisait pour empêcher les rares créatures en liberté, de fuir le zoo, mais il est désormais incapable d'empêcher les allées et venues. Seuls les occupants du lac sont à même d'empêcher les créatures du marais de pénétrer et ce, uniquement au prix de combats titanesques. Les crabes géants et les monstres marins sont les plus puissants protecteurs du zoo, bien malgré eux d'ailleurs. Les rares créatures qui arrivent à passer ce barrage se retrouvent alors sur le territoire de la pire récréation des mages de l'Empire : le troll géant. Jusqu'à présent, rien ni personne n'a pu mettre en défaut sa veille vigilante et encore moins ses extraordinaires capacités de combat.

Le zoo, vu de l'extérieur, à l'air envahi par une faune bigarrée et sauvage et par une végétation anarchique. Plusieurs bâtiments peuvent néanmoins être aperçus. La plupart ont souffert de l'assaut du temps et de nombreux combats mais aucun n'est en ruine et tous sont en piteux état.

La barrière magique

L'île constitue l'une des nombreuses bizarreries au sein du marais : elle est entourée d'une barrière magique (5W12) qui repousse la plupart des rôdeurs. Bizarrement, la barrière est plus faible au niveau du lac (5W11). Au gré de certaines conjonctions magiques, il arrive que la barrière se renforce ou s'affaiblisse.

La barrière est efficace contre toute intrusion, y compris magique. Cette barrière ne s'applique que pour l'entrée de créature extérieure au zoo (et pour la sortie de créature originaire du zoo).

Le fait de porter un objet d'origine draconique donne un bonus de +20 pour franchir la barrière. La barrière ne se manifeste pas nécessairement par une impossibilité d'avancer au-delà d'une certaine limite : en fait, les Héros peuvent simplement constater que, malgré leur efforts pour avancer, l'île ne se rapproche pas et semble toujours aussi loin. Ou bien ils s'égarent dans la brume et « contournent » le zoo sans même s'en rendre compte.

Stoppée par l'enchantement, la brume du marais n'a aucun pouvoir sur l'île mais, même sans pénétrer dans le zoo, elle atténue beaucoup la luminosité du soleil.

En fait, le zoo est partiellement de l'Autre Côté. C'est un lieu tellement chargé en magie qu'il ne fait pas complètement partie du Monde médian : il existe « hors-le-temps » et est plus proche des mythes et de l'Outremonde que du plan réel. Néanmoins, aucun malus d'Outremonde ne s'applique aux Héros dans le zoo. Par contre, vous pouvez décider que certaines créatures natives du zoo et imprégnée de sa nature enchantée ont gagné un bonus à leurs capacités.

LES ZONES

En plus de la barrière, les sortilèges des magiciens impériaux sont encore actifs et produisent des effets étonnants. Afin de permettre la coexistence de créatures extrêmement variées et style de vie en conséquence, le zoo est séparés en enclaves climatiques bien précises. Chaque zone a son propre climat totalement indépendant des autres et ne changeant jamais. De plus, des protections existent encore par endroit pour maintenir à distance les prédateurs les plus importants en les empêchant d'avoir envie de quitter leur zone. Cela fonctionne uniquement avec les créatures animales et ce, plus ou moins bien mais cette protection a permis à beaucoup d'herbivores et de petites créatures de survivre juste à côté de leurs ennemis mortels.

Au centre de chaque zone se trouve une stèle draconique en pierre d'environ trois mètres de haut qui est la source de toute la magie. Cette structure pyramidale, avec une gemme incrustée à son sommet, génère la protection, le climat et alimente les auges en nourriture adaptée aux habitants. De plus elle distille son pouvoir de non-vie ou de vie pervers afin de permettre à certaines créatures contre-nature de survivre ou de se reproduire. Quelques-unes sont extrêmement faibles et ne fonctionnent guère plus, d'autres ont carrément cessés d'exister.

Les créatures vivant dans le zoo ne cherchent pas à sortir car peu d'entre elles ont réussi l'exploit de traverser le marais. Par contre, elles attaquent tout ce qui est nouveau dans leur zone. Mais malgré ce danger, il arrive que des habitants du marais parviennent à franchir la barrière et arpentent le zoo en quête de nourriture.

Description des zones

L'essentiel du zoo est donc divisé en zones plus centrées sur une stèle draconique mais également en zone neutre, n'ayant pas ou plus de pierre active. Chaque zone a son propre climat, sa production magique de nourriture et une barrière psychique empêchant les créatures dangereuses d'en sortir. Les caractéristiques des zones sont données ci-dessous selon le modèle suivant :

Nom : chaque zone porte un nom, généralement dû à la nature des gemmes incrustées dans la stèle draconique

Climat : type de climat de la zone.

Nourriture : valeur allant de 0 à 3 et exprimant la quantité de nourriture produite par la pierre. À 3, toutes les créatures mangent plus qu'à leur faim et tout le monde est heureux. À 2, une certaine compétition a lieu, et les plus forts mangent parfois les plus faibles. À 1, c'est la loi de la jungle et même les plus forts n'ont pas forcément à manger. À 0, la pierre est inerte.

Barrière : valeur de 0 à 3 exprimant à la fois le contrôle psychique exercé sur les créatures de la zone pour les calmer et l'interdiction qui leur est faite de quitter la zone.

Une valeur de 3 indique que toutes les créatures sont calmes et paisibles et n'attaquent que poussées par une faim intense. Elles ne peuvent en aucune façon quitter la zone. Une valeur de 2 indique que les instincts reprennent un peu le dessus mais si la nourriture est là, tout le monde vit en paix. Seuls les individus les plus excités ou les espèces les plus agressives peuvent parfois sortir. Avec une valeur de 1, la loi de la jungle la plus féroce sévit et les plus bas instincts sont rois. Une valeur de 0 indique que la pierre est inerte (ce qui indique souvent la présence de chimères très dangereuses).

Habitants : liste des créatures résidant dans le lieu en temps habituel. Bien sûr, il arrive que quelques spécimens d'animaux adaptés au climat se soient installés dans une zone : n'hésitez pas à intégrer dans le zoo toutes les créatures que vous désirez (sauf celles d'origine draconique ou chaotique, a-priori)

ZONE A : LA FOURMILIÈRE

Climat : Normal

Nourriture : 1

Barrière : 0

Habitants : fourmis géantes, insectes géants domestiqués par les fourmis

Cette zone était celle où étaient situés les laboratoires des Remodeleurs et les Héros peuvent vouloir s'aventurer dans les méandres de la fourmilière pour retrouver des artefacts de l'EAW. La pierre de cette zone ayant rendu l'âme dès les Guerres dracomachiques, le climat et la nourriture sont donc « naturels » (proche de ceux du marais). Les fourmis géantes s'y sont installées ont prospéré et ont bouté toute concurrence hors de leur territoire. Leur fourmilière s'étend sous toute la zone et ses entrées trouent le sol à intervalles réguliers. De plus, plusieurs monticules, véritables excroissances rocheuses bâties par les fourmis, donnent à cette zone un relief chaotique, dominé par un grand tertre central sous lequel se terre la reine.

Féroce ment territoriales, les fourmis tuent tout ce qui passe sur leur territoire. De plus, leur intelligence communautaire les immunise en grande partie de la magie des pierres draconiques, ce qui leur permet de se déplacer sans trop de difficultés de zone en zone. Les zones 1 à 4 sont leurs préférées.

La Reine fourmi s'est emparée du saphir qui surmontait la stèle draconique et elle en tire sa propre subsistance, ainsi qu'une vague pré-conscience. Au contact des joueurs, elle pourrait devenir pleinement intelligente et conquérir véritablement le zoo. Si elles « comprennent » que les Héros viennent de l'extérieur, les fourmis chercheront à trouver « par où » ils sont rentrés (elles imaginent qu'il s'agit d'un tunnel spécial). Si les Héros remettent aux fourmis des artefacts d'origine draconique, alors elles les utiliseront pour envoyer des éclaireuses au-delà de la barrière.

ZONE B : LA FANGE

Climat : Tropical (marais de Pamaltéla)

Nourriture : 0

Barrière : 0

Habitants : chimères

Dans cette plaine couverte de vase, de trous d'eau et d'îlots boueux, une dizaine de créatures rescapées des expériences de l'EAW ont survécu. Elles cohabitent sans pitié et profitent de toute occasion pour s'infiltrer un moment dans les zones protégées.

ZONE C : LA PLAINE DU TROLL GÉANT

Climat : Normal

Nourriture : 0

Barrière : 0

Habitants : un troll géant, une poignée d'aberrations uz, rhinocéros

Cette plaine est hors zone mais ses habitants n'en sortent pas. Il s'agit d'une vaste bande de terrain comprise entre les zones et le lac. Le climat comme la nourriture y sont celles de la passe tempérée par la brume au-dessus. La plus monstrueuse et puissante des créations de l'Empire s'y trouve, le Troll géant. Ce monstre, unique exemplaire d'une race disparue avant l'Aube, mesure plus de 30 mètres de haut et attaque tout ce qu'il sent à l'exception de quelques aberrations uz et de nombreux rhinocéros qui partagent son domaine et qu'il ne tue que lorsque la faim l'y oblige. Il a une peur malade de l'eau du lac et des zones, ce qui l'oblige à rester dans son domaine. Il se bat souvent avec les monstres aquatiques et les crabes géants qu'ils épient, tapis près de l'eau.

ZONE D : L'ARÈNE

Climat : Normal

Nourriture : 0

Barrière : 0

Habitants : monstruosité guerrières en tout genre

Un climat de sauvagerie intense agite cette zone. Toute créature entrant ici est prise d'une soif de sang insatiable (enchantement à 15W). Mais de plus, la magie de la stèle draconique qui entretenait cette zone est maintenant détournée et « régénère » les blessures de tous ceux qui sont atteints par la soif de sang. Une créature atteinte par l'enchantement devra donc combattre tant qu'un être valide lui fait face, par contre, elle regagne au moins un niveau de santé à chaque tour (seule la mort interrompt ce processus).

Les quelques créatures qui ont élu un domicile permanent dans cette zone sont des combattants d'élite. Sinon, il arrive toujours que quelques égarés tombent par hasard dans cette zone... notamment en fuyant le troll géant de la zone C. Certaines créatures du zoo, quand elles sont mourantes, font le pari d'entrer dans cette zone pour régénérer de leurs blessures : les plus chanceuses quittent la zone en parfaite santé mais la plupart finissent tuées.

ZONE E : LE MONOLITHE DRACONIQUE

Climat : Figé

Nourriture : 0

Barrière : 0

Habitants : chimères immobiles

Un gigantesque obélisque draconique se dresse au milieu de cette zone. Ce monolithe est vraisemblablement la source d'énergie du zoo et, dans la zone qui l'entoure, tout semble figé : le temps lui-même n'a plus de sens. Les objets et les êtres de cette zone sont figés et inaltérables, ils ne subissent pas le flot du temps. Il semblerait pourtant que parfois, en l'absence tout observateur, le temps reprenne ces droits et, comme pour rattraper son avance, un long moment s'écoule instantanément.

Toute créature (ou objet) entrant dans cette zone se sent ralentie peu à peu, l'air même semble lui opposer une résistance de plus en plus grande. L'enchantement a une force de 5W2, mais sa puissance augmente peu à peu (de 5 en 5). Le premier jet de résistance, à l'entrée dans la zone est fait contre 5, le second contre 10... Inutile de préciser qu'il paraît improbable que les Héros parviennent à étudier (et encore moins à utiliser ou à détruire) le puissant monolithe draconique.

ZONE F : LE PORTAIL D'ENTRÉE

Climat : Normal

Nourriture : 0

Barrière : 0

Habitants : esprits désincarnés divers

Pour une raison inconnue (vraisemblablement une ouverture vers le Monde Psychique), cette zone regorge d'esprits en tout genre (mais principalement désincarnés). Pour la plupart, ces esprits errent et s'affrontent entre eux sans vraiment prêter attention aux intrus. Mais il arrive malgré tout qu'un esprit mal intentionné décide de posséder un imprudent. À chaque minute passée dans ce lieu, une créature a une chance sur deux d'attirer l'attention d'un esprit.

Une table, recouverte de mousse, présente un vague plan du zoo mettant en évidence les différentes zones. Ce plan endommagé date de l'EAW et sa légende est en langage draconique... mais des Héros perspicaces pourront malgré tout en tirer quelques informations.

LE LAC

Climat : Normal

Nourriture : 2

Barrière : 0

Habitants : crabes géants, crocodiles, crosquales, quelques chimères aquatiques

Cette étroite mais profonde bande d'eau est isolée du marais par une digue qui n'empêche pas les créatures du marais d'y pénétrer, d'autant plus que la barrière qui entoure l'île est ici beaucoup plus faible (5W). Mais les intrus atteignent rarement le rivage car le lac est rempli de créatures aquatiques très puissantes, des crocodiles et des crabes géants. Les crosquales du lac ont été modifiés pour pouvoir vivre en eau douce.

Faites vos propres monstres.

Si vous êtes en panne d'idées, utilisez par exemple la table suivante pour composer aléatoirement vos propres monstruosité en mélangeant des thèmes.

Table de thèmes animaux

1	Insecte rampant (mille-patte, fourmi...)
2	Gastéropode (escargot, limace...)
3	Insecte volant (abeille, papillon...)
4	Arachnide (araignée, scorpion...)
5	Rongeur (rat, écureuil...)
6	Oiseau de proie (aigle, hibou...)
7	« Volaille » (canard, autruche...)
8	Batracien
9	Reptile
10	Poisson
11	Animaux marins (loutre, baleine...)
12	Mollusques (pieuvre, étoile de mer...)
13	Gros animaux (éléphant, rhinocéros...)
14	Petits animaux à sabots (bouc, sanglier...)
15	Grand animaux à sabots (cheval, vache...)
16	Félin (lion, chat...)
17	Canidé (chien, loup...)
18	Bizarrerie (tatou, chauve-souris...)
19	Humanoïde
20	Thème spécial (cf. table ci-contre)

Table des thèmes spéciaux

1	élémental (Ténèbres)
2	élémental (Eau)
3	élémental (Terre)
4	élémental (Feu/Ciel)
5	élémental (Air)
6	élémental (autre)
7	divin
8	essentiel
9	spirituel (incarné)
10	spirituel (désincarné)
11	outrémond (autre)
12	parasite physique
13	entité multiple/essaim
14	change-forme
15	gelée
16	géant
17	végétal (aldryami)
18	minéral (mostali)
19	sombre (uz)
20	draconique (dragonewt)

ZONE 1 : L'AZUR

Climat : Tempéré chaud (vallée des Berceaux, saison du Feu)

Nourriture : 2

Barrière : 1

Habitants : Autruches, æpyornis, lamas, sérèdes sauvages, aigles, condors, vautours, pingouins, sauvanges

Mis à part les pingouins qui souffrent énormément de la chaleur et qui préfèrent rester en permanence dans leur bassin, tous les habitants de cette zone vivent le plus heureusement du monde et en bonne intelligence. Seules les incursions du marais par les grilles nord et ouest, ainsi que les attaques des fourmis géantes viennent perturber cet écrin paisible.

ZONE 2 : LE GEL

Climat : Arctique (glacier de Valind)

Nourriture : 3

Barrière : 1

Habitants : Singes, phoques agira, phoques kar, quelques renards blancs

Cette zone est la plus urbaine et la plus froide du zoo. Le climat est déréglé et il gèle en permanence pour la plus grande joie des phoques mais au grand dam des singes qui, bien qu'habitues au froid, ne survivent qu'en consommant une quantité phénoménale de nourriture. La barrière est extrêmement faible mais les singes n'osent pas sortir de leur bâtiment de peur de manquer de nourriture. Les phoques n'ont pas de telles craintes et occupent joyeusement toute la zone ne rentrant dans leur bassin que pour échapper aux prédateurs qui s'aventurent parfois dans cette zone. C'est dans le bâtiment sud-ouest que se trouve la bibliothèque du zoo. C'est là que Harfratos le centaure a mené ses recherches. Voir la description détaillée de ce bâtiment plus loin.

ZONE 3 : LE QUARTZ

Climat : Tempéré froid (Sartar, saison des Ténèbres)

Nourriture : 1

Barrière : 3

Habitants : Bisons, aurochs, grues, demi-birds, augneurs, Harpies, griffons, cerfs, loups.

Cette zone est le théâtre d'une lutte pour la survie très âpre. Malgré la barrière et le calme relatif des créatures, le manque de nourriture et le froid poussent les animaux à se mener une lutte sans merci. Les loups et les griffons en sont les grands gagnants. Les griffons comme les Harpies et les loups arrivent relativement souvent à s'échapper de cette zone pour chasser chez leurs voisins.

ZONE 4 : LE DIAMANT

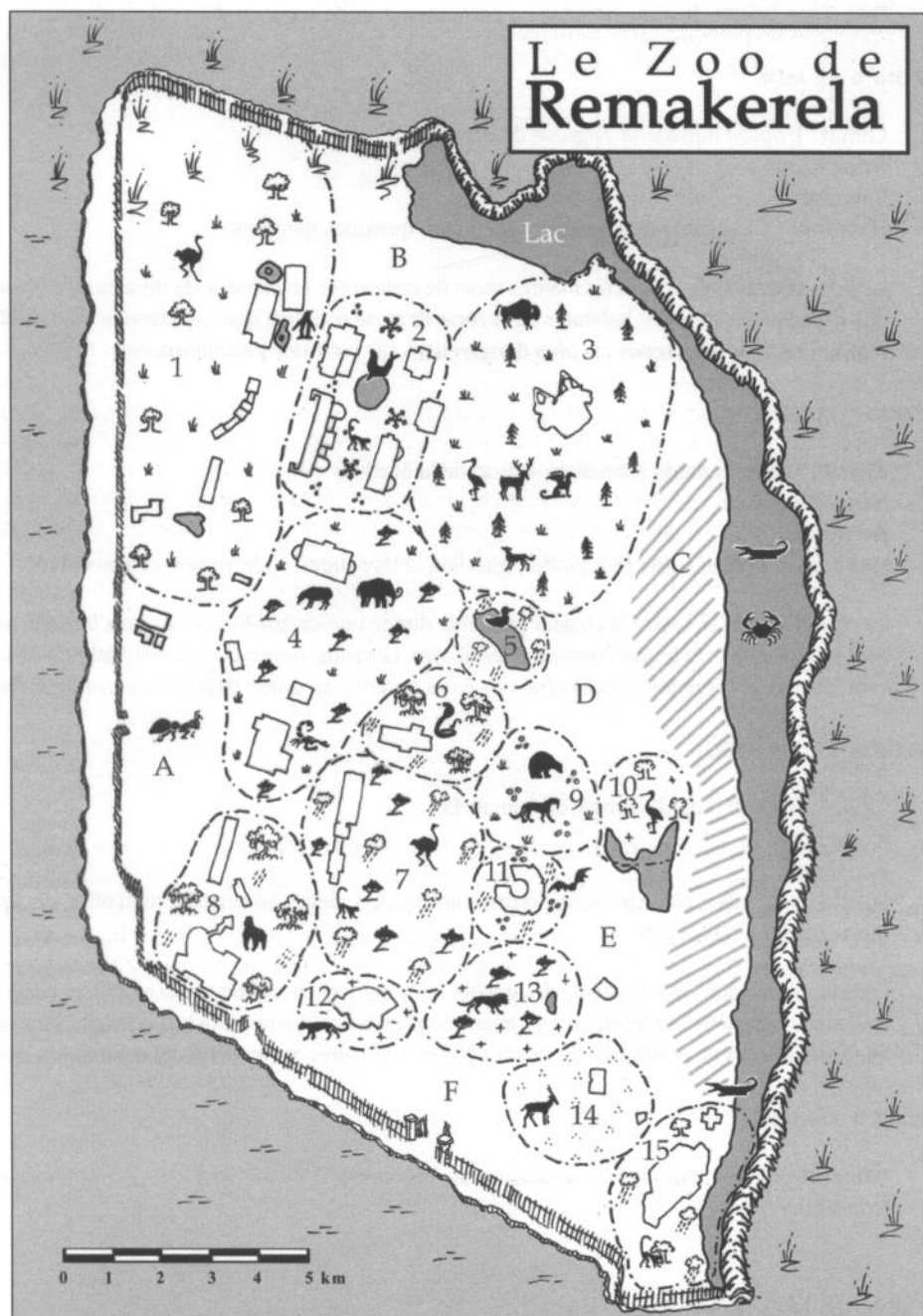
Climat : Savane chaude (Pamaltéla)

Nourriture : 2

Barrière : 1

Habitants : Éléphants, mammouths, sangliens, tapirs, lézards des rochers, scorpions géants.

Une guerre sans pitié a lieu dans cette zone. Le bâtiment nord est occupé par les sangliers tandis que celui du sud l'est par les lézards et les scorpions. La plaine est le territoire des pachydermes et des tapirs. Tout ce beau monde se déteste et les tapirs sont les victimes principales des attaques des prédateurs des bâtiments. Les pachydermes malgré tous leurs efforts n'ont jamais pu venir à bout des constructions dans lesquelles se réfugient les monstres. Seule l'apparition régulière des fourmis géantes permet l'alliance objective de tous les habitants contre l'envahisseur.



ZONE 5 : L'AIGUE

Climat : Tempéré pluvieux (Manirie, saison de la Mer)

Nourriture : 2

Barrière : 1

Habitants : Cygnes, canards, gibier d'eau.

Petit étang baigné de pluie presque en permanence, cette zone est d'un calme absolu.

ZONE 6 : LE JADE

Climat : Tropical humide (mangrove de Pamaltéla)

Nourriture : 1

Barrière : 2

Habitants : Divers serpents, tortues, crocodiles, quelques gangans.

La paresse et la lenteur sont les maîtres mots de cette zone. Le manque de nourriture provoque une léthargie chez tous les habitants de la zone. Ils ne se réveillent que dans l'espoir d'un meilleur repas. C'est l'une des zones les plus dangereuses car l'une des plus sournoises.

ZONE 7 : L'OPALE

Climat : Savane humide (Pamaltéla, saison de la Mer)

Nourriture : 3

Barrière : 1

Habitants : Singes, autruches, girafes, gazelles, cerfs rouges, rode-ruines, oiseaux divers.

La pluie régulière ajoutée à la chaleur ambiante donne une savane luxuriante dans laquelle paissent paisiblement un grand nombre d'herbivores. Les rode-ruines du bâtiment attaquent souvent les nids et les petits trop éloignés de leurs parents, au grand déplaisir de ces derniers.

ZONE 8 : L'ÉMERAUDE

Climat : Tropical humide (jungle de Pamaltéla)

Nourriture : 2

Barrière : 2

Habitants : Gorilles, oiseaux divers, serpents arboricoles, singes arboricoles, marcottes, quelques monstrosités végétales.

Cette jungle touffue est le royaume des gorilles qui y règnent en maîtres et qui n'hésitent pas à défendre sauvagement leur territoire. Des aberrations quasi-aldryami, monstres végétaux sans vraie intelligence, y vivent, protégées des gorilles par les marcottes qui les vénèrent comme des dieux.

ZONE 9 : L'AMBRE

Climat : Continental froid (Pélorie, saison des Ténèbres)

Nourriture : 1

Barrière : 2

Habitants : Ours polaires, grizzlis, sakkars, loups cornus.

Les prédateurs de cette zone passent leur temps à se battre et à chercher à sortir de la zone pour trouver de la nourriture. Indisposés par les climats limitrophes, ils reviennent toujours dans leur foyer une fois repus.

ZONE 10 : LE RUBIS

Climat : Tempéré chaud (Manirie, saison du Feu)

Nourriture : 3

Barrière : 1

Habitants : Hippogriffes, grues, quelques Manticores

Cette zone ne vit que sous la menace permanente des attaques des prédateurs de la zone 9 qui arrivent trop souvent à franchir la barrière. Les hippogriffes très territoriaux font tout pour les repousser mais au prix de lourdes pertes. Les Manticores de cette zone sont en proie à des crises de douleurs qui les paralysent plusieurs minutes par heure.

ZONE 11 : LA CRYPTÉ

Climat : Océanique froid et humide (Pays saint, saison des Tempêtes)

Nourriture : 1

Barrière : 2

Habitants : Chauve-souris, rode-ruines, léopards, hyènes, chouettes, hiboux.

Ce bâtiment sans fenêtre est plongée dans la nuit la plus sombre. Ses habitants utilisent les innombrables fentes et meurtrières pour entrer et sortir. Les rode-ruines deviennent petit à petit le haut de l'échelle alimentaire et empiètent sur le terrain des autres habitants.

ZONE 12 : L'ALBÂTRE

Climat : Variable

Nourriture : 1

Barrière : 2

Habitants : Félins divers et variés (alynx, chats...).

La pierre s'est totalement détraquée et le climat varie de manière totalement aléatoire dans la zone provoquant souvent l'ire des félins habitués aux pays chauds. Ce désagrément associé au manque de nourriture les pousse à sortir au nord, et à se servir.

ZONE 13 : LA STEPPE

Climat : Savane tempérée (Prax, saison de la Mer)

Nourriture : 3

Barrière : 1

Habitants : Centaures, zèbres, lions

La nourriture est si abondante dans cette zone que les lions dorment les trois quarts du temps et ne se déplacent que pour aller se repaître au pied de la pierre. Les Centaures présents sont bestiaux et quasiment inintelligents. Ils se contentent de grossir, de dormir et de se reproduire.

ZONE 14 : LA FOURNAISE

Climat : Désert torride (Pays des Vautours, pleine saison du Feu)

Nourriture : 1

Barrière : 1

Habitants : Sables, impalas, guernes

Cette zone est un désert aride et dévasté dans lequel ne poussent que de rares lichens et cactus aussitôt dévorés par une faible population de sables, d'impalas et de guernes. L'eau y manque et la plupart des créatures qui s'y perdent en venant d'autres zones y meurent si elles ne trouvent pas le moyen de partir.

ZONE 15 : LE ROC

Climat : Tempéré pluvieux (Manirie, saison de la Terre)

Nourriture : 2

Barrière : 1

Habitants : Lynx, singes, léopards, crocodiles, tortues, scarabée Karrg

Entourés par la plaine du troll géant et la zone désertique, les habitants de cette zone n'en sortent que très rarement malgré la faiblesse de la barrière. Les rares qui s'y risquent n'en reviennent généralement pas. Les crocodiles vivent dans leur bassin, au centre du bâtiment et ne s'aventurent que très rarement dans le lac en utilisant l'étroit passage sous-marin qui y mène.

SCÈNE 4 : LE SECRET D'HARFRATOS

Enjeu : Explorer la bibliothèque. Découvrir et déchiffrer les notes d'Harfratos.

Lieux : la bibliothèque

Action :

LA BIBLIOTHÈQUE

Sur les bâtiment, quelques rares indications ont échappé aux ravages conjugués du temps et des animaux. Elles sont indéchiffrables par quiconque ne connaît pas le langage écrit officiel de l'Empire, le Draconique (version écrite et abâtardie du Vieux Wyrmique).

𐤀 𐤁 𐤂 𐤃 𐤄 𐤅 𐤆 𐤇 𐤈 𐤉 𐤊 𐤋 𐤌 𐤍 𐤎 𐤏 𐤐 𐤑 𐤒 𐤓 𐤔 𐤕 𐤖 𐤗 𐤘 𐤙 𐤚 𐤛 𐤜 𐤝 𐤞 𐤟 𐤠 𐤡 𐤢 𐤣 𐤤 𐤥 𐤦 𐤧 𐤨 𐤩 𐤪 𐤫 𐤬 𐤭 𐤮 𐤯 𐤰 𐤱 𐤲 𐤳 𐤴 𐤵 𐤶 𐤷 𐤸 𐤹 𐤺 𐤻 𐤼 𐤽 𐤾 𐤿 𐥀 𐥁 𐥂 𐥃 𐥄 𐥅 𐥆 𐥇 𐥈 𐥉 𐥊 𐥋 𐥌 𐥍 𐥎 𐥏 𐥐 𐥑 𐥒 𐥓 𐥔 𐥕 𐥖 𐥗 𐥘 𐥙 𐥚 𐥛 𐥜 𐥝 𐥞 𐥟 𐥠 𐥡 𐥢 𐥣 𐥤 𐥥 𐥦 𐥧 𐥨 𐥩 𐥪 𐥫 𐥬 𐥭 𐥮 𐥯 𐥰 𐥱 𐥲 𐥳 𐥴 𐥵 𐥶 𐥷 𐥸 𐥹 𐥺 𐥻 𐥼 𐥽 𐥾 𐥿 𐦀 𐦁 𐦂 𐦃 𐦄 𐦅 𐦆 𐦇 𐦈 𐦉 𐦊 𐦋 𐦌 𐦍 𐦎 𐦏 𐦐 𐦑 𐦒 𐦓 𐦔 𐦕 𐦖 𐦗 𐦘 𐦙 𐦚 𐦛 𐦜 𐦝 𐦞 𐦟 𐦠 𐦡 𐦢 𐦣 𐦤 𐦥 𐦦 𐦧 𐦨 𐦩 𐦪 𐦫 𐦬 𐦭 𐦮 𐦯 𐦰 𐦱 𐦲 𐦳 𐦴 𐦵 𐦶 𐦷 𐦸 𐦹 𐦺 𐦻 𐦼 𐦽 𐦾 𐦿 𐧀 𐧁 𐧂 𐧃 𐧄 𐧅 𐧆 𐧇 𐧈 𐧉 𐧊 𐧋 𐧌 𐧍 𐧎 𐧏 𐧐 𐧑 𐧒 𐧓 𐧔 𐧕 𐧖 𐧗 𐧘 𐧙 𐧚 𐧛 𐧜 𐧝 𐧞 𐧟 𐧠 𐧡 𐧢 𐧣 𐧤 𐧥 𐧦 𐧧 𐧨 𐧩 𐧪 𐧫 𐧬 𐧭 𐧮 𐧯 𐧰 𐧱 𐧲 𐧳 𐧴 𐧵 𐧶 𐧷 𐧸 𐧹 𐧺 𐧻 𐧼 𐧽 𐧾 𐧿 𐨀 𐨁 𐨂 𐨃 𐨄 𐨅 𐨆 𐨇 𐨈 𐨉 𐨊 𐨋 𐨌 𐨍 𐨎 𐨏 𐨐 𐨑 𐨒 𐨓 𐨔 𐨕 𐨖 𐨗 𐨘 𐨙 𐨚 𐨛 𐨜 𐨝 𐨞 𐨟 𐨠 𐨡 𐨢 𐨣 𐨤 𐨥 𐨦 𐨧 𐨨 𐨩 𐨪 𐨫 𐨬 𐨭 𐨮 𐨯 𐨰 𐨱 𐨲 𐨳 𐨴 𐨵 𐨶 𐨷 𐨸 𐨹 𐨺 𐨻 𐨼 𐨽 𐨾 𐨿 𐩀 𐩁 𐩂 𐩃 𐩄 𐩅 𐩆 𐩇 𐩈 𐩉 𐩊 𐩋 𐩌 𐩍 𐩎 𐩏 𐩐 𐩑 𐩒 𐩓 𐩔 𐩕 𐩖 𐩗 𐩘 𐩙 𐩚 𐩛 𐩜 𐩝 𐩞 𐩟 𐩠 𐩡 𐩢 𐩣 𐩤 𐩥 𐩦 𐩧 𐩨 𐩩 𐩪 𐩫 𐩬 𐩭 𐩮 𐩯 𐩰 𐩱 𐩲 𐩳 𐩴 𐩵 𐩶 𐩷 𐩸 𐩹 𐩺 𐩻 𐩼 𐩽 𐩾 𐩿 𐪀 𐪁 𐪂 𐪃 𐪄 𐪅 𐪆 𐪇 𐪈 𐪉 𐪊 𐪋 𐪌 𐪍 𐪎 𐪏 𐪐 𐪑 𐪒 𐪓 𐪔 𐪕 𐪖 𐪗 𐪘 𐪙 𐪚 𐪛 𐪜 𐪝 𐪞 𐪟 𐪠 𐪡 𐪢 𐪣 𐪤 𐪥 𐪦 𐪧 𐪨 𐪩 𐪪 𐪫 𐪬 𐪭 𐪮 𐪯 𐪰 𐪱 𐪲 𐪳 𐪴 𐪵 𐪶 𐪷 𐪸 𐪹 𐪺 𐪻 𐪼 𐪽 𐪾 𐪿 𐫀 𐫁 𐫂 𐫃 𐫄 𐫅 𐫆 𐫇 𐫈 𐫉 𐫊 𐫋 𐫌 𐫍 𐫎 𐫏 𐫐 𐫑 𐫒 𐫓 𐫔 𐫕 𐫖 𐫗 𐫘 𐫙 𐫚 𐫛 𐫜 𐫝 𐫞 𐫟 𐫠 𐫡 𐫢 𐫣 𐫤 𐫥 𐫦 𐫧 𐫨 𐫩 𐫪 𐫫 𐫬 𐫭 𐫮 𐫯 𐫰 𐫱 𐫲 𐫳 𐫴 𐫵 𐫶 𐫷 𐫸 𐫹 𐫺 𐫻 𐫼 𐫽 𐫾 𐫿 𐬀 𐬁 𐬂 𐬃 𐬄 𐬅 𐬆 𐬇 𐬈 𐬉 𐬊 𐬋 𐬌 𐬍 𐬎 𐬏 𐬐 𐬑 𐬒 𐬓 𐬔 𐬕 𐬖 𐬗 𐬘 𐬙 𐬚 𐬛 𐬜 𐬝 𐬞 𐬟 𐬠 𐬡 𐬢 𐬣 𐬤 𐬥 𐬦 𐬧 𐬨 𐬩 𐬪 𐬫 𐬬 𐬭 𐬮 𐬯 𐬰 𐬱 𐬲 𐬳 𐬴 𐬵 𐬶 𐬷 𐬸 𐬹 𐬺 𐬻 𐬼 𐬽 𐬾 𐬿 𐭀 𐭁 𐭂 𐭃 𐭄 𐭅 𐭆 𐭇 𐭈 𐭉 𐭊 𐭋 𐭌 𐭍 𐭎 𐭏 𐭐 𐭑 𐭒 𐭓 𐭔 𐭕 𐭖 𐭗 𐭘 𐭙 𐭚 𐭛 𐭜 𐭝 𐭞 𐭟 𐭠 𐭡 𐭢 𐭣 𐭤 𐭥 𐭦 𐭧 𐭨 𐭩 𐭪 𐭫 𐭬 𐭭 𐭮 𐭯 𐭰 𐭱 𐭲 𐭳 𐭴 𐭵 𐭶 𐭷 𐭸 𐭹 𐭺 𐭻 𐭼 𐭽 𐭾 𐭿 𐮀 𐮁 𐮂 𐮃 𐮄 𐮅 𐮆 𐮇 𐮈 𐮉 𐮊 𐮋 𐮌 𐮍 𐮎 𐮏 𐮐 𐮑 𐮒 𐮓 𐮔 𐮕 𐮖 𐮗 𐮘 𐮙 𐮚 𐮛 𐮜 𐮝 𐮞 𐮟 𐮠 𐮡 𐮢 𐮣 𐮤 𐮥 𐮦 𐮧 𐮨 𐮩 𐮪 𐮫 𐮬 𐮭 𐮮 𐮯 𐮰 𐮱 𐮲 𐮳 𐮴 𐮵 𐮶 𐮷 𐮸 𐮹 𐮺 𐮻 𐮼 𐮽 𐮾 𐮿 𐯀 𐯁 𐯂 𐯃 𐯄 𐯅 𐯆 𐯇 𐯈 𐯉 𐯊 𐯋 𐯌 𐯍 𐯎 𐯏 𐯐 𐯑 𐯒 𐯓 𐯔 𐯕 𐯖 𐯗 𐯘 𐯙 𐯚 𐯛 𐯜 𐯝 𐯞 𐯟 𐯠 𐯡 𐯢 𐯣 𐯤 𐯥 𐯦 𐯧 𐯨 𐯩 𐯪 𐯫 𐯬 𐯭 𐯮 𐯯 𐯰 𐯱 𐯲 𐯳 𐯴 𐯵 𐯶 𐯷 𐯸 𐯹 𐯺 𐯻 𐯼 𐯽 𐯾 𐯿 𐰀 𐰁 𐰂 𐰃 𐰄 𐰅 𐰆 𐰇 𐰈 𐰉 𐰊 𐰋 𐰌 𐰍 𐰎 𐰏 𐰐 𐰑 𐰒 𐰓 𐰔 𐰕 𐰖 𐰗 𐰘 𐰙 𐰚 𐰛 𐰜 𐰝 𐰞 𐰟 𐰠 𐰡 𐰢 𐰣 𐰤 𐰥 𐰦 𐰧 𐰨 𐰩 𐰪 𐰫 𐰬 𐰭 𐰮 𐰯 𐰰 𐰱

Les exemples suivants ne sont que des suggestions et vous pouvez bien sûr choisir de placer d'autres reliques, magiques ou non (surtout si les Héros ont promis à Elanteros de lui donner certaines de leurs trouvailles). Nous vous laissons le soin de déterminer si l'utilisation de ces objets est automatique, correspond à une capacité à part entière ou apporte une augmentation, un atout, un don de PA...

Les fourmis géantes ont accumulé dans la salle de la reine, une fortune en objets, argent, bijoux et armes. Il y a plusieurs centaines de roues d'or impériales et une petite fortune en gemmes de toute sorte. Les armes et armures sont inutilisables car rongées par l'acide formique sauf deux ; une épée à deux mains ayant appartenu à un aide de camp d'Héort (en fer recouvert d'argent, elle possède le don de faire marcher son porteur sur le vent) et une arbalète occidentale, recouverte de runes malkioni qui se recharge toute seule et semble ne jamais manquer de munitions.

Les bords du lac sont remplis des squelettes des adversaires du troll géant. Le plus notable est celui d'un Géant mort-vivant, envoyé il y a des siècles par Délecti dans un vain essai de tuer le troll. Le squelette de plus de 20 mètres de long sert d'abri aux rhinocéros. On peut récupérer des os pour en faire des armes extrêmement dures et magiques.

Le vieux poste de garde situé près de l'entrée sud-est est rempli de restes de soldats non transformés en mort-vivants. On peut récupérer leurs armes en cuivres ainsi que leurs armures de plaques. Le tout est abîmé mais peut être aisément remis en état. L'épée du sergent est en argent enchanté et possède des invocations draconiques sur la lame. Ces inscriptions, lorsqu'elles sont lues, permettent de rendre la lame plus tranchante pour une heure.

Sur le sol d'une cage de condors se trouve une plume impériale.
 Cette plume magique permet de comprendre, d'écrire et de lire le Draconique.

Dans le sous-sol de la bibliothèque, on peut trouver les tombes des sept compagnons de Harfratos qui sont morts lors de ses recherches. En pillant leurs tombes (ce qui déclenche l'arrivée de leurs fantômes), on peut trouver un arc composite magique dont les flèches permettent de toucher les êtres éthérés. On trouve également un caparaçon de plaques en cuivre enchanté.

Le bâtiment central recèle un grand nombre d'œuvres d'art antiques (datant d'avant l'EAW), mais un grand nombre d'entre elles ont été couvertes par les déjections des Harpies. Dans un nid de griffons, on peut notamment trouver un lot de statuettes représentant les différents membres du Premier Conseil de l'Aurore.

Zone 4 :

Les scorpions vivent dans l'une des anciennes armureries de l'Empire. Au milieu des restes inutilisables d'armes diverses dont on peut récupérer environ 20 kg de métal, gît une pique de plus de trois mètres de long entièrement en argent et portant les restes d'une bannière de l'EWE. Étrangement, elle a le don de provoquer une haine absolue chez la plupart des créatures draconiques.

Zone 6 :

Dans le vivarium, dans l'ancien bureau d'un mage, on trouve un ensemble de tablettes de cuivre contenant ses notes de travail en Théyalan. Elles sont au milieu des gravats et ont résisté au temps. Leur lecture prend 5 heures et permet de faire baisser de 3 la résistance pour trouver la quête.

Zone 7 :

Dans un coin du bâtiment principal, une petite pièce est remplie de bouteilles et de tonnelets de liquides en tout genre : acides, dissolvants, alcools, huiles, parfums, potions...

Zone 8 :

Un appeau à oiseaux est bêtement accroché près de l'entrée d'une des cages à oiseaux. Il est là depuis des siècles et ne semble pas avoir souffert du temps. Il a le pouvoir de calmer tous les oiseaux qui l'entendent, les empêchant d'attaquer ou de fuir sauf si on les attaque.

Zone 11 :

Dans une tanière de hyène repose un crâne qui donne à celui qui le porte le pouvoir de communiquer avec l'âme des morts, mais cette relique animiste rend plus vulnérable aux attaques psychiques.

Zone 13 :

Les centaures vénèrent un grand œuf de bois, haut de deux mètres, dont le contact a des vertus curatives : pendant le temps sacré, l'œuf irradie d'énergie liée à la rune de la Fertilité.

Zone 14 :

Un coffre métallique, au pied de la stèle, renferme un véritable trésor en gemmes et cristaux, dont certains sont mêmes enchantés. Les guernes veillent fanatiquement sur ce butin. L'origine de ces richesses est mystérieuse, mais des runes inscrites sur le pourtour semblent indiquer que ces pierres viennent de Prax.

Zone 15 :

Parmi les restes des cadavres ramenés du lac par les crocociles, on peut découvrir un sac de cuir enchanté pour rester étanche : il contient plusieurs parchemins anciens, certains décrivant des rituels secrets, d'autres révélant l'emplacement de lieux oubliés. Quelques annotations à la main permettent de découvrir que l'ancien propriétaire de ces rouleaux était un sage esrolien qui recherchait les fragments de Gbaji.



Elanteros le connaît et pourra, si les Héros y ont pensé, leur avoir écrit le terme bibliothèque sur un parchemin. S'ils n'ont aucune manière de retrouver la bibliothèque directement, ils en seront réduits à explorer tous les bâtiments.

Tous les bâtiments, à l'exception de la bibliothèque, sont dans un état avancé de dégradation mais tiennent bon, en grande partie grâce à la magie des pierre et à leur excellente qualité de construction. Ils sont habités de manière plus ou moins régulière par des animaux qui ont consciencieusement dévoré, grignoté et détruit tout ce qui pouvait l'être. Il ne reste plus que les murs, des débris et des gravats.

En arrivant dans le zoo, Harfratos a investi avec sa troupe la bibliothèque, qui était encore dans un état acceptable. Ils l'ont débarrassée de ses occupants et fortifiée pour pouvoir y travailler tranquillement. En partant, Harfratos l'a scellé afin d'enterrer à jamais ces connaissances (ainsi que les cadavres de ses compagnons décédés). Depuis, les animaux ont réussi à percer quelques brèches mais les dégâts à l'intérieur ont été minimes. Seuls les parchemins ont réellement souffert. Les Héros devront donc forcer le passage à travers des planches de bois clouées, des tas de meubles, des amas de rochers et des monceaux de pierres assemblées consciencieusement par les Centaures.

Divisée en une multitude de pièces et de recoins, la bibliothèque est un véritable labyrinthe sur trois étages, rempli de restes de parchemins, de tablettes, de pupitres et autres étagères. On s'y perd aisément d'autant que la plupart des pièces se ressemblent et que les indications sont en Draconique.

Les Centaures, pour des raisons pratiques, s'étaient installés au rez-de-chaussée, dans la grande salle de lecture, pièce qui occupe plus du tiers de la surface de ce niveau. On y reconnaît aisément les traces de leur passage.

Un grand bureau antédiluvien gît presque immaculé, dans un coin, celui de Harfratos. C'est là qu'il a recomposé une partie des pouvoirs des magiciens impériaux. Le bureau est entouré d'étagères déplacées là par les Centaures et qui croulent littéralement sous les parchemins et les tablettes gravées. L'étagère principale est vide, celle qui contenait le résultat de ses recherches. Les Héros ne peuvent donc au mieux que reconstituer partiellement ses recherches en partant des sources qu'il a utilisées et qu'il a fort heureusement laissées dans les étagères annexes.

UR LES TRACES D'HARFRATOS

La recherche proprement dite dépend en grande partie de la connaissance qu'ont les Héros du Draconique. La plupart des livres et parchemins importants sont dans cette langue qui n'est plus parlée depuis les Guerres dracomachiques (Elanteros la lit mais mal). Par contre une quantité non négligeable des ouvrages est en Impérial, c'est à dire une version abâtardie et vulgarisée du Draconique qui lui-même n'est qu'une pâle copie écrite de la langue des Dragonewts. L'Impérial est fortement teinté de Théyalan (la langue qui a donné naissance à l'Héortien), et donc toute personne lisant l'une des langues de cette famille peut tenter de déchiffrer péniblement ce langage.

Les rares ouvrages en Théyalan pur ne sont que très peu utiles et ne devraient être d'aucune utilité aux Héros.

Comprendre la manière contre-nature avec laquelle les Remodeleurs impériaux ont créé les chimères du zoo demande une grande érudition et beaucoup de recherche. L'éventuelle présence d'Elanteros simplifierait énormément le travail : il a une connaissance du Draconique à 3W.

Comprendre les travaux d'Harfratos (10W) :

Magie de transformation animale, Intelligent (-3), Érudit (-5)

Par heure passée à lire un livre en Draconique	+1
Par 4 heures passées à lire un livre en Impérial	+1 (maximum - 20)
Par 8 heures passées à lire un livre en Théyalan	+1 (maximum - 5)
Par journée d'étude et de fouilles dans la bibliothèque	+1
Par journée d'étude et de dissection de chimère du zoo	+2

Table des résultats de recherches

Défaite critique :

fausse découverte. Les Héros pensent avoir trouver le secret de la Quête Héroïque, mais ils se trompent. Vous devez déterminer les conséquences de cette erreur en imaginant un rituel aux conséquences désastreuses.

Défaite majeure :

fausse piste. Les Héros retournent à leur point de départ. Tous les bonus collectés sont annulés.

Défaite mineure :

contretemps. La moitié des bonus collectés sont annulés.

Défaite marginale :

rien de concluant. Les Héros doivent retenter leur chance le lendemain, mais ils conservent le bonus déjà collecté.

Victoire marginale :

premiers indices. Les Héros comprennent la thématique des deux premières stations, ils peuvent retenter leur chance le lendemain avec le bonus déjà collecté.

Victoire mineure :

théorie pertinente. Les Héros comprennent les thématiques de toutes les stations, ils peuvent retenter leur chance le lendemain avec le bonus déjà collecté +3.

Victoire majeure :

grande découverte. Les Héros comprennent les différentes stations, mais ils saisissent aussi l'importance du totem dans le lien à établir avec la nature.

Victoire critique :

compréhension parfaite. Les Héros possèdent tous les détails de la quête, et notamment de ses conséquences.

- Un rode-ruine vient en exploration dans la bibliothèque. Si les Héros le laissent repartir, il reviendra accompagné de plusieurs dizaines de ses congénères pour mâcher, déchiqueter et hacher tout sur son passage.
- Les gorilles, furieux de l'invasion des fourmis, décident d'effectuer une expédition punitive avec leurs alliés les singes et rode-ruines. L'assaut de la fourmilière commence bien puis tourne à la Bérésina. Les survivants, poursuivis par des hordes de fourmis guerrières, fuient dans tout le zoo, y compris dans la bibliothèque. Serait-ce une bonne occasion de se faire des alliés face à un ennemi commun ?

SCÈNE 5 : LE GRAND FINAL

Enjeu : Quitter Remakerela.

Dénouement :

Une fois la quête accomplie, les Héros pourront tester le pouvoir en direct sur les créatures car la magie de la quête aura mis à plat pour quelques heures toutes les pierres, anéantissant les barrières, la production de nourriture et mélangeant les climats.

Ce sera l'hallali car avec l'anéantissement des barrières comportementales, les plus bas instincts animaux reprendront le dessus, déclenchant une orgie de sang, dont les Héros seront entre autres les victimes.

Dès leur retour sur le plan matériel, ils entendront les hurlements de mort et les cris de haine des animaux qui se jeteront à la gorge les uns des autres. Puis ils verront les premiers assauts contre la bibliothèque.

La fuite du zoo doit être jouée comme une fuite peu glorieuse mais pleine de bruit et de fureur, au milieu de créatures rendues folles par le climat aberrant et l'odeur du sang.

Atteindre les bords du zoo doit être une aventure wagnérienne, un avant goût de Ragnarok, un beau jour pour mourir.

Une fois sortis de l'île, les héros ne sont pas tirés d'affaire car les créatures du marais les attendent à l'extérieur.

Ainsi, si vous avez choisi de jouer dans les marais des Hautes-Terres, Délecti, ayant compris qu'il tenait une occasion en or de régler le problème du zoo, a ceinturé l'île avec tous les zombies qu'il a pu envoyer en aussi peu de temps. Les Héros devront donc affronter des escouades de zombies vétérans afin de regagner la route et la liberté.

Une fois dans leur communauté, les Héros devront déterminer avec leur chef comment utiliser ce pouvoir pour lutter contre les Hommes-Bêtes. En effet, une utilisation immodérée du Sang de la Bête pourrait bien générer des inconvénients majeurs. La meilleure méthode est donc de diviser pour l'exemple une ou deux créatures gênantes. Les autres animaux, aussi bêtes soient-ils, comprendront vite, la douleur aidant, que les terres des Héros ne sont pas les leurs.

Points d'Héroïsme

En plus des Points d'Héroïsme donnés à chaque séance, donnez 4 à 10 Points d'Héroïsme à chaque Héros selon sa contribution à l'action, sa participation à la Quête Héroïque et le succès du groupe.

Si le Narrateur le souhaite, les Héros développent automatiquement (ou gagnent +1, pour ceux qui les ont déjà) les capacités « Survie en marais » et « Zoologie » à 12.

Les avantages pouvant être consolidés sont bien sûr, en priorité, les objets acquis ou les contacts noués pendant l'aventure.

UNE QUÊTE HÉROÏQUE : LA SAGA D'HARFRATOS

La quête que les Héros découvrent au terme de leurs recherches n'est qu'une pâle copie de ce que Harfratos a découvert et utilisé. Elle ne permet nullement d'utiliser le pouvoir des Remodeleurs de l'Empire des Amis des Wyrms, mais seulement de s'allier aux forces naturelles pour défaire partiellement et temporairement des créatures artificielles, rendant ainsi ses droits à la nature.

Conditions pour commencer

Avoir compris le plan de la quête en aboutissant dans les recherches sur les travaux de Harfratos. Avoir disséqué une chimère. Être à l'intérieur de la barrière du zoo.

Le profil de la quête

La quête d'Harfratos a 6 stations :

- L'appel de la nature (station critique)
- La douleur des monstres (station critique)
- Le respect de l'ancêtre
- La grande traversée
- Le Sang de la Bête
- La fin du calvaire

STATION 1 : L'APPEL DE LA NATURE (STATION CRITIQUE)

Devenir une bête

Harfratos comprit que pour pouvoir défaire l'enchantement des Remodeleurs, il devait d'abord apprendre à éveiller et à écouter sa propre nature animale afin de pouvoir communier avec les forces naturelles.

Pour passer de l'Autre Côté, les Héros doivent s'ouvrir à la nature, notamment en acceptant la part animale qui est en eux. Ils doivent se livrer à des actes bestiaux en prononçant des incantations qui tournent peu à peu en des hurlements désarticulés.

Après un long déchaînement épuisant, les Héros sombrent dans l'inconscience. Ils utilisent alors chacun leur trait de caractère le plus élevé qu'ils opposent à 10W. En cas d'échec, le Héros se réveille épuisé et endolori (et en souffrant d'une pénalité temporaire correspondant au degré de son échec).

En cas de réussite, le Héros passe en Outremonde et se réveille dans une grande plaine.

Rituel

Pendant le jour sauvage	+5
Dans un bâtiment	-2
En pleine nature	+2
Absorber un hallucinogène	+4
Avoir une relation sexuelle	+2
S'asperger de sang frais	+2
Dévorer de la chair crue	+2
Etre possédé par un esprit	+3
Ne porter aucun vêtement	+1
Ne porter aucun équipement	+2
Choisir un totem adapté à son caractère	+4

Il faut noter que les Héros peuvent dès maintenant choisir chacun un « parrain » animal : ce totem les aidera pendant leur quête. Bien sûr, ce totem n'a de sens que si la symbolique ou la nature de l'animal correspond au trait de caractère principal du Héros.

Report de la station 1

Station critique

$V_c = 4$; $V_{maj} = 2$; $V_{min} = 0$; $V_{mar} = 0$; $E = 0$; $D_{mar} = X$; $D_{min} = X$; $D_{maj} = X$, $D_c = X$

Si cette station est réussie, le Héros gagne 2 points dans le trait de caractère utilisé.

STATION 2 : LA DOULEUR DES MONSTRES

Constater son impuissance

Ayant éveillé la bête qui sommeillait en lui, Harfratos oublia un moment l'objet de sa quête. Mais il rencontra ses congénères et ressentit la douleur qu'ils enduraient. Il essaya du mieux qu'il put d'abréger ou d'alléger les souffrances de ses frères mais en vain car beaucoup ne voulaient pas mourir, ne pouvaient être soignés mais ne pouvaient vivre. Harfratos décida alors de trouver une autre solution.

Une fois de l'Autre Côté, chaque Héros découvre, au milieu d'une plaine verdoyante, une multitude de chimères pour la plupart uniques, errant sans but et sans raison, hurlant leur désespoir de vivre l'enfer de leur existence.

Chacun doit tenter de soigner, tuer ou rassurer un grand nombre d'Hommes-bêtes. Plus que l'action elle-même, c'est le choix de la solution qui compte. Les monstres sont généralement explicites sur ce qu'ils attendent mais il est tout à fait possible de se tromper notamment avec les créatures les moins expressives qui ne peuvent dire si elles souhaitent ou non mourir. De plus, les Héros ayant déjà choisi un totem devraient se limiter à aider les créatures qui recherchent une issue conforme à la symbolique de leur parrain animal.

Les Héros doivent réussir des jets d'intuition ou d'empathie contre une résistance de 15 pour ne pas se tromper et donner à chaque chimère ce qu'il désire. En cas d'échec, les Héros sont submergés par la souffrance de leurs « frères » monstrueux qu'ils n'ont pas su aider : ils s'éveillent brusquement sur le Plan médian, rongés par leur échec (ils gagnent le défaut « *Hanté par des cauchemars* 15 »).

Quoiqu'il arrive, débordé par le nombre de chimère en détresse, chaque Héros doit finalement abandonner et convaincre ses « frères » qu'il doit partir pour trouver une meilleure solution.

Report de la station 2

Station critique

$V_c = 6$; $V_{maj} = 4$; $V_{min} = 1$; $V_{mar} = 0$; $E = 0$; $D_{mar} = X$; $D_{min} = X$; $D_{maj} = X$, $D_c = X$

STATION 3 : LE RESPECT DE L'ANCÊTRE

Prouver sa valeur

Harfratos fit d'abord appel à son ancêtre animal. Il le rencontra dans la grande prairie des mille galops. Il apprit à courir à ses côtés et à hennir dans le vent. Alors, reconnaissant en lui un frère, l'ancêtre lui révéla le chemin de la source des animaux.

Chaque Héros, seul, doit choisir son animal totem (vous pouvez bien sûr influencer ce choix pour qu'il corresponde au trait de caractère utilisé à la première station et au comportement adopté dans la station 2). Puis il doit aller rencontrer « son ancêtre animal » (il lui suffit de vouloir gagner le milieu correspondant pour s'y rendre). Alors le Héros doit faire preuve d'au moins deux capacités distinctes le liant à cet animal.

Si c'est le Héros lui-même (et pas l'ancêtre) qui propose le test, il a alors un bonus de +3. Le Héros a droit à une tentative par épreuve, mais il peut tester autant de capacités qu'il le souhaite (à condition qu'elle aient toutes un rapport avec le totem).

Pour déterminer le succès dans cette station, on « ajoute » le degré de réussite des deux tests les mieux réussis. Une réussite simple donne un degré de victoire, une réussite critique en donne deux, un échec en enlève un et un échec critique en enlève deux.

Selon le résultat de cette « somme », l'ancêtre indique au Héros un chemin plus ou moins direct pour rejoindre l'ancre des premiers animaux.

Report de la station 3

$V_c = 10$; $V_{maj} = 7$; $V_{min} = 4$; $V_{mar} = 2$; $E = 0$; $D_{mar} = 3$; $D_{min} = -7$; $D_{maj} = -14$; $D_c = -22$

Plus le Héros passe d'épreuves devant son ancêtre animal, plus il éveille la bête qui sommeille en lui. Il gagne donc un trait de caractère Totem avec un score égal à 5 fois le nombre de tests tentés.

En cas de victoire critique, le Héros gagne aussi le pouvoir de change-forme en son totem (pour une durée limitée).

STATION 4 : LA GRANDE TRAVERSÉE

Entrer dans la caverne

Harfratos partit vers la source des animaux, l'ancre des dieux jumeaux Hykim et Mikyh. Le périple fut long et dangereux car il dut combattre les hordes de bêtes féroces qui gardaient l'entrée du repaire divin. Mais à force de ruades et de morsures, il parvint à forcer l'entrée du palais naturel.

Les Héros doivent alors partir au plus profond de la forêt sauvage, en affronter les féroces gardiens avant de pouvoir se présenter devant les parents des animaux. Dans les bois, les Héros séparés se retrouvent avant de faire face à leur adversaire.

Les carnassiers attaquent les Héros en même temps, de nuit, de manière synchronisée. Il y a au moins une bête par Héros (à choisir parmi grizzli, tigre à dent de sabre, griffon, sanglier et loup, par exemple) et elles sont toutes des versions excessivement grandes de leur race.

N'hésitez pas à opposer à chaque Héros particulièrement un prédateur de son totem, ou bien un membre de la même espèce, enragé par l'initiation que le Héros a reçue auprès de l'ancêtre. Si les Héros tentent de combattre (ou d'éviter le combat) à la manière de leur totem, ils gagnent un bonus de +10 pour leur action.

Report de la station 4

$V_c = 4$; $V_{maj} = 2$; $V_{min} = 1$; $V_{mar} = 0$; $E = 0$; $D_{mar} = -2$; $D_{min} = -4$; $D_{maj} = -6$; $D_c = -8$

Les Héros peuvent choisir d'affronter chacun leur adversaire ou de coordonner leurs actions (auquel cas ils auront tous le même degré de réussite).

En cas de défaite majeure ou critique, le ou les Héros porteront les traces du combat même à leur retour sur le Plan médian (et ce pour une durée proportionnelle au succès ou à l'échec de la Quête). De plus, en fonction de l'adversaire qui les a le plus attaqués, ils gagneront le défaut « *Peur des <prédateurs> 17* ».

STATION 5 : LE SANG DE LA BÊTE

Plaider sa cause

Harfratos eut alors à plaider la cause de ses amis auprès des parents des animaux. Il mit en exergue l'insulte à la création que constituait l'existence même de ses frères, parodies obscènes de vie. À Hykim, Animal de Pensée, il montra le déchirement terrible de ces esprits innocents. À Mikyh, Animal de Matière, il montra la douleur perpétuelle de ces corps modelés.

Après une émouvante plaidoirie au nom de la nature et du droit, Harfratos reçut des jumeaux une goutte du Sang de la Bête et il comprit comment diviser ce qui ne devait pas être uni.

Les Héros pénètrent dans une gigantesque grotte emplies d'animaux au centre de laquelle trône une créature trop grande pour être embrassée du regard : Hykim/Mikyh, le double Dragon, échappe à la compréhension des profanes.

Les Héros doivent, sans être impressionnés, plaider la cause de la vie et convaincre le créateur des animaux de leur accorder le pouvoir de défaire en son nom ce qui n'a pas été fait par lui. Ils doivent surtout ne pas oublier de mentionner pourquoi ils sont dignes de porter ce pouvoir.

Un jet d'Éloquence contre une résistance de 10W est nécessaire, mais vous êtes invité à faire varier cette valeur en fonction de la qualité de la prestation dramatique des Héros et des arguments utilisés.

Quelle que soit l'issue, les Héros voient leurs ancêtres animaux sortir de l'assemblée. Il se tranche une partie du corps : le Héros doit faire de même et appliquer sa plaie sur celle de l'ancêtre pour mêler leurs sangs. La quête complète (celle qu'Harfratos a accomplie) nécessiterait de mêler son sang à celui de Hykim/Mikyh, mais les Héros n'ont en l'état actuel de leur connaissance, aucune chance de parvenir à ce résultat.

Report de la station 5

$V_c = 17$; $V_{maj} = 9$; $V_{min} = 5$; $V_{mar} = 1$; $E = 0$; $D_{mar} = -1$; $D_{min} = -3$; $D_{maj} = -5$, $D_c = -10$

Si les Héros réussissent cette station, ils gagnent chacun, selon leur argument, un trait de caractère (au niveau 20) parmi les suivants : Révolté par l'injustice, Révolté par la souffrance, Conservateur, Confiance en soi, Perfectionniste.

Redresser les torts

Comblé par le pouvoir donné par le double Dragon, Harfratos retourna rapidement près de ses frères et entreprit de séparer les chimères, sans douleur, et sans qu'elles meurent. Ainsi les créatures hybrides furent séparées et retournèrent à leur état premier. Mêmes certains Centaures décidèrent de redevenir homme et cheval.

Les Héros reviennent dans la plaine du départ et doivent utiliser leur nouveau pouvoir sur les créatures volontaires. Plusieurs Centaures et Manticores viennent même demander de redevenir les créatures naturelles qu'elles n'auraient jamais dû cesser d'être.

Pour terminer la quête, chaque Héros ayant acquis le Sang de la Bête doit l'utiliser au moins une fois. Le score de la capacité « Sang de la Bête » est celui du trait de caractère gagné à l'étape précédente ou bien celui utilisé à la première station.

Report de la station 6

$V_c = 9$; $V_{maj} = 6$; $V_{min} = 4$; $V_{mar} = 2$; $E = 0$; $D_{mar} = 0$; $D_{min} = -1$; $D_{maj} = -5$; $D_c = -10$

Si l'utilisation du pouvoir est réussie, le Héros gagne immédiatement un point à ce score.

En utilisant le pouvoir, le Héros sent sa force le quitter un moment pendant qu'il se concentre. Son sang bat dans ses tempes et il perd connaissance. Il reprend conscience là où il a commencé sa quête, comme si tout n'avait été qu'un rêve (sauf qu'il porte les traces de son aventure).

Conséquences et résultats

	Vc	Vmaj	Vmin	Vmar	E	Dmar	Dmin	Dmaj	Dc
1*	4	2	0	0	0	X	X	X	X
2*	6	4	1	0	0	X	X	X	X
3	10	7	4	2	0	-3	-7	-14	-22
4	4	2	1	0	0	-2	-4	-6	-8
5	17	9	5	1	0	-1	-3	-5	-10
6	9	6	4	2	0	0	-1	-5	-10
Total	50	30	15	5	0	-6	-15	-30	-50
* Station critique									

Les héros gagnent la capacité « Sang de la Bête » avec un score déterminé à la dernière station avec une puissance variable selon le résultat de la quête.

À - 11 et moins, les Héros souffrent de conséquences néfastes : la bête qu'ils ont éveillé en eux se manifeste à l'occasion, ou bien ils portent sur eux les traces des chimères qu'ils ont délivré au terme de la quête.

De - 10 à 0, le pouvoir est inutilisable en dehors de la quête.

De 1 à 9, il est utilisable mais uniquement dans le zoo et un peu dans le marais.

De 10 à 19, le pouvoir est utilisable partout, mais est considéré comme D +40.

De 20 à 34, le pouvoir est utilisable partout, mais est considéré comme D +20.

Au delà de 35, le pouvoir est utilisable sans malus et sans restriction.

Chaque Héros pourra conserver ce pouvoir tant qu'il rendra hommage à son animal-totem et qu'il entretiendra son lien avec la nature (ce qui, a-priori, lui posera des problèmes en communauté).

Le Sang de la Bête

La quête d'Harfratos permet d'obtenir le secret du Sang de la Bête.

Avec ce pouvoir, on peut notamment défaire ce qui a été artificiellement créé pendant l'Âge historique. Toute créature « artificielle » ou descendant de créature artificielle, peut être défaite en séparant les éléments qui la constituent. Le vrai pouvoir, donné par Hykim/Mikyh à Harfratos permet de le faire sans douleur et de manière définitive. Les Héros eux n'ont pas accès à ce niveau de puissance et ne peuvent que débiter la séparation, sans aller jusqu'au bout et toujours de manière extrêmement douloureuse.

La résistance à vaincre pour utiliser le pouvoir est déterminée selon les conditions suivantes :
3W de base (ou plus, si la créature a une capacité ayant un score plus élevé et lui permettant de se protéger contre cette magie).

Créature volontaire : -20

Créature créée par les Remodeleurs (Homme-rhinocéros, Pieuvre-lion, Manticore) : -20

Créature recrée par les Remodeleurs mais existant avant (Troll géant, Centaures, Minotaures) : -5

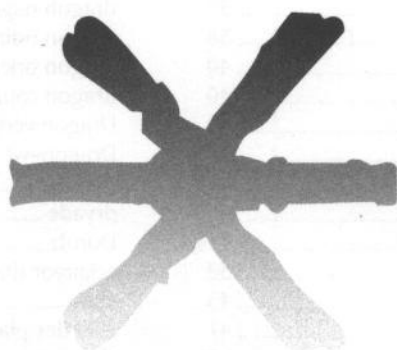
Créature peu viable (Aberration unique et malsaine) : -10

Créature descendant d'une créature refaite : +5

Toute créature hybride touchée par le pouvoir est incapable d'agir tant la douleur est forte. Elle hurle de douleur en essayant de retenir les parties de son corps qui lentement se séparent. Selon le degré de réussite, la créature meurt ou non, dépecée par la puissance du Sang de la Bête.

L'utilisation du Sang de la Bête tend à accorder le Héros sur sa nature la plus sauvage, ce qui peut s'avérer de plus en plus gênant en cas d'usage répété. Il est même possible que le Héros soit pris de crises de rage ou se transforme inconsciemment la nuit de Jour sauvage en son totem.





Index

æpyornis	18	bélier des vents	188
aigle des neiges	22	bélier tempête	188
aigle doré	22	Bétidour	69
aigle oriental	22	bison	51
aigle soleil	22	boggle	234
Aldryami	111	boufbouf	120
alligator	86	bourrette	43
alticamelus	56	bourricot	42
Altinaë	180	bout de Diable	149
alusarin	33	bovin	35
alynx sauvage	33	breindje	144
Aminertél	77	brindithium	144
âne	42	Broo	145
Ange guerrier	181	brotard	133
antilope sable	49	Canard	125
antripan	77	caorache	46
Aramite	123	capride	145
archer de Rochevierge	140	caribou	54
Arrazite	181	Centaure	126
atropos géant	93	cerf	52
augneur	23	cerf à coquille	52
auroch	50	cerf blanche-queue	54
autruche	24	cerf du Chaos	147
Babadi,	117	cerf rouge	52
Babouin géant	124	cerf-vase	147
Bagoguien	142	Certamus	181
baleine tueuse	106	charablum	234
bandaja	31	chargeur carmanien	40
basilic	143	chat	37
baudet	42	chat de l'ombre	33
bazak	92	chat silex	38

chauve-souris géante	83	dragon nageur	164
cheval	38	dragon noir	163
cheval bétail	40	dragon oriental	163
cheval miniature	40	dragon rouge	163
cheval-mouton	40	Dragon vert	161
cheval-prison	43	Dragonewt	165
chèvre	44	dringui	139
chèvre de bronze	45	dryade	211
chèvre du Chaos	144	Durulz	125
chevreuil	52	éclaireur dragonewt	166
chien	45	ékus	40
chien félin	47	élan des plaines	54
chonchon	231	élémental	189
chorame	45	élémental de Lune	238
chouaran	39	éléphant	55
cobra royal	97	elfe brun	114
colocours	148	elfe caduque	114
cougar	79	elfe d'hiver	114
courcharable	219	elfe des jungles	113
crabe géant	98	elfe jaune	113
crapaud des falaises	84	elfe persistant	114
crapaud géant	84	elfe vert	114
crocodile	85	Elfes	112
crocsquale	98	Embyli	113
cynocéphale	131	enfant des vents	28
dababa	106	enlo	173
dadami	191	érambath	50
daim	52	ertélarva	77
daim lunaire	49	escargot chaotique	149
daïmon	180	escargot-dragon	149
daïmon d'amour	240	eskaval	193
daïmon de glace	184	esprit d'amnésie	197
daïmon de Lune	238	esprit d'amour	240
daïmon de vent	186	esprit d'arbre	204
dariti	39	esprit d'émotion	223
daron	39	esprit d'inspiration	222
darvan	136	esprit de compétence	223
démon	227	esprit de deuil	226
démon happeur	229	esprit de douleur	226
dérobeur	47	esprit de flammes	204
destixine	182	esprit de folie	237
Digijelm	171	esprit de guérison	222
dirigeant dragonewt	168	esprit de haine	226
do-karal	148	esprit de lave	205
Dozaki	171	esprit de Lune	237
dragon	159	esprit de magie	223
dragon de feu	163	esprit de maladie	215
dragon des rêves	162	esprit de passion	222
dragon enfoui	164	esprit de peur	226

gazzam	133
géant	137
géant d'hiver	141
géant des givres	141
géant des montagnes	139
gens des bois	112
gnome	190
gobeur	120
Gonn Orta	131
gorp	149
Gorthak	76
goule	227
grand'loup	70
gremlin	122
griffon	24
griffon carmanien	25
grizzly	75
Grotaron	140
guêpe géante	90
guerne	48
Guerrier céleste	181
guerrier dragonewt	167
gynocéphale	131
Harpie	26
haut lama	56
haut troll	174
Hécalonti	139
hellion	228
héqher ama	83
hévrenin	34
hibou-lion	25
hippogriffe	27
Holtri	184
homme des mers	101
homme souterrain	117
homme troll	173
homme-cheval	126
homme-chèvre	65
homme-chien	131
homme-dauphin	102
homme-lézard	165
homme-morse	103
homme-scorpion	142
homme-taureau	127
Hrimthour	141
Hrognar	71
Huan-to	150
hyale	42
hyarn	67

hydre mineure	151	Magisaure	168
hyène	67	mammouth	55
impala	57	Manticore	73
jacquot-lanterne	148	marcotte	115
jak-lièvre praxien	59	mastodonte	56
jérendal	52	Minotaure	127
jillaran	41	mnémovore	197
jolanti	121	monocéros	200
jukhar	229	monstre-fortune	185
kaldamal	52	Monteur de sanglien	123
karkar	84	Morocanth	128
Kéladour	69	Mostali	117
khôn-khôn	231	Mostali d'argile	117
kiline	185	mralotien	61
kivis	194	Mréli	114
kounkorne	62	mule	43
krarshticule	152	murnin	34
kyrémien	43	nain	117
lapin	60	Nain de fer	119
léopard à nuages	79	nakasa	74
léopard des jungles	79	Nar Sylla	28
léopard des montagnes	79	nécrophage	227
léopard des neiges	79	Newtling	129
lézard bolas	66	nilmerg	122
lézard bolo	66	noble dragonewt	167
lézard des roches	91	nouveau hyale	42
lézards lavalala	91	nur-san	75
li lung	164	nympe	208
licorne	58	nympe de vie	240
licorne majeure	200	Océanide	101
licorne orientale	185	ceil-doré	42
lièvre pélorien	59	ogre	153
likiti	190	oiseau cyclique	182
lion carmanien	68	oiseau lézard	66
lion d'Or	184	oiseau-dragon	18
lion de Dourbadath	68	oiseau-sang	30
lion des montagnes	79	ombre	191
lion nordique	68	ondine	191
lok	42	ooling	96
loup à cornes	70	oralzala	29
loup de mer	98	oréade	212
loup noir	70	ornarl	57
loup telmori	69	orque	106
Luatha	195	orvelde	79
Ludoch	102	Quori	103
lunè	238	ours bondissant	77
lunémari	236	ours brun	75
lutin	117	ours de Somash	78
lynx rufus	72	ours noir	77

ours panda	78
ours soleil	78
ours-feu	194
ouvreur	91
ovcharka	46
palangsau	41
panda géant	78
panthère	78
petite gargouille cornue	88
peuple bleu	132
peuple du crépuscule	195
peuple phoque	103
phoque agira	99
phoque kar	100
phoque-lion	99
pièce approuvée	120
pixie	116
poney	38
porc entrani	60
porte-têtes	154
potaméide	212
poumons saignants	220
pralori	54
promalti	193
puckino	46
puma	79
purendi	54
pustules	220
python de Féthlon	95
quenlart	91
rathorava	75
rathordaghi	77
rat-ruine	92
raugan	46
rejeton de Krassht	152
renard blanc	80
renard d'Inora	80
renard des neiges	80
renard roux	80
renarde bleue	80
renarde d'Orogéria	80
renifle	220
renne	54
rhinocéros	61
rhinocéros de granit	62
rhinocéros laineux	62
rinkin	72
rocs	29
rode-ruine	92

romal	175
rouge-cap	200
sable	49
sabuésal	46
sakkar	81
sakkaréka	81
salamandre	193
sang-coiffe	200
sangliens	48
sanglier de guerre	48
sangliers géants	48
sanna	56
Satyre	65
sauvange	30
scarabée de garde	93
scarabée Karrg	94
scorpion géant	95
Sédrali	131
semi-oiseau	18
Semi-troll	123
sérède	39
sergatsou	78
serpendragon	155
serpent à laine	92
serpent à sonnette	97
serpent arc-en-ciel	158
serpent constricteur	95
serpent d'Asrélia	96
serpent du Chaos	158
serpent géant	96
serpent poilu	92
serpent venimeux	96
serpent-bave	158
serpent-croc	158
serpent-pique	158
Shanassaë	181
shen lung	164
Shensanaë	114
somavour	78
sorcière	213
sorenzar	22
souris cosmique	234
squelette	231
sramaki	191
subériade	213
suce-plaie rouge	200
swadal	41
sylphe	193
taureau céleste	31

taureau des vents	31	ver géant	91
taureau tempête	31	verme	155
tchon-tchon	231	véruferar	66
tigre des jungles	82	vipères des fosses	97
tigre des tempêtes	83	voleur de mémoire	197
tilnta	240	vomieur	156
tintamarres	221	Vouivre	170
trambat	49	vrai Dragon	160
Trimane	140	vrai Géant	137
Triolini	101	vrai griffon	24
Tritonien	129	vrok	31
troll	171	Vronkali	114
troll des cavernes	175	vuansal	41
troll des neiges	176	vug	92
troll sombre	173	Waertagi	132
trollinet	173	waknath	158
trollinien	173	wapiti	54
uléri	240	wési	52
umbroli	186	worli	193
uncoli	54	Wyrn	170
urgarougar	154	Wyverne	171
urothtrorol	188	Zabdamar	105
uvathasa	47	zarour	31
Uz	171	zèbre	44
uzdo	174	zèbre de guerre	43
uzhim	176	zèbre de Pavis	43
uzko	173	zèbre des plaines	44
vatharol	70	Zérapralor	53
végor	238	zombi	231
ver des glaces	92	zoumbara	70
ver des tunnels	91		



HEROWARS

Le Jeu de Rôle épique dans l'univers de Glorantha



Découvrez Pavis, terre d'intrigues et d'aventures, deux suppléments mêlant adaptation d'anciens suppléments RuneQuest, traduction de la nouvelle gamme Hero Wars et création française :

PAVIS/GLORANTHA
PAVIS/HEROWARS

À NE PAS MANQUER
POUR COMPLÉTER VOTRE COLLECTION :

✂ La carte du monde
✂ L'écran du jeu accompagné d'un livret comportant :
un scénario, 6 personnages pré-tirés,
une carte et une description
succincte de Prax !



L'ARCHE D'ANAXIAL

HERO WARS



Des milliers de créatures peuplent le monde fantastique de Glorantha. Ces êtres, domestiques ou sauvages, communs ou surnaturels, magnifiques ou monstrueux, furent, il y a longtemps, menacés par un terrible cataclysme : un déluge de pluie acide et d'eau empoisonnée. Selon une vieille légende de l'Empire dara happien, un jeune homme du nom d'Anaxial, descendant du premier empereur, fit un rêve prémonitoire qui l'avertit de la catastrophe. Il construisit une arche gigantesque dans laquelle il rassembla tous les animaux de la création qu'il jugeait dignes d'être sauvés. Depuis, les Dara Happiens classifient tous les animaux de Glorantha en fonction des critères de la Liste d'Embarquement d'Anaxial et cet ouvrage mythique constitue un bestiaire des créatures qui peuplent le continent de Génertéla.

Dans ce manuel de jeu, découvrez plus de 300 créatures, animaux merveilleux ou monstres terrifiants, qui sont, pour les Narrateurs d'Hero Wars, autant de rencontres surprenantes ou de défis épiques à proposer à leurs Héros. **L'Arche d'Anaxial** contient également un épisode complet utilisant un grand nombre des créatures de ce bestiaire et décrivant une nouvelle Quête Héroïque.

