

HERO WARS



PAVIS

Aventures épiques dans la cité légendaire



COUVERTURE : Masque rituel conservé depuis des siècles parmi les reliques du culte de Pavis. Selon les conjonctions astrales, différentes runes apparaissent en reflet à la surface du métal. La rune de l'Harmonie, gravée sur le front, et les feuilles dans la chevelure indiquent le lien avec Pavis. L'origine exacte de cet ouvrage fut le sujet de nombreux litiges à l'époque de la construction de la Nouvelle Pavis. Certains fidèles prétendaient que ce masque représente Pavis lui-même, ou son fils. D'autres disaient que c'est en fait le visage du père de Pavis. Enfin, selon quelques érudits, ce masque aurait été utilisé par une des filles de Pavis pour symboliser sa part masculine et pour se lier au culte de Lankhor Mhy. Le mystère entourant cet objet n'étant toujours pas éclairci, les prêtres de Pavis préférèrent ne plus l'utiliser en cérémonie.

Crédits

RÉDACTION : : Thomas Bousser, Yann Khérian, Habib Kossomac, Grégory Molle, Cyril Pasteau, Grégory Privat, Xavier Spinat, Arnaud Splendore, Mathias Twardowski

CORRECTIONS : Isabelle Périer

MAQUETTE : Patrick Mallet

FABRICATION : Nicolas Hutter

CHARGÉ DE GAMME : Xavier Spinat

DIRECTION ÉDITORIALE : Frédéric Weil

DIRECTION ARTISTIQUE : Franck Achard

COUVERTURE : Bernard Bittler & Franck Achard

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Bernard Bittler

UNIVERS ET RÉFÉRENCES : Greg Stafford

TEXTES ORIGINAUX ET IDÉES SUPPLÉMENTAIRES : Andrew Bean, Nick Brooke, Daniel Fahey, Mark Galeotti, Peter Johansson, Stephen Martin, Keith Nellist, Erik Nolander, Michael O'Brien, Steve Perrin, Sandy Petersen, Wesley Quadros, Greg Stafford, Anders Swenson, Ian Thomson, Jane Williams

Remerciements

XS remercie Maël pour sa patience et pour l'admirable retenue dont il a fait preuve pour ne pas le distraire de son travail.

Greg Molle remercie son fidèle Acolyte, Nico Palmier, véritable Watson gloranthien, pour son aide précieuse dans l'affaire dite « des Rencontres et des Mots clés ».

Mathias remercie Fred Weil et seulement lui pour avoir fait *Broos*, Dieu pour avoir le bon goût de ne pas exister et Audrey pour avoir celui d'exister.

Arnaud remercie ses parents, le RPLT (le groupe de joueurs le plus tarés de la planète) et les membres du Forum Panda (Bouing !).

Thomas remercie Idriss d'avoir bien voulu partager sa passion...



Issaries Inc.

900 Murmansk Street, Suite 4
Oakland CA 94607 USA
www.glorantha.com



MultiSim

13 passage du Clos Bruneau
75005 Paris France
www.multisim.com info@multisim.com

Table des matières

Le Livre des Héros	p. 5
LES OASIENS	p. 6
LES RIVERAINS	p. 10
LES PRAXIENS	p. 14
LES PAVIQUES	p. 20
LES YELMALIONS	p. 33
LES LUNAIRES	p. 40

Le Livre du Narrateur	p. 45
LES PERSONNAGES SECONDAIRES	p. 46
LES OASIENS	p. 46
LES RIVERAINS	p. 47
LES PRAXIENS	p. 52
LES PAVIQUES	p. 54
LES YELMALIONS	p. 61
LES LUNAIRES	p. 64
LES RACES AÎNÉES	p. 69
LES CHAOTIQUES	p. 72
LES QUÊTES HÉROÏQUES	p. 75
PAVIS LE GRAND FONDATEUR	p. 75
L'ORDALIE DU PURIFIÉ	p. 80
L'ASCENSION DU TUMULUS DE TADA	p. 85
L'ALLIANCE DE YELMALIO ET DE ZOLA FEL	p. 90

La Guerre des Héros	p. 95
METTRE EN SCÈNE UNE SÉRIE	p. 96
LE COMTÉ DE PAVIS	p. 97
PAVIS	p. 98
LA GRANDE RUINE	p. 99
LE COMTÉ DU SOLEIL	p. 100
LES COLONIES LUNAIRES	p. 102
ÉPISODE 1 : LE PASSAGE DU BERCEAU	p. 103
ÉPISODE 2 : DANS L'ŒIL DES DIEUX	p. 128
ÉPISODE 3 : LE RENOUVEAU DE PAVIS	p. 145

PLAN DU BERCEAU	p. 94 et 120
-----------------------	--------------



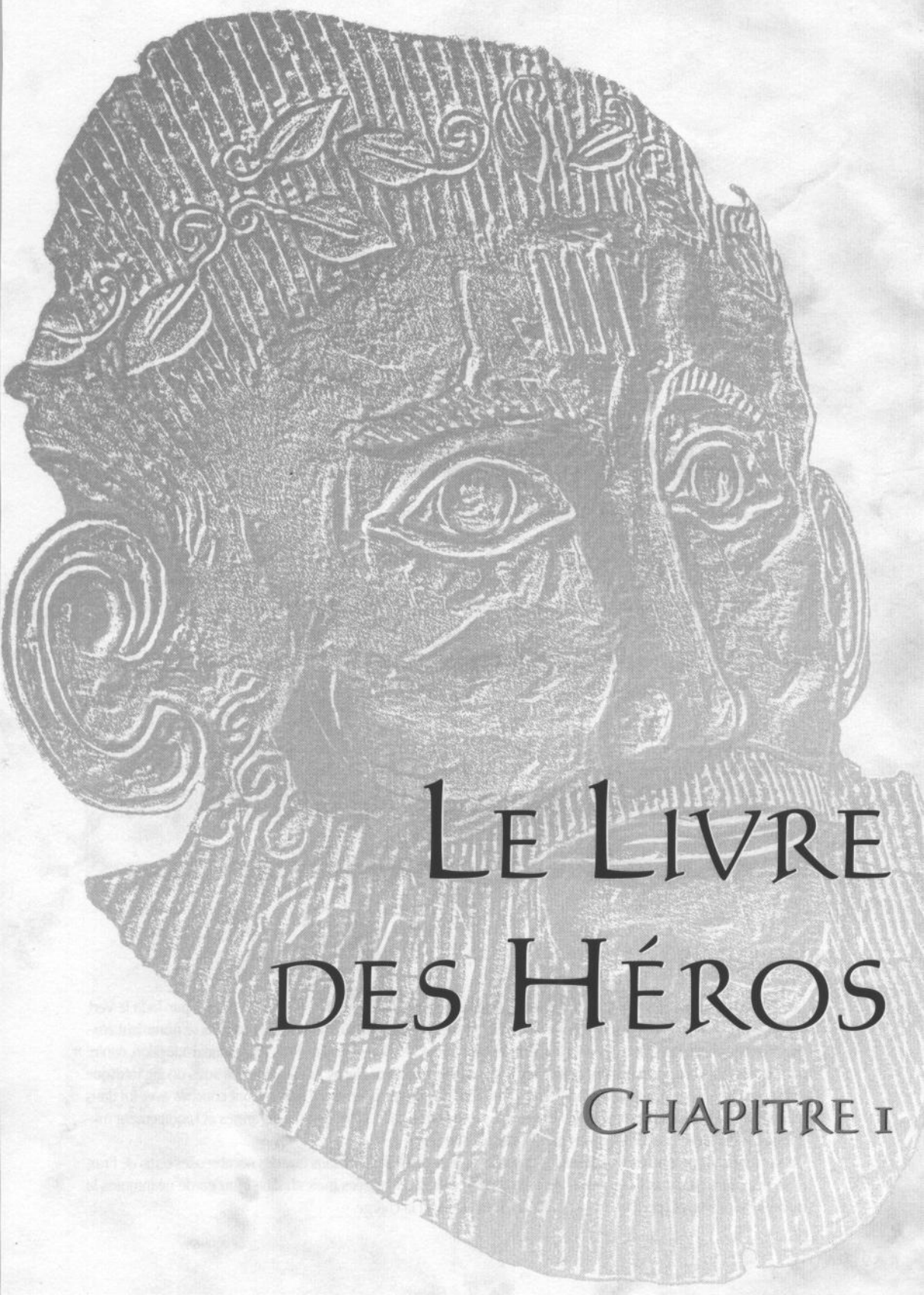
Bienvenue à Pavis

Le livre-jeu que vous tenez entre vos mains complète le livre-source Pavis/Glorantha et vous donne les moyens de jouer des épisodes d'Hero Wars dans la Vallée des Berceaux.

Pavis/Hero Wars est divisé en trois parties :

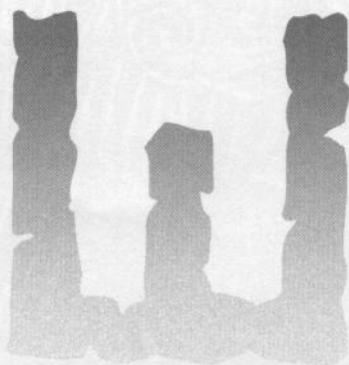
- *dans la première, les joueurs de Hero Wars trouveront des mots-clés utiles pour créer des Héros propres à la région de Pavis.*
- *dans la seconde, le Narrateur trouvera des personnages secondaires et des quêtes héroïques qui lui permettront d'animer ses épisodes.*
- *dans la troisième et dernière, le Narrateur découvrira des idées d'intrigues à développer ainsi que trois longs épisodes de jeu qui lui permettront d'entamer la Guerre des Héros à Pavis.*





LE LIVRE DES HÉROS

CHAPITRE I



Les mots-clés présentés ci-dessous ne sont pas représentatifs de toute la population de la Vallée des Berceaux: l'idée est plutôt de suggérer, dans chaque culture, des occupations et des cultes plus propices à l'aventure et plus adaptés à des Héros. Bien sûr, d'autres occupations et d'autres mots-clés peuvent être conçus par le Narrateur.

N'oubliez pas non plus que chaque culte peut avoir des variations locales ou des versions déviantes. La logique des ressources magiques propres aux troupes de Héros peut même vous inciter à créer un ou plusieurs cultes spécifiques mineurs, avec l'accord du Narrateur.

Les mots-clés présentés ici n'offrent pas la possibilité de jouer des non-humains, mais si le Narrateur l'autorise, vous pouvez parfaitement créer des Héros newtlings, mostali, trollinens ou uz, tout en sachant que cela vous demandera plus d'efforts et d'imagination.

Les vertus

Dans chaque mot-clé de magie, vous trouverez une ligne évoquant les « vertus ». Ce sont les traits de caractère mis en valeur par le culte. Ces capacités ne font pas nécessairement partie du mot-clé lui-même (au choix du Narrateur), mais indiquent plutôt le type de comportement qui est attendu des fidèles. Le culte peut très bien pratiquer des épreuves rituelles pour tester la foi des adorateurs au travers de ses vertus

LES OASIENS

Les Oasiens sont les descendants d'une fédération de peuples différents, rassemblés et menés par Tada le Vert, grand héros de Prax et fidèle serviteur de Génert. D'ethnies et de langues différentes, les oasiens se nomment eux-même le peuple du Pays Doré. Ils ont été parmi les plus farouches défenseurs de Prax, leur patrie d'adoption, contre les envahisseurs et principalement contre le Chaos. À la mort de leur Héros, ils l'ont enseveli sous un gigantesque tertre appelé le Haut Tumulus de Tada et les plus méritants de ses guerriers d'élite se sont couchés avec lui dans les collines de la cité du sommeil. Puis ils se sont séparés non sans s'être répartis les armes et l'équipement mythique de leur Héros, se jurant de les garder jusqu'à son réveil.

Depuis lors, chaque tribu est installée dans une ville ou plus généralement dans une des nombreuses oasis de Prax, d'où leur nom. La plupart des armes de Tada ont été volées ou égarées mais chaque tribu garde néanmoins la mémoire d'un secret spécifique lié à la relique dont elle avait la charge.

Secrets et passifs, les Oasiens cachent depuis l'aube des temps leur véritable nature et attendent avec abnégation le retour de leur Héros pour reprendre le contrôle de leur terre et de leur destin. En attendant, ils acceptent tous les envahisseurs, tous les jougs, toutes les brimades en rêvant de leur gloire à venir. Ils vivent de la culture et de l'élevage et sont constamment pillés, volés et maltraités par les nombreux peuples guerriers des plaines. Ils s'en accommodent bien, ne se plaignent jamais, ce qui renforce encore le mépris qu'ont les étrangers à leur égard. Ils vénèrent toutes sortes d'esprits mais Tada reste leur vrai dieu. Les Oasiens cachent leur vénération pour le Géant Endormi et ils préfèrent s'adonner en public au chamanisme des nombreux esprits libres de Prax, dont les oasis sont souvent les plus importants lieux de pouvoir.

Seuls les Oasiens issus de parents de la même tribu sont reconnus comme véritables Oasiens et peuvent prétendre être initiés aux secrets de leur tribu. Les autres sont laissés à l'écart et n'apprendront jamais la vérité sur les origines du peuple du pays doré. Les rares Oasiens refusant la docilité et la servilité sont impitoyablement exclus de leur communauté. Ils n'en vivent en général que mieux, même s'ils perdent toutes possibilités d'apprendre les secrets de leur peuple et de participer au réveil des guerriers de Tada.

Mots-clés de culture oasiens

Capacités physiques : Endurant, Calme

Capacités mentales : Faire pitié, Répondre sans rien dévoiler, Coutumes de l'Oasis, Géographie de Prax, Légendes oasiennes

Traits de caractère : Patient, Dévoué

Relations : Tribu, Tada

Magie : presque tous les vrais Oasiens sont des fidèles de Tada. Néanmoins, ce dernier étant enseveli sous sa montagne, il ne donne que très peu de pouvoir même s'il en promet beaucoup. En conséquence, les Oasiens sont des adeptes des cultes chamaniques locaux, fort nombreux en Prax, dont les esprits sont secrètement considérés comme des serveurs de Tada. Il arrive également qu'un envahisseur prosélyte exige des conversions de masse. Les Oasiens adoptent alors sans enthousiasme et temporairement le dieu de l'occupant.

Mots-clés d'occupation oasiens

Voici des exemples d'occupations d'oasiens pouvant devenir des héros.

MARCHEUR DES RÊVES

Bien que vous ne soyez pas capable de devenir chaman (car vous n'avez pas de double), vous êtes marqué par les esprits, ce qui fait de vous un être à part parmi les Oasiens. Naturellement, vous êtes considéré comme un exemple et une autorité au niveau local, on respecte votre sagesse et vos avis, car les esprits (et peut-être même Tada) vous parlent en rêve. Mais vous restez humble car votre puissance est uniquement due au hasard.

Capacités physiques : Cultiver la terre, Dessiner un rêve

Capacités mentales : Résister aux esprits, Sentir les esprits, Se souvenir de ses rêves, Interpréter les rêves, Sagesse populaire, Légendes de Prax

Traits de caractère : Humble, Superstitieux

Relations : Esprits d'une tradition, Village ou Oasis

Magie : adorateur de Tada ou fidèle du chamanisme local.

Niveau de vie : commun.

Équipement : des papyrus (ou parchemins) représentant vos rêves les plus puissants (ils vous servent souvent de fétiches)

CHAMAN

Oasien spécialisé dans le culte de l'esprit local de l'oasis, vous vous êtes révélé beaucoup plus doué que vos semblables et êtes devenu expert dans le contrôle et l'utilisation du pouvoir spirituel de votre lieu de naissance. Cela vous a sans doute éloigné de la foi orthodoxe de Tada, mais vous avez appris à parcourir le Monde des Rêves, un plan enchanté à la lisière du monde spirituel.

Capacités physiques: Tracer un cercle chamanique, Faire un fétiche, Instrument de musique rituel
Capacités mentales: Raconter une légende, Fuite chamanique, Combat psychique, Vision psychique, Voyage psychique, Tradition de l'esprit local.
Traits de caractère: Réservé, Mystérieux.
Relations: Village ou Oasis, Chamans de la même tradition.
Magie: chamanisme local (s'inspirer de Zola Fel et des cultes praxiens, par exemple)
Niveau de vie: commun.
Équipement: fétiches, objets rituels, faveurs de divers esprits.

EXILÉ MERCENAIRE

Vous êtes un Oasien rejeté très tôt par sa tribu. Vous avez été jugé indigne de connaître les secrets de votre peuple car vous n'êtes pas assez docile. Vous êtes devenu un mercenaire vendant son épée au plus offrant.

Capacités physiques: Combat (lance), Combat (mains nues), Se cacher, Marcher discrètement, Survie dans Prax, Monter la garde.

Capacités mentales: Parler praxien, Coutumes de Prax, Négocier, Évaluer un adversaire, Évaluer une récompense.

Traits de caractère: Insoumi, Aigri, Stoïque.

Relations: Coéquipiers ou Troupe de mercenaires, Anciens employeurs.

Magie: n'importe quel culte présent en Prax sauf Tada.

Niveau de vie: pauvre.

Équipement: armes et armures de récupération, trophées de guerre, talismans de son oasis.

BÂTARD RENÉGAT

Vous êtes né marqué du sceau de l'infamie, votre mère a été violée par un étranger. De par votre naissance, vous avez toujours été mis à l'écart de votre tribu jusqu'à ce que, n'y tenant plus, vous ayez fui votre oasis après avoir volé le chef du village. Vous survivez à présent, ignorant des rudes difficultés de Prax.

Capacités physiques: Se cacher, Combat (couteau), Combat (mains nues), Déplacement silencieux, Vol à la tire.

Capacités mentales: Supporter les vexations, Paraître inoffensif, Ouïe fine, Négocier un butin.

Traits de caractère: Fourbe et sans scrupule.

Relations: Bas-fonds de Pavis ou Contrebandiers de la vallée.

Magie: un culte à déterminer avec le Narrateur, avec des prédispositions pour Lanbril ou Croc-Noir.

Niveau de vie: pauvre.

Équipement: dague, talisman de votre tribu d'origine.

Occupations oasiennes avancées

GUERRIER DE TADA

Vous êtes l'élite des combattants de Tada, prêts à vous joindre à vos frères endormis depuis des siècles près du tumulus de votre Héros. Vous maniez les armes en expert mais savez être discret dans leur utilisation.

Conditions à remplir: avoir la totale confiance du Gardien de l'Arme de la tribu.

Capacités physiques: Combat (selon la tribu), Survie dans Prax, Se déplacer en silence, Se dissimuler dans les ombres, Vigilance, Installer des caches secrètes, Résister à la douleur.

Capacités mentales: Commander les Oasiens, Paraître inoffensif, Dissimuler ses armes.

Traits de caractère: Fanatique, Maître de soi.

Relations: Tribu, le Gardien de l'Arme, éventuellement des guerriers d'autres tribus.

Magie: Tada. Un guerrier possède toujours au moins un esprit intégré qui lui apparaît en rêve et lui sert de « mentor » onirique.

Niveau de vie: commun.

Équipement: ancestral, transmis de génération en génération et entretenu avec soin, avec généralement une arme/fétiche représentant l'arme de la tribu.

Avantages: l'obéissance absolue de toute la tribu orthodoxe, l'accès à la magie de Tada.

Défauts: obéir au gardien de l'Arme, servir Tada et sa tribu.

GARDIEN DE L'ARME

Vous êtes la voix de Tada dans la tribu. Vous seul connaissez la cachette de l'arme sacrée confiée par Tada à votre tribu. Cette responsabilité pèse sur votre existence mais fait de vous l'un des plus proches serviteurs du Héros de votre peuple.

Conditions : avoir été choisi comme successeur par le précédent Gardien de l'Arme.

Capacités physiques : Poser des pièges, Dissimuler un objet, Construire un leurre.

Capacités mentales : Sérénité, Paraître inoffensif, Diriger l'office, Initier les fidèles, Détecter les imposteurs, Résistance à la torture, Mémoire infailible.

Traits de caractère : Fanatique, Secret.

Relations : Tada, Tribu, les autres Gardiens d'Arme.

Magie : chaman de Tada.

Niveau de vie : commun.

Équipement : accessoire de culte, relique sacrée de Tada datant de la guerre des Dieux.

Défauts : pas de temps libre, lourdes responsabilités, besoin permanent du secret.

Mots-clés de magie oasiens

Tous les oasiens orthodoxes sont des adorateurs de Tada dont ils apprennent les secrets en même temps que ceux de leur tribu. Beaucoup sont également adorateurs des esprits chamaniques de Prax qui vivent dans leurs oasis (principalement en suivant des traditions animistes de l'eau ou de la terre). Même si Tada reste leur dieu Principal, certains oasiens se prennent à vénérer davantage ces esprits mineurs mais puissants que leur héros disparu depuis l'aube.

TADA

Tada le Vert est le plus grand héros préhistorique de Prax. Fidèle serviteur de Génert, il a combattu avec ferveur et s'est sacrifié lors de la défense du jardin de son Dieu. Tada gît sous son tumulus au nord de Prax et, bien que taillé en pièces par Ragnagar, il reviendra pour guerroyer à la tête de ses armées.

Comme son défunt maître, c'est un géant, et son tumulus comme ses armes sont à sa mesure. Son tombeau est d'ailleurs un lieu tabou pour les géants. À sa mort, il a confié ses reliques aux tribus de son peuple qui les gardent jalousement comme elles en ont fait le serment.

Conditions à remplir : être Oasien reconnu par sa tribu et accepté comme véritable orthodoxe.

Capacités physiques : Costaud

Capacités mentales : Rusé, Tradition de Tada, Mythologie de Tada

Vertus : Têtu, Réservé

Esprits traditionnels :

Esprits des Ancêtres ✱ (ces esprits ont des capacités comparable à celles de l'Oasien typique comme Artisanat, Agriculture, Éviter le conflit...)

Esprits des rêves ✱ (ces esprits ont des capacités oniriques comme Attendre son heure, Garder l'espoir, Appeler un rêve, Parler dans les rêves, Influencer les rêves, Effacer un cauchemar, Lire les rêves)

Esprits particuliers : Esprits des guerriers de Tada (ces esprits ont des capacités de combat impressionnantes)

Double : Esprit d'un ancien gardien de l'arme

Fétiches : Les chamans de Tada choisissent souvent des fétiches discrets : des bracelets en cuir, des pendentifs en os, des anneaux de pierre... Un fétiche est toujours marqué par un dessin symbolisant l'arme de la tribu.

Secret : Pouvoir de l'arme (chaque tribu conserve un secret qui est une affinité reproduisant les pouvoirs de l'arme conservée à l'origine. De plus, cette affinité peut aussi permettre de retrouver l'arme en question.)

Voici des exemples de secrets de Tada :

Sandales de Tada (Direction des Sandales, Marcher vite, Marcher sans fatigue, Marcher sans traces, Marcher en silence)

Masque de Tada (Vision du Masque, Effrayer les barbares, Effrayer les esprits, Commander la tribu, Nourrir la tribu)

Cape de Tada (Aura de la Cape, Protéger contre le métal, Protéger contre le feu, Protéger contre le froid, Effrayer les animaux)

Gourdin de Tada (Choc du Gourdin, Écraser le Chaos, Assommer les ténèbres, Faire trembler la terre, Pulvériser la pierre, Rassurer les Aldryami)

Autre côté : autour du Haut Tumulus de Tada, les Collines de la cité endormie sont l'endroit où gisent tous les guerriers de Tada depuis l'enterrement de leur Héros. Après leur mort, les Guerriers de Tada vont se coucher aux côtés de leurs frères en attendant le réveil de leur Héros. Les Gardiens des Armes, eux, vont gésir à côté de Tada, au cœur du tumulus. Le seul lieu d'Outremonde auquel est lié Tada est « le Monde des Rêves », un royaume à la frontière entre les Plans divin, psychique et médian. Certains Gardiens des armes pensent qu'on peut accéder au Jardin de Génert depuis le Tumulus de Tada mais personne n'y est jamais parvenu.

Fidèles : les Oasiens orthodoxes

Autres liens : Génert, le dieu mort de Prax, et Séolinthur, un des alliés aquatiques de Génert, étaient très proches de Tada, mais leur culte ne perdure que dans la légende.

Défauts : le secret est la base de ce culte qui attend le retour de Tada pour apparaître au grand jour. La passivité maladive dont font preuve ses membres décourage plus d'un adorateur. De plus, tout membre quittant le culte est poursuivi par des esprits de cauchemar qui lui font oublier les secrets de Tada.

LES RIVERAINS

Les Riverains sont pour l'essentiel des nomades humains primitifs, natifs de la région du Zola Fel avec lequel ils entretiennent un lien très fort. Chasseurs-cueilleurs, les nomades n'ont que peu de possessions matérielles et se déplacent dans toute la vallée en fonction du niveau du fleuve et des saisons.

Les Riverains sédentaires sont les moins nombreux, à peine dix pour cent de la population, mais tendent à croître en nombre ces dernières années, profitant du développement du trafic fluvial. Leurs habitations sont généralement faites de huttes sommaires et leurs hameaux s'étalent de loin en loin sur les berges du Zola Fel.

La structure sociale est le clan avec une autorité équitablement répartie entre les vénérables anciens, les prêtres et les personnes d'influence (à cause de leur réussite financière ou de leur hauts-faits). Le Riverain est généralement considéré comme un rustre par les citadins, un primitif fier et sans manières dont les talents sont toutefois très utiles mais limités. Bref, ils n'ont rien de civilisé. Les Riverains sédentaires prennent tout ceci de haut, se considérant comme les véritables habitants de la vallée du Zola Fel et affirmant qu'ils seront encore là quand les prétentions des colons se seront évanouies dans les marais. Vis-à-vis de l'étranger avec lequel ils commercent ils affichent un comportement d'une politesse excessive qui ne fait que montrer à quel point le clan, la tribu, est le seul regroupement digne d'intérêt. Les Riverains nomades sont perçus comme des primitifs – même par leurs cousins installés – et ils n'en prennent guère ombrage, trouvant de toute manière que tout ce qui est étranger ou sédentaire dans la vallée doit être méprisé, le Zola Fel et ses affluents changeant eux-mêmes d'aspect au fil des saisons.

Mots-clés de culture riverains

Capacités physiques : Combat (javelot), Nager, Naviguer, Travailler le jonc

Capacités mentales : Géographie de la vallée du Zola Fel, Coutumes Riveraines, Mythes de la vallée du Zola Fel, Méfiance à l'égard des étrangers, Parler le Batelier

Trait de caractère : Tranquille

Relations : Clan, Newtlings

Magie : À quelques rares exceptions près, tous les Riverains sont fidèles au culte de Zola Fel.

Mots-clés d'occupation riverains

ARTISAN DU FLEUVE

Vous avez appris à utiliser tous les produits du fleuve : les roseaux et les joncs, les poissons et les serpents, les boues et les galets... Vous savez que vous ne possédez que votre savoir-faire : si les nomades attaquent, si les éléments se déchainent ou si la saison est mauvaise, vous pouvez perdre vos outils, votre maison, vos fétiches sacrés... Mais il vous restera toujours votre talent, vos connaissances et votre foi en Zola Fel qui est père et mère de tout ce qui vous entoure.

Capacités physiques : Artisanats du fleuve, Fabriquer des papyrus, Faire des embarcations, Faire des filets, Utiliser les créatures aquatiques

Capacités mentales : Estimer la valeur, Connaissance des plantes de la vallée, Connaissance des animaux de la vallée

Trait de caractère : Patient

Relations : Tribu riveraine, Commerçants

Magie : Zola Fel

Niveau de vie : commun

Équipement : outils divers, quelques ouvrages mineurs (nasses, filets, colliers d'arêtes, flûte de roseau...)

CONTEUR

Votre talent pour raconter les histoires fait de vous un individu rare et apprécié des tribus riveraines. Vous offrez vos odes flûtées au fleuve et aux jeunes de la tribu, leur apprenant ainsi les mythes de leur peuple. Il vous arrive fréquemment de voyager seul le long du Zola Fel pour partager les histoires de ses habitants, qu'ils soient humains, canards, poissons ou newtlings et l'on vous entend parfois dans les tavernes ou sur les places des marchés.

Capacités physiques : Parler longuement, Rester attentif, Tailler le roseau

Capacités mentales : Raconter des histoires, Captiver une audience, Jouer d'un instrument (le plus souvent une flûte de roseau ou des percussions), Mémoriser, Inventer des histoires, Danser

Trait de caractère : Chaleureux

Relations : Tribu d'origine, Tribus riveraines, Poissons intelligents

Magie : Zola Fel

Niveau de vie : commun

Équipement : radeau de jonc maniable, instrument de musique

CHASSEUR/PÊCHEUR

Vous êtes un Riverain nomade et fier de l'être. Membre important de la tribu, vous chassez les proies pour nourrir les vôtres, qu'elles soient sur terre ou dans les eaux du Zola Fel. Les chamans communiquent avec les esprits, vous communiquez avec les étrangers ! Le Peuple du Fleuve a souvent souffert de leur présence et, en tant que chasseur, vous avez aussi le devoir de protéger votre tribu contre leurs menaces. Le javelot reste votre arme de prédilection.

Capacités physiques : Combat (javelot), Combat (filet), Combat (sarbacane), Dépecer et découper un animal, Pêcher, Réparer un filet

Capacités mentales : Connaître les animaux de la vallée, Pister, Écouter, Suivre les troupeaux

Trait de caractère : Alerté (sur le qui-vive)

Relations : Babouins, Loutres géantes

Magie : Zola Fel

Niveau de vie : commun

Équipement : Javelot, Bouclier, Sarbacane

Occupations riveraines avancées

PORTE-PAROLE INFLUENT

Vous êtes l'une des personnes les plus écoutées de la tribu. Vous avez à cœur les intérêts des vôtres et servez d'intermédiaire dans les relations avec autrui. L'autorité est équitablement répartie entre les prêtres du fleuve, les anciens et les individus ayant prouvé leur valeur. Que ce soit pour des raisons économiques (vous pouvez avoir amené la prospérité au village) ou par un acte de bravoure, vous avez gagné l'estime des vôtres et êtes reconnu comme un dirigeant, une voix prépondérante.

Conditions à remplir : Avoir la faveur des anciens ou des prêtres du clan (ce qui implique en général d'avoir une capacité avec un score de 10  au moins).

Capacités mentales : Inspirer la tribu, Connaître les relations de la tribu, Savoir se faire entendre

Traits de caractère : Charismatique (par la force ou la finesse)

Relations : Clan, Autres tribus riveraines, Bateliers, Anciens du clan

Magie : Zola Fel (plutôt animiste en vallée et polythéiste à Pavis)

Niveau de vie : prospère

Équipement : quelques partisans dans la tribu, un symbole des conditions de l'accession à cette charge (domaine, activité commerciale fructueuse, arme rare, objet particulier)

Avantages : le respect dû à votre charge, une certaine considération de la part d'intervenants en relation avec votre tribu, un niveau de vie plus élevé

Défauts : le manque de temps libre, le fardeau d'une réputation, la méfiance de certaines autorités, le mépris en cas de faute impardonnable, peut-être la vengeance d'autrui (selon les conditions de l'accession à cette charge)

CHAMAN DE ZOLA FEL

Vous êtes un Riverain nomade, le lien entre les esprits de l'eau et votre tribu. Vous pactisez aussi avec les esprits des troupeaux lorsque vos chasseurs ramènent leurs proies et vous les sacrifiez rituellement afin qu'ils retournent dans les endos de l'Au-Delà. Zola Fel est le premier d'entre les esprits de l'eau et c'est celui auquel vous accordez le plus d'importance car sans lui la vallée serait aride et morte.

Conditions à remplir : Avoir été initié par un chaman Riverain

Capacités physiques : Danser frénétiquement, Chanter les rituels, Faire un fétiche, Tracer un cercle chamanique, Dépecer un animal rituellement, Retenir sa respiration

Capacités mentales : Prédire le temps, Prédire les mouvements des eaux, Nager dans l'esprit (Voyage psychique), Fuite chamanique, Combat chamanique

Traits de caractère : Réfléchi, Grégaire et souvent Lunatique pour les chamans les plus proches de leurs instincts

Relations : Clan, Zola Fel, Esprits de la vallée, Peuples de la vallée

Magie : Zola Fel

Niveau de vie : commun

Équipement : quelques partisans dans la tribu, un apprenti (jeune homme ou femme), coiffe et bijoux rituels, poudres pour les peintures tribales, poche d'herbes médicinales, coutelas sacrificiel en pierre taillée

Avantages : le respect dû à votre charge, la crainte chez l'ennemi, le respect des habitants non-humains de la vallée, une autorité respectée sur la tribu

Défauts : la méfiance des citadins, la responsabilité des chasses et des grâces du fleuve

Mots-clés de magie riverains

Tous les Riverains vénèrent Zola Fel. Les Riverains sédentaires développent parfois une approche quasi-polythéiste du culte alors que les Riverains nomades restent très proches de la vision animiste.

ZOLA FEL, ESPRIT DE L'EAU

(ainsi qu'il/elle est connu(e) par ceux qui respirent à l'air libre dans le Comté de Pavis)

Zola Fel est l'esprit du fleuve portant son nom. Comme beaucoup d'esprits de l'eau, Zola Fel est à la fois mâle et femelle, prenant alternativement l'un des deux aspects sexuels. C'est un des enfants de Séolinthur et de fait, un ami du peuple de Génert dans les temps mythologiques. Séolinthur fut détruit en même temps que Génert, mais Zola Fel survécut grâce au pacte qui le liait aux anciens géants vivant au nord de Prax. Ils le sauvèrent de la destruction et le cachèrent dans leurs forteresses de pierre. Pendant la majeure partie des Ténèbres, il/elle demeura sous la forme d'un bassin à l'abri dans les montagnes où les anciens géants venaient s'approvisionner en eau. Quand le monde fut de nouveau sauf et qu'il fut temps pour ces géants de procréer, ils renvoyèrent Zola Fel en Prax où il/elle recommença à grandir. Une fois son cours établi, des poissons cachés et des plantes vinrent à la vie. Emi, l'ancêtre des Riverains noua des accords pour sacrifier en leur nom autant qu'en celui du fleuve et garantir le mode de vie de son peuple. Quand Karkou la Sécheresse arriva, la danse des adorateurs sauva le fleuve de l'assèchement. Quand Arzou le Fendeur vint pour détruire le peuple, le fleuve se dressa en tant que Gloubaw Noyeuse et l'étrangla avec un nœud d'eau.

À l'Aurore, le peuple et le fleuve furent liés par une forme d'étreinte mutuelle qui n'a guère changée depuis. Zola Fel partage toujours ses richesses avec quiconque lui montre du respect. Son peuple pratique des cérémonies afin

d'apaiser son grand serpent et de l'empêcher de les blesser. Ainsi, quand les pêcheurs moissonnent les enfants de Zola Fel ils recherchent ses bénédictions. Un nouveau pont présente un grand risque d'offense et l'esprit du fleuve doit être révéral avant sa construction. Quand des canaux d'irrigation sont creusés, il/elle reçoit également des cérémonies de respect, même en provenance des habitants du Comté du Soleil.

Des siècles durant, des Berceaux gigantesques descendaient parfois le long du fleuve, Zola Fel étant la route que les anciens géants empruntaient pour donner naissance à leurs enfants. Le dieu/déesse aidait ainsi les géants comme il/elle l'avait promis. Arriva le jour où les humains commencèrent à stopper et piller les Berceaux, tuant leurs bébés. Et pendant 500 ans les Berceaux cessèrent de descendre le cours du fleuve. Zola Fel demeura pourtant et ses adorateurs maintiennent toujours la pureté de ses eaux et favorisent son cours naturel, accomplissant l'ancien pacte de leur grand esprit.

Conditions à remplir : Doit être doué de raison et vivre dans ou sur les berges du fleuve

Capacités physiques : Lancer un filet, Plonger, Retenir son souffle, Nager

Capacités mentales : Connaissance du fleuve, Tradition de Zola Fel

Vertus : Prendre de fermes résolutions, Ne pas renoncer

Esprits traditionnels :

Esprits de l'Eau ♁ (ces Esprits de la Nature ont chacun une aptitude comme Bouillonnement, Respirer l'eau, Éteindre le feu, Accélérer un bateau, Humidifier la peau, Purifier l'eau, Résister à la noyade, Faire tanguer un bateau, Parler aux créatures aquatiques, Contrôler le courant).

Esprits des Poissons ♐ (ces Esprits de la Nature ont chacun une aptitude comme Rester insaisissable, Rassembler des poissons, Voir sous l'eau, Nager loin, Nager vite, Nager en silence, Respirer sous l'eau, Écailles d'argent).

Esprits particuliers : Esprits des créatures aquatiques (les serpents d'eau, les batraciens et autres animaux aquatiques peuvent être associés à la tradition de Zola Fel, mais le chaman subit alors un malus de - 5)

Double : Esprit d'un poisson ou d'un serpent du fleuve.

Fétiches : Les chamans de Zola Fel fabriquent leurs fétiches à partir de grandes arêtes de poissons assemblées avec des roseaux des bords du fleuve. Ils peuvent être façonnés, lorsqu'ils sont humides, en ornements qui se solidifient ensuite à l'air.

Secret : Servir les Géants (agit comme un esprit de passion intégré donnant un bonus équivalent au quart de la capacité utilisée dans le but de servir les géants qui envoyèrent Zola Fel, comme en préservant la pureté et le cours du fleuve ou en défendant un des Berceaux géants.)

Autre côté : Les adorateurs pénètrent dans le fleuve Hagam, un cours d'eau spirituel faisant partie intégrante de Séolinthur. De là, ils peuvent déboucher sur le Jardin de Génert, l'Âge des Tempêtes, les Ténèbres, ou dans l'Océan de Magasta. Les adorateurs pieux seront dissous dans les grandes eaux après leur mort.

Fidèles : Tous ceux qui tirent leur gagne-pain du fleuve et les êtres intelligents qui y vivent. La plupart des adorateurs sont actuellement des créatures du fleuve et des esprits, tandis que la majorité de ceux qui sont visibles par les étrangers sont humains ou newtlings. Tous les animaux non-intelligents et esprits de la nature qui vivent dans le fleuve font partie de la tradition de Zola Fel mais n'en sont pas membres pour autant.

Autres liens : Les adorateurs de Pavis et de Zola Fel sont amis et les fidèles de cette dernière qui respirent à l'air libre s'associent amicalement avec les suivants de Diros le Batelier. Le culte accepte aussi librement les adorateurs en provenance d'autres fleuves. Les fidèles de Zola Fel dédaignent ceux qui vénèrent les dieux du feu et n'apprécient pas les adorateurs des dieux des tempêtes qui apportent la brise glacée et le gel. Le culte entretient une haine particulière à l'encontre du peuple de Waha depuis que leur dieu souilla la Bonne Rivière, la forçant à balayer les restes du Diable.

Défauts : La plupart des pouvoirs et des compétences sont restreints loin du fleuve, voire même inutilisables hors de la Vallée des Berceaux

ZOLA FEL, DIEU DU FLEUVE

(ainsi qu'il est vénéré par quelques fidèles)

Zola Fel est la divinité donnant son nom au fleuve de la Vallée des Berceaux. Dieu mineur, peu implanté chez les citadins, adeptes du panthéon des tempêtes, ou chez l'occupant lunaire, certains fidèles, à Pavis, ne peuvent s'adapter aux pratiques animistes et développent un mouvement polythéiste dans le culte. Cette tendance est mineure et relativement nouvelle. L'animisme orthodoxe reste la pratique la plus courante, surtout chez les non-humains du fleuve.

Conditions à remplir : Doit être doué de raison et vivre dans ou sur les berges du fleuve. Le culte polythéiste n'est adopté que par les humains.

Capacités physiques : Nager

Capacités mentales : Connaissance du fleuve, Mythologie de Zola Fel

Vertus : Ne pas abandonner, Ne pas négliger les siens

Affinités :

S'adapter à l'Eau ♀ (Respirer sous l'eau, Voir au travers de l'eau, Écailles sous-marines, Résister à la pression, Résister au froid, Résister à la chaleur)

Mouvement aquatique ♂ (Stabiliser une embarcation, Accélérer une embarcation, Plongeon miraculeux, Nager comme un poisson, Surgir de l'eau, Flotter sans effort)

Contrôler les eaux ♀ (Changer le cours de l'eau, Faire naître les vagues, Commander aux poissons, Commander aux naïades, Commander aux ondines)

Secret : Purifier l'eau (étant un culte inadapté, la version polythéiste de Zola Fel n'a pas de vrai secret mais néanmoins, les prêtres enseignent un rituel qui produit une eau pure et bénie qui peut détruire les morts-vivants et certaines créatures chaotiques. Les animistes utilisent les esprits pour parvenir au même résultat)

Autre côté : Le Bassin de Zola Fel est un domaine qui est lié au fleuve Hagarn. De là, on peut entrer dans l'Âge des Tempêtes ou des Ténébres. Après leur mort, les adorateurs de Zola Fel viennent nager sans effort dans ces eaux pures et joyeuses.

Fidèles : les nouveaux fidèles de Zola Fel, principalement toute personne ayant un quelconque intérêt vis-à-vis du Zola Fel (pêcheurs, bateliers, commerçants...) mais venant d'une culture majoritairement polythéiste

Autres liens : allié avec la majorité des dieux de l'eau de Génertêla ainsi que Diros le Batelier et Pavis. Ce sous-culte est promu par les Voix de la Rivière, une troupe de Héros se prétendant élus par Zola Fel et luttant contre la corruption chaotique dans la vallée.

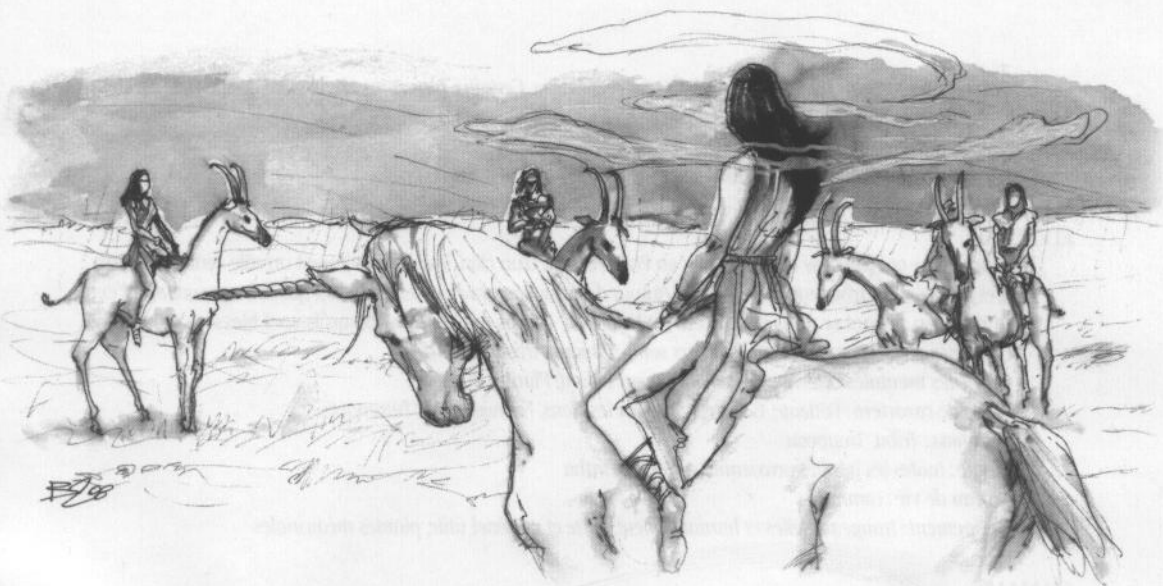
Défauts : la magie de Zola Fel n'opère qu'à proximité du fleuve. De plus la version polythéiste est un culte inadapté (et ces fidèles doivent donc dépenser deux fois plus de Points d'Héroïsme pour gagner ou augmenter leurs affinités, voir Hero Wars p. 227). En outre ce groupe mineur est mal compris par la plupart des membres animistes du culte et, d'un groupe à l'autre, le soutien religieux n'est pas toujours garanti (sauf pour les rituels importants ou les situations de crise).

LES PRAXIENS

Les Praxiens ont toujours vécu dans la région, depuis l'époque où celle-ci abritait le Jardin de Génert, dont ils étaient selon eux les serviteurs les plus estimés. Ce paradis fertile fut transformé en terre aride par le Diable et ses cohortes lorsque celles-ci s'infiltrèrent dans l'univers. De grandes batailles catadysmiques dévastèrent la région, désormais connue sous le nom de Désolation. À l'intérieur, les descendants des fidèles de Génert combattirent aux côtés du Taureau Tempête et l'aiderent à lutter contre le chaos alors que le monde était au bord du gouffre et que tous les autres peuples avaient abandonné la lutte. Eiritha les soutint de toute la force de ses quatre pattes pendant la longue épreuve. Waha le Boucher leur apprit à survivre dans ce désert, et ils prirent l'habitude de séjourner dans la partie occidentale de la Désolation, Prax la Sacrée. Après l'Aurore, beaucoup de peuples oublièrent que le monde était encore en guerre contre le chaos, mais pas les monteurs d'animaux. Ils combattirent les étrangers, mais échouèrent parfois, comme au Second ge, lorsque Waha fut blessé par la Statue Sans Visage et qu'il emmena les monteurs d'animaux dans la Désolation, hors de Prax. Mais les fidèles de Waha ont toujours pu regagner leur terre ancestrale.

Les nomades détestent les sédentaires. Ils disent que ceux-ci sont mauvais comme l'eau croupie. Le chaos s'installe facilement en eux, et c'est pourquoi il faut régulièrement les piller et les harceler. Seule l'eau du désert, rare et précieuse, mérite qu'on se batte pour elle, même si les lois non-écrites de Prax rendent obligatoire le respect des oasis. Les rares Praxiens sédentaires (prêtresses d'Eiritha aux Mamelons, Taureaux-Tempêtes au Bloc) font respecter cette loi, et les oasiens comprennent que c'est le prix à payer pour vivre dans une relative tranquillité.

Des cinq grandes tribus praxiennes, seuls les morocanth's ne sont pas détaillés ici. Les mots-clés pour les monteurs de rhino et de zèbres sont également suggérés.



Mots-clés de culture praxiens

Capacités physiques :

Magie: presque tous les adultes praxiens vénèrent Waha. Certains, plus rares, choisissent de suivre le Taureau Tempête.

Niveau de vie: commun

Équipement: monture, armes tribales dont le maniement est connu

ÉLEVEUSE

C'est la femme qui possède les troupeaux en Prax. Au sein d'un clan, les femmes jouent un rôle central, nourrissant et guérissant le troupeau autour d'elle. Autour du troupeau gravitent les hommes, qui interagissent avec l'extérieur du clan, et vont se réfugier au cœur du troupeau, auprès des femmes, lorsqu'ils sont blessés.

Capacités physiques: Cuisiner, Premiers soins, Coudre, Artisanat du cuir

Capacités mentales: Élever une bête, Élever un enfant, Plantes du désert

Traits de caractère: Patient, Généreuse envers les siens, Fermée envers l'étranger

Relations: Tribu, Troupeau

Magie: toutes les adultes praxiennes vénèrent Eiritha

Niveau de vie: commun

Équipement: troupeau, selles et harnachement, tente et matériel utile, plantes médicinales

CHAMAN

Vous êtes le chef spirituel et magique de votre clan et vous traitez avec les esprits.

Conditions à remplir: doit avoir un double qui puisse être éveillé

Capacités physiques: Faire un fétiche, Tracer un cercle chamannique, Tambour

Capacités mentales: Intimider, Diriger une cérémonie, Monter (l'animal totem) de l'esprit (Voyage psychique),

Fuite chamannique, Combat psychique, Vision psychique

Traits de caractère: Va-t-en-guerre ou Sage

Relations: Esprits de Prax

Magie: les chamans hommes suivent la tradition de Waha alors que les femmes pratiquent la tradition d'Eiritha. Interagir avec des esprits de l'autre tradition est possible avec un malus de -10.

Niveau de vie: prospère

Équipement: tambour, objets rituels, arme, monture, sable coloré, drogues diverses

Défauts: les drogues hallucinogènes abondamment utilisées par les chamans pour faciliter leurs trances ont parfois de fâcheux effets secondaires (physiques ou mentaux).

Occupation praxiennes avancées

KHAN

Vous êtes le dirigeant temporel d'un clan ou d'une tribu de monteurs d'animaux. Vous êtes connu par le nom de votre tribu, en tant que khan impala, khan bison...

Conditions à remplir: doit être de sang noble, et avoir abattu une créature chaotique

Capacités physiques: Aura d'autorité, Résistant, Vigilant

Capacités mentales: Généalogie, Connaître le Chaos, Loi praxiennes, Éloquence

Traits de caractère: Honorable, Intransigeant

Relations: Clan, Gardes du corps

Magie: Waha, en général, et spécialement le Fondateur de la tribu

Niveau de vie: riche

Équipement: grand troupeau, belles armes tribales, harnachement élaboré, suite de 2 à 10 guerriers (partisans)

KHAN DES TEMPÊTES

À l'image du Taureau Tempête, les Khans des Tempêtes sauvent le monde. Opposés aux forces du chaos dans un combat à mort, ils refusent toutes les compromissions. Ce sont des faiseurs de bagarres, de guerres, de veuves. La plupart des monteurs d'animaux redoutent leurs excès. Il n'existe pas de chamans du Taureau Tempête: les Khans

des Tempêtes remplissent cet office, recevant l'aide des esprits par l'intermédiaire des chamans de Waha et d'Eiritha. On les appelle parfois « Taure-hommes ».

Conditions à remplir : réserve aux hommes de 20 ans au moins, vétéran des combats contre le Chaos, ayant abattu une créature chaotique au Bloc et disposant d'une capacité guerrière de 10W au moins, plus du prodige *Furie berserk*

Capacités physiques: Combat (grande hache), Fondre en hurlant sur l'ennemi, Encaisser un coup sans broncher, Fort
Capacités mentales: Tactiques imprévisibles, Sentir le Chaos (grâce à un esprit intégré)

Traits de caractère: Impitoyable, Irascible

Relations: Adorateurs du Taureau Tempête

Magie: Taureau Tempête

Niveau de vie: commun

Équipement: hache ou autre arme imposante, armure de cuir

Avantages : craint et admiré par les habitants de Prax

Défauts : craint et détesté par les hommes « corrompus », comme les Lunaires. Les « Taure-homme » sont souvent considérés par les étrangers comme de violents psychopathes.

Mots-clés de magie praxiens

EIRITHA

Eiritha est le nom générique de la mère du bétail de la Désolation. Chaque adoratrice s'adresse à elle en privé en utilisant le nom de son animal préféré. Toutes les créatures dotées de sabots et de cornes lui doivent fécondité et bonne santé. Sans Eiritha, les Praxiens ne pourraient pas survivre dans cette région hostile. Ils l'honorent sous la forme d'une femme à tête d'animal ou d'un animal à tête humaine.

Conditions à remplir : Doit être une femme, doit faire partie de la tribu du chamaman

Capacités physiques : Amputer ce qui est infecté, Marquer son troupeau

Capacités mentales : Comprendre le troupeau, Connaître les oasis de Prax, Tradition d'Eiritha, Mythologie d'Eiritha

Vertus: Bienveillante, Maternelle

Esprits traditionnels :

Esprits des ancêtres 大 (les esprits typiques sont par exemple Beauté, Guérison, Fécondité, Mémoire atavique, Trouve-l'égaré)

Esprits des (montures tribales) ▽ (les esprits typiques sont par exemple *Sacrifice de paix, Endurance, Féminité, Bon lait, Nouveau souffle*)

Esprits de la bonne terre X (les esprits typiques sont par exemple Poussière qui cache, Fertilité prolongée, Herbe cachée, Eau nouvelle, Brise favorable)

Esprits spéciaux: la Bienfaitrice, les Protectrices

Esprits alliés et double: Esprits des (montures tribales)

Esprits spéciaux de la tradition d'Eiritha

Bienfaitrice

Sainte patronne des très vieilles femmes, Bienfaitrice ne peut que faire de la cuisine et réchauffer les peaux froides. Si une personne bonne et innocente meurt dans la nuit, elle la trouve, l'emmène dans sa caverne et la guérit lentement, avant que Mort ne soit venue la chercher.

Puissance: 18W

Protectrice

Les Protectrices sont les Mères des Tribus. Elles sont toutes nées d'Eiritha, avant qu'elle n'épouse le Taureau-Tempête et elle servent toute la grande déesse. Elles sont capables de contrôler les troupeaux et de les défendre contre n'importe quel danger.

Puissance: 6W à 15W2

Secret: Invoquer les liens du sang (avec son sang versé sur la terre, l'adoratrice peut utiliser n'importe quel prodige d'une déesse de la terre, cousine d'Eiritha)

Autre Côté: Eiritha surveille le Grand Troupeau, dans la Plaine ancestrale. De là, on peut accéder à la Bataille Éternelle, à la Caverne de Daka Fal (dans le Monde inférieur), au Jardin de Génert (dans l'Âge Vert), au Monde Céleste. Après la mort, les fidèles gagnent le Foyer du Camp et veillent sur le destin de leur peuple, prêts à revenir servir leurs descendants s'il le faut.

Fidèles: les monteuses d'animaux praxiennes

Autres liens: alliance parfaite avec les adorateurs de Waha

Défauts: aucun d'important

WAHA LE BOUCHER

Durant les Grandes Ténèbres, Waha enseigna aux hommes de la Désolation la voie de la survie et leur fit accepter le pacte. Il leur permit de mener un mode de vie qui n'appauvissait pas davantage la terre blessée, mais qui respectait ses cicatrices et éloignait le chaos. Aujourd'hui, Waha est adoré par les monteuses d'animaux de Prax.

Conditions à remplir: Doit être un homme, doit faire partie de la tribu du chaman

Capacités physiques: Boucherie (dépecer un animal), Voir au loin, Repérer du gibier

Capacités mentales: Connaître les dangers de Prax, Tradition de Waha, Mythologie de Waha

Vertus: Respectueux des usages, Porteur d'espoir

Esprits traditionnels:

Esprits des ancêtres ✠ (les esprits typiques sont par exemple Coup-d'éclat, Guerre, Éloquence, Tue-cheval)

Esprits des (montures tribales) ♡ (les esprits typiques sont par exemple Endurance, Virilité)

Esprits du pacte de Prax ♣ (les esprits typiques sont par exemple Intelligence de la bête, Intelligence de l'homme, Sacrifice de paix, Creuse-la-terre)

Esprits spéciaux: les Fondateurs, esprits de la Loi

Esprits alliés et double: Esprits des (montures tribales)

Secret: Induction d'un Fondateur (l'induction est décrite dans HeroWars p. 222.)

Autre Côté: Waha patrouille dans la Plaine ancestrale. De là, on peut accéder à la Bataille Éternelle, à la Caverne de Daka Fal (dans le Monde inférieur), au Jardin de Génert (dans l'Âge Vert), au Monde Céleste. Après la mort, les fidèles gagnent la Garde du Troupeau et veillent sur le destin de leur peuple, prêts à revenir servir leurs descendants s'il le faut.

Fidèles: les monteuses d'animaux praxiens

Autres liens: entente complète avec les adoratrices d'Eiritha

Défauts: aucun d'important

Esprits spéciaux de la tradition de Waha

Fondateur

Puissance: 1W à 10W2

Les Fondateurs sont les Pères des Tribus, les premiers ancêtres. Ils guidèrent leurs frères des pentes de l'Aiguille Cosmique jusqu'au Pays de Tada et au Jardin de Génert. Ils combattirent le Chaos pendant la Guerre des Dieux. Après leur mort, ils revinrent expliquer aux khans les rituels et prières qui permettaient de les invoquer en cas de besoin. Ce sont tous des guerriers émérites et des chefs efficaces.

Esprit de la Loi

Puissance: 10 à 20W

Les esprits de la Loi sont très rares. Ils peuvent attaquer en combat spirituel une créature chaotique. Selon le degré de victoire obtenue, la créature sera simplement incapable d'utiliser ses traits chaotiques pour un long moment (victoire mineure), totalement paralysée pour plusieurs heures (victoire majeure) ou détruite (victoire complète).

LE TAUREAU TEMPÊTE

Dieu des mâles fougueux, des animaux sauvages et de la rage incontrôlable, le Taureau Tempête sauva le monde lorsque tous ses habitants avaient abandonné la lutte contre le Chaos. Il se rua sur Wakboth et l'empala furieusement, puis il le roua de coups jusqu'à ce que le Bloc s'abatte sur cette engeance maléfique.

Conditions à remplir : Doit jurer de combattre le chaos, quel que soit le prix à payer

Capacités physiques : Mépriser la fatigue

Capacités mentales : Haïr le Chaos, Mythologie du Taureau Tempête, Intimider

Vertus : Violent, Sans pitié

Esprits traditionnels :

Esprits anti-chaos Δ (les esprits typiques sont par exemple Contre-Chaos, Haine du Chaos, Résister au Chaos, Détruire les corrompus)

Esprits de la bataille Éternelle $\dagger$ (les esprits typiques sont par exemple Lutte infatigable, Courage, Furie berserk, Hache tranchante)

Esprits du vent du désert $\odot$ (les esprits typiques sont par exemple Hurlement, Souffle aride, Sylphe sauvage, Bourrasque de sable)

Esprits spéciaux : Respire-la-Tempête, Sans douleur, Pisteur du Chaos, Rage

Esprits alliés : Les parties du taureau (Force du Taureau, Cornes du Taureau, Sabots du Taureau, Cuir du Taureau...).

Ces esprits ne peuvent généralement pas être intégrés (à moins d'accomplir une Quête Héroïque particulière)

Double : Tourbillon du désert (mineur)

Secret : Invoquer la Loi (agit comme un pouvoir mystique - en cas de réussite, un adversaire chaotique est détruit). De plus, un Khan des Tempêtes expérimenté peut essayer d'apprendre, au terme d'une quête le conduisant jusqu'à la Bataille Éternelle, les affinités et les prodiges d'Ourox comme s'il était un initié.

Autre Côté : bien qu'il revienne souvent dans la Plaine ancestrale, le Taureau Tempête se bat contre le Chaos partout sur le Monde spirituel mais on peut le rencontrer en entrant dans la Bataille Éternelle, un lieu d'Outremonde qui se déplace sur le Plan Médian. De là, on peut entrer dans l'Âge d'Or, l'Âge des Tempêtes et l'Âge des Ténèbres. Après la mort, les fidèles espèrent retrouver le Taureau Tempête pour combattre les plus grands ennemis à ses côtés.

Fidèles : les ennemis mortels du chaos

Esprits spéciaux de la tradition du Taureau-Tempête

Respire-la-tempête

Puissance : 12 à 10W

Cet esprit partage ses pouvoirs si la personne qui l'utilise a une raison d'être en colère. En cas de tempête du désert, l'air et le sable, agités dans tous les sens, n'entravent pas les gestes du guerrier, et peuvent même nourrir ses efforts, ou lui permettre d'accomplir de grands bonds vers ses ennemis.

Sans douleur

Puissance : 10 à 15W

Ces esprits ne peuvent pas être intégrés. Placés en fétiches, ils permettent à un héros de continuer à combattre en dessous de 0 pA, sans pénalité. Quand il atteint le niveau Estropié, le Héros s'écroule et l'esprit retourne sur le Plan psychique.

Pisteur du Chaos

Puissance : 15 à 10W

Les pisteurs du Chaos confèrent la capacité Détecter le Chaos. Ils sont généralement intégrés et leur sens surnaturel se manifeste physiquement d'une façon particulière, différente pour chaque esprit : par exemple, l'hôte sent une odeur fétide ou il entend des bruits stridents ou bien ses anciennes cicatrices lui font mal ou il ressent un froid intense...

Rage

Puissance : 10 à 20W

Les esprits de Rage donnent la capacité de combat berserk, qui permet d'entrer en transe de combat (cf. HeroWars p. 49) et qui peut aussi servir à augmenter la force, la résistance ou les capacités de combat.

Autres liens : le culte entretient de bonnes relations avec les cultes de Waha (son fils) et Eiritha (son épouse). Il s'allie parfois temporairement avec d'autres cultes voués à détruire le chaos (Zorak Zoran, Yelmaliio...). Le culte du Taureau-Tempête et celui d'Ourox sont liés à la même entité, qui a une nature double (divine et animiste).
Défauts : beaucoup détestent la brutalité débridée des berserkers du Taureau Tempête

LES PAVIQUES

Les paviques ruraux sont les habitants des campagnes du Comté de Pavis. Venus en même temps que leurs cousins installés à Pavis même, ils cultivent un esprit d'indépendance et le culte de la différence. Adeptes de l'esprit de clocher, ils s'unissent uniquement face à l'adversité. La présence Lunaire est l'élément le plus insupportable de leur vie quotidienne mais leur pragmatisme leur permet d'accepter l'inacceptable.

Les paviques urbains (ou pavisites) sont en partie les descendants des habitants de l'ancienne Pavis, et surtout les héritiers des différents immigrants qui ont choisi de s'intégrer et de s'adapter à la culture pavique. Ils sont désormais un peu éloignés des structures claniques et pensent en terme de familles, de guildes, de factions politiques... Ils sont habitués à la sécurité et à l'organisation de la cité ; ils savent aussi que le commerce et l'ouverture aux autres jouent un rôle essentiel dans leur civilisation.

Mots-clés de culture paviques

MOT-CLÉ DE CULTURE PAVIQUE RURALE

Capacités physiques : Combat (lance et bouclier), S'occuper d'une ferme

Capacités mentales : Généalogie, Coutumes héortiennes, Mythes héortiens, Géographie du Comté de Pavis

Traits de caractère : Jamais pressé

Relations : Clan, Comté

Magie : un dieu du Panthéon des Tempêtes

MOTS-CLÉS DE CULTURE PAVISITES (PAVIQUES URBAINS)

Capacités physiques : Combat (épée et bouclier)

Capacités mentales : Coutumes pavisites, Mythes pavisites, Lois de Pavis, Géographie de Pavis et de la Grande Ruine

Traits de caractère : Tolérant

Relations : Famille, Pavis, Contact chez des commerçants

Magie : Pavis ou un autre dieu (du panthéon des tempêtes généralement)

MOT-CLÉ DE CULTURE PAVISITE SPÉCIAL : CITOYEN DE PAVIS

Ce mot-clé peut être choisi à la création, avec l'accord du Narrateur.

Conditions à remplir : pouvoir être accepté dans le culte de Pavis (voir les mots-clés de magie).

Capacités physiques : Marcher fièrement

Capacités mentales : Politique de Pavis

Traits de caractère : Tolérant

Relations : Guilde ou faction

Magie : Pavis et/ou un de ses sous-cultes

Avantages : l'accès à une nourriture gratuite, le droit de parler à l'Assemblée du peuple, de devenir maître de guilde, d'acheter à prix réduit une maison en pierre, d'être jugé pour ses crimes à la Cour des Citoyens et d'être protégé par la garde

Défauts : le citoyen doit porter les armes pour défendre la cité en cas d'agression, ou payer pour engager un remplaçant

www.les-aventuriers.com

AVENTURIER

N'hésitez pas à inventer vos propres occupations avec l'accord du Narrateur. Rien n'interdit de vouloir jouer un pisteur, une courtisane ou un apothicaire. La culture pavique, cosmopolite, est ouverte à de nombreuses influences et offre donc des carrières variées.

Vous êtes un artisan qualifié. Dans une Nouvelle Pavis éloignée des grands axes commerciaux, la présence de professionnels comme vous assure un confort proche des grandes cités civilisées. Vous êtes traité avec respect et vous espérez développer votre commerce.

Capacités mentales : Apprécier la qualité d'un produit, Choisir une matière première, Négocier le fruit de son labeur. Tenir des comptes

Traits de caractère: Fier de ses œuvres

Relations: *Guilde de sa profession, Fournisseur*

Magie: choisir un dieu orienté vers la construction, a priori Cloussilex ou Pavis

Niveau de vie: commun (prospère pour les joailliers)

Équipement : échoppe louée dans Nouvelle Pavis, matériel adapté à l'artisanat choisi, petit pécule, symbole de l'appartenance à la Guilde appropriée

AVENTURIER

Votre métier est, en théorie, d'aller dans la Grande Ruine et de risquer votre vie pour trouver des objets insolites que vous revendrez une fortune pour prendre une retraite bien méritée. En pratique, vous acceptez souvent toute sorte de travail pour pouvoir survivre entre deux expéditions vraiment lucratives.

Vous êtes traité avec respect et vous espérez développer votre commerce.

Capacités physiques : Combat (armes improvisées), Prévoir une embuscade, Fouiller des ruines

Capacités mentales : Estimer la valeur d'un objet, Faire des plans irréalisables, Dangers de la Grande Ruine

Traits de caractère: Ambitieux, Optimiste

Relations: Acheteurs

Magie: choisir un dieu, de préférence Pavis ou un dieu orienté vers la connaissance, le voyage, la survie ou le combat

Niveau de vie: commun

Équipement : quelques vieilles armes, une armure endommagée, un sac à dos usé rempli d'objets utiles ou non, une dizaine de cartes inexactes de la Grande Ruine, une licence d'aventurier

BOUTIQUIER/CAMELOT

Vous êtes un marchand, donc vous pratiquez beaucoup de métier à la fois. D'abord, le marchand doit acheter des produits là où ils sont disponibles, parfois auprès de pillards. Ensuite, il doit l'acheminer à travers Prax jusqu'à Pavis. Enfin, il devient un vendeur à l'étalage dans un des marchés, ou bien il tient une boutique.

Capacités physiques : Conduire un chariot, S'occuper d'une bête de somme, Contourner les obstacles

Capacités mentales : Baratin, Marchander, Connaître les règlements lunaires, Parler la langue des marchands, Parler (le praxien, le nouveau pélorien, le sartarite, le solaire ou la langue sombre)

Traits de caractère: Apte au compromis

Relations: *Guilde des Marchands*

Magie: choisir un dieu entre Étyries, Issaries, Lokarnos et Pavis

Niveau de vie: commun

Équipement: animal de somme (rarement un cheval), marchandises

FILLE/GARÇON DE MAUVAISE VIE

La chance ne vous a jamais vraiment souri. Vos parents sont morts et quand on vous a envoyé chez votre oncle... non, vous préférez ne plus y penser. Vous vous êtes enfui(e) et vous avez gagné Pavis. Pour prendre un nouveau départ. Mais la vie n'est pas aussi facile qu'on vous l'avait dit quand vous étiez enfant. Vous avez dû tout faire pour survivre : mentir et voler bien sûr, mais aussi vendre votre corps, quand la vie vous y contraignait. Aujourd'hui, vous avez remonté la pente et servez les clients dans une taverne, et si certains attendent plus qu'un sourire en échange de leur pourboire, vous les remettez à leur place.

Capacités physiques : Combat (bagarre), Résister aux privations, Séduisant, Dérober, Courir

Capacités mentales : Cacher ses émotions, Baratin, Évaluer un client

Traits de caractère : Truculent ou Défaitiste

Relations : un gang

Magie : fidèle de Pavis (et éventuellement d'un sous-culte)

Niveau de vie : commun

Équipement : quelques économies, beaucoup de mauvais souvenirs

INFORMATEUR/ESPION

Vous êtes un bon à rien. C'est du moins ce que vos parents vous répétaient. Mais vous avez vite compris que l'on ne se définit pas par ce que l'on fait, mais plutôt par ce que l'on sait : l'information est plus précieuse que le talent. Vous servez d'intermédiaire dans de nombreuses transactions. Vous aidez les touristes à trouver ce qu'ils recherchent (de l'aventure sans danger). Vous vendez des informations au plus offrants. Certains vous qualifient d'escroc ou de traître... Ils ne perdent rien pour attendre.

Capacités physiques : Inspirer la confiance, Remarquer les détails, Entendre les conversations, Discrét

Capacités mentales : Mémoriser, Négocier, une capacité de connaissance (par exemple Lois, Administration, Commerce, Grande Ruine...)

Traits de caractère : Diplomate

Relations : deux institutions au choix : Guilde, Autorité (pavisite ou lunaire), Gang, Culte

Magie : choisir un culte, de préférence non guerrier.

Niveau de vie : minimal

Équipement : quelques preuves compromettantes, du poison et un antidote, une cachette secrète pour dissimuler des objets



MALFRAT (VOLEUR OU BANDIT)

Vous êtes un vrai voleur ou un bandit professionnel, pas seulement un guerrier qui a tourné coupe-gorge ou un simple mauvais garçon. Vous avez étudié et vous vous êtes entraîné pour en arriver là, et vous êtes suffisamment habile pour vivre d'une profession qui vaut généralement l'amputation ou la mort aux amateurs.

Capacités physiques :

- Tous : Courir, Se bagarrer, Se cacher, Suivre quelqu'un
- Bandit : Couper une bourse, Prendre par surprise
- Voleur : Crocheter une serrure, Grimper

Capacités mentales : Repérer les lieux, Corrompre les forces de l'ordre

Traits de caractère : Avide de richesses, Prudent

Relations : Bande ou Gang des rues ou Anneau de voleur, ou Confrérie du Croc Noir

Magie : Croc Noir pour les assassins, Lanbril pour les voleurs

Niveau de vie : minimal

Équipement :

- Bandit : gourdin, couteau tranchant, grand sac
- Voleur : poignard, sac à dos, accessoires de voleur

MILICIEN/GARDE

Vous appartenez à la garde de Pavis. Vous réprimez la petite délinquance, effectuez des rondes dans les rues et des patrouilles sur les murailles quand les légionnaires sont occupés ailleurs. Vous ne quittez la cité qu'en mission pour les autorités municipales. Il est possible que vous détestiez secrètement les Lunaires, qui ont ravalé votre rôle de gardien de la cité à celui de sbire auxiliaire.

Capacités physiques : Cracher du haut des murailles, Voir venir les troubles à l'ordre public, Combat (épée et bouclier), Combat (tir à l'arc), Étourdir avec un gourdin

Capacités mentales : Savoir quand fermer l'œil

Traits de caractère : Expéditif, Patriote

Relations : Garde de Pavis

Magie : principalement culte de Pavis et/ou Opili. Culte de Joraz Kyrem pour les cavaliers.

Niveau de vie : commun

Équipement : épée, bouclier, arc composite, carquois avec flèches, gourdin, armure réglementaire de cuir

MERCENAIRE

Vous êtes un guerrier professionnel dans une région où tout le monde est obligé de se battre pour survivre. La guerre est votre métier et vous protégez votre clan au péril de votre vie.

Capacités physiques : Combat, Équitation, Ouïe fine, Pister, Survie, Se dissimuler, Prendre soin de ses armes

Capacités mentales : Parler Praxien, Repérer un ennemi.

Traits de caractère : Impulsif ou Querelleur, Vantard

Relations : Clan, Orlanthi (ou Humakti) du Comté

Magie : Panthéon des Tempêtes, Ourox, Orlanth ou Humakt principalement. Yélorna, exceptionnellement pour une femme.

Niveau de vie : commun

Équipement : Armes lourdes et armures légères, cheval ou autre monture, trophée de guerre, une licence de mercenaire

SCRIBE

Vous êtes un lettré, nécessaire au fonctionnement actuel de la société pavique. Peu de Pavisites savent lire et écrire. Vous servez pour eux d'intermédiaire ou de traducteur lors de certaines transactions commerciales, et vous accomplissez pour l'occupant lunaire des tâches administratives. Enfin, vous dessinez des cartes de la Grande Ruine.

Capacités physiques : Dessiner une carte, Fabriquer du matériel d'écriture, Faire semblant d'écouter ou de ne pas écouter

Capacités mentales : Administration de Pavis ou Bureaucratie lunaire, Comparer les prix, Écrire le nouveau pélorien, Écrire le pavique, Imiter une écriture, Mesurer mentalement un endroit, Parler le nouveau pélorien

Traits de caractère: Dédaigneux des analphabètes, Opportuniste

Relations: Employeur (municipalité, famille, compagnie marchande ou occupants lunaires)

Magie: choisir un dieu entre Pavis, Lhankor Mhy, Irripi Ontor et Busérian

Niveau de vie: commun

Équipement: matériel d'écriture, carte de la Grande Ruine, document officiel lunaire

TRAFIQUANT

Vous avez choisi de profiter d'un commerce illégal (principalement la brumia, mais vous pouvez participer à d'autres trafics). En fonction de la saison, vous cultivez, vous stockez, vous démarchez, vous vendez... Votre seul souci est de ne pas vous faire prendre.

Capacités physiques: Se dissimuler, Culture de la brumia, Camoufler des marchandises

Capacités mentales: Marchandage, Baratiner, Repérer un client, Routes discrètes

Traits de caractère: Hors-la-loi

Relations: Clients, Autres trafiquants

Magie: un dieu des Panthéons héortien ou lunaire ou bien culte du Grand Mystère (Lanbril)

Niveau de vie: commun

Équipement: Armes légères, carriole ou charrette, balance.

Occupations paviques avancées

Des Héros expérimentés pourront trouver toutes sortes d'occupations à Pavis et celles qui sont présentées ici ne donnent qu'une petite idée de ce qu'il est possible de faire.

ALCHIMISTE DU GRAND MYSTÈRE

Les alchimistes du Grand Mystère sont généralement des voleurs trop âgés pour exercer leur art mais pas assez charismatiques pour diriger un anneau. Ils apprennent alors à construire toutes sortes de potions ou d'objets utiles pour les voleurs. On dit qu'une partie de leur savoir aurait été dérobé aux nains. La présence d'un alchimiste de Lanbril accompli est un atout crucial pour un anneau. S'il est seul, il doit se choisir un apprenti.

Conditions à remplir: être adepte du Grand Mystère, avoir été choisi comme apprenti d'un alchimiste

Capacités physiques: Repérer une surveillance, Faire des gadgets (techniques) de voleurs - à titre d'exemple on peut citer la boîte à coucous (qui amplifie les bruits émis par la souris ou l'oiseau qui y est enfermé), la boîte à bruits mécanique, l'assistant du voleur (bâton télescopique d'escalade), le manteau réversible, le chapeau pliable, le manteau en fil d'araignée, le découpe-vitre ou autre

Capacités mentales: Meticuleux, Faire des préparations chimiques (la liste suivante est donnée à titre indicatif. Les préparations nécessitent des ingrédients très précis et un laboratoire de travail.)

Préparer de la poussière de poumon tonnerre (provoque des toux violentes), Préparer de la poussière de mort (qui empoisonne l'air), Préparer de la poussière de visibilité (annule les effets d'invisibilité), Préparer de la poussière anti-odorat (efface une piste olfactive), Préparer de la poussière puante (facilite le pistage olfactif), Préparer du venin du sommeil ou de la poudre de sommeil (provoque le sommeil de la victime qui entre en contact avec l'air ou avec la lame affectés), Préparer des bombes à fumée (fumigènes), Préparer des bombes à lumière (brûlots éblouissants)

Traits de caractère: Prudent

Relations: Anneau

Magie: adepte de Lanbril

Niveau de vie: prospère

Équipement: nécessaire d'alchimie (alambic, fioles, etc.), cinq doses de préparations alchimiques

Avantages: hautement respectés des voleurs, les alchimistes obtiennent une grosse part de tout butin; ils agissent à l'arrière-plan, et sont donc moins souvent capturés. La Confrérie du Croc Noir respecte leur travail et les considère souvent comme des alliés de choix.

Défauts: des tortures de choix punissent généralement tout alchimiste de Lanbril capturé, et identifié comme « empoisonneur »

PRÊTRE

Vous êtes un prêtre, probablement le seul ou un des seuls représentants du clergé de votre culte à Pavis et dans la région. Vos ouailles ne sont donc pas seulement les habitants de la cité, mais aussi ceux du Comté de Pavis et parfois de tout Prax. Cette situation peut vous amener à vous déplacer dans toute la vallée et même au delà.

Conditions à remplir : au moins 10W dans une capacité spéciale ou une affinité du culte, au moins 1W dans les capacités secondaires et les autres affinités. Et un engagement à plein temps à sa tâche, à sa congrégation et à son temple.

Capacités physiques : Danses (ou chants) sacrées

Capacités mentales : Politique de Pavis, Diriger l'office, Préparer un sacrifice, Philosophie du culte

Traits de caractère : selon le dieu. Ne pas agir de manière convenable peut entraîner un handicap pour toutes les tentatives d'utilisation de la magie jusqu'à une purification adaptée

Relations : Temple

Magie : adepte de la divinité

Niveau de vie : commun, prospère pour les cultes des dieux marchands

Équipement : objets rituels

Avantages : support total du culte, pouvoir politique important

Défauts : pas de temps libre

Mots-clés de magie paviques

Les cultes proposés ici ne tiennent pas compte de toute la diversité présente à Pavis. Les cultes lunaires, héortiens et riverains sont aussi représentés et peuvent donc être choisis pour des Héros paviques, si le Narrateur l'autorise. N'hésitez pas à demander à votre Narrateur d'imaginer un sous-culte (mineur) de Pavis si vous avez une idée particulière que vous voulez développer.

PAVIS, LE PACIFICATEUR ET LE FONDATEUR

« La cité et ses habitants survivront toujours »

• Paroles rituelles du culte de Pavis

Pavis était un héros visionnaire qui vécut il y a huit siècles, dans la passe du Dragon, pendant le règne de l'Empire des Amis des Wyrms. Il n'était d'une nature peu commune – presque unique – car il était l'enfant d'un mélange de lignées humaine et aldrym. Sa mère accoucha, à la manière des elfes, d'une énorme graine qui fut plantée et donna naissance à Pavis. Il avait une apparence humaine mais tirait de son origine hybride le don de se faire des amis, d'amener des adversaires à s'unir et d'inspirer les autres avec ses visions enthousiastes. Sur les ruines de Volberceaux, il concrétisa son rêve en fondant une cité où les peuples de toute race et de toute croyance pouvaient vivre ensemble en paix et s'enrichir au contact de la sagesse et des traditions des autres.

« D'abord des limites, ensuite seulement une nouvelle extension », disait-il. Il supervisa la construction des temples, des maisons et des marchés pour les résidents, puis les nains et les géants érigèrent des murs gigantesques autour de toute la région. La grande cité comprenait des acres de champs, de pâturages et de terrain sauvage, mais aussi des carrières, des mines et quelques lieux magiques uniques. Tous les sages qui observèrent cette nouvelle ville s'accordèrent pour dire que Pavis avait combiné les meilleures créations de la Germinatrice et du Constructeur. En 860 ST, quand les progrès magiques de la cité furent bien assurés, Pavis devint un dieu. Bien que ses nombreux amis et sujets l'aient supplié de ne pas les laisser, il se retira dans son temple à l'apogée du plus grand festival que la ville ait jamais connu, promettant qu'il veillerait toujours sur les siens.

Conditions à remplir : un fidèle doit être né dans la cité ou dans le Comté de Pavis et doit avoir assisté pendant dix ans aux cérémonies. Ou bien il doit être citoyen de Pavis et avoir suivi les cérémonies pendant deux ans. Les fidèles des cultes liés à Pavis (comme Opili, Cloussilex, Joraz Kyrem...) peuvent exceptionnellement être acceptés sans remplir ces conditions. Tout fidèle doit jurer de défendre la cité contre toute attaque et de payer des taxes pour contribuer au budget du culte et de la ville.

Capacités physiques : Maçonnerie

Capacités mentales : Mythologie de Pavis, Botanique

(Maçonnerie et Botanique sont enseignés aux fidèles à titre symbolique, mais ces traditions ont souvent aidé les citoyens à se protéger et à se nourrir quand la cité était assiégée)

Vertus : Loyal envers la cité, Constructif

Affinité : Harmonie de la Cité III (Donner vie aux plantes, Sentiments pacifiques, Soigner un blessé, Connaître la direction du temple de Pavis, Travailleur infatigable)

Secret : Appel d'un Gardien de la cité (le temple de Pavis de la Cité Concrète contrôle plusieurs type d'entités d'Outremonde, incluant cinq créatures : un esprit des ténèbres arraché à Kyger Litor, un esprit de l'eau offert par Zola Fel, un esprit de la terre envoyé des Mamelons, un esprit du feu sauvage pris à Oakfed et un daimon (dieu mineur) des vents d'Orlanth. Le score en secret sert à tenter d'invoquer une entité. Si elle est renvoyée en Outremonde, elle doit être retrouvée par les prêtres avant de servir à nouveau, ce qui peut prendre du temps et demander plusieurs tentatives. En tout cas, un individu ne peut appeler une même entité qu'une fois par semaine au plus. Pavis s'est assuré le contrôle de ces entités lui-même et leurs actions sont attentivement surveillées pour éviter tout usage abusif ou inconsidéré.

Autre Coté : le Palais se trouve sur la colline de Pavis dans un royaume caché de tous les autres. Les fidèles de Pavis espèrent le rejoindre après la mort et, après un long repos, peuvent choisir de retourner dans le cycle de la vie. Le Palais de Pavis s'ouvre sur le Marché d'Issaries, l'Atelier de Cloussilex et le Jardin de Génert.

Fidèles : Pendant les jours très saints, presque tout le monde dans la ville (et dans la Grande Ruine) fait la fête, même (selon des rites propres) parmi les elfes du jardin, les nains dans leur tunnel et (paraît-il) aussi dans un clan des bastions trolls.

Les vrais initiés, rares, font partie de trois catégories : d'abord les quelques 1 500 humains habitants encore la Grande Ruine sont tous initiés à l'âge adulte. Pavis est leur divinité principale car lui seul les a protégé pendant des siècles de terreur. Ensuite, une centaine d'humains de la Nouvelle Pavis sont également initiés. Beaucoup d'Héortiens se sont convertis à Pavis à l'arrivée des Lunaires. Enfin, il y a les orphelins, les étrangers et tous ceux qui n'ont pas de famille pour les protéger et les aider à Pavis. Beaucoup sont des ratés, de futurs mendiants ou voleurs, alors que d'autres sont brillants et ambitieux et comptent profiter de ce lieu d'intégration.

De manière générale, il est courant que les fidèles de Pavis soient membres d'un sous-culte qui leur donne accès à une magie plus adaptée à leurs occupations et à leurs besoins courants.

Autres liens : les nains de Cloussilex sont des amis inconditionnels des vrais fidèles de Pavis et Zola Fel est un culte allié. Traditionnellement, les Aldryami de l'ancienne cité considéraient les adorateurs de Pavis comme des amis. Mais les elfes de la Grande Ruine ne reprennent leur relations avec les autres peuples que très lentement depuis la fin de la domination troll sur l'ancienne ville. Le culte de Pavis est décliné dans de nombreux sous-cultes fournissant un prodige ou une affinité : un initié de Pavis ne peut généralement appartenir qu'à un seul sous-culte. Plusieurs cultes des « filles de Pavis » (Daris, Shelbaris, Neldryis, Xian Artor...) jouent le rôle de sous-cultes de Pavis, mais le lien réel entre Pavis et certaines de ces divinités mineures n'est pas toujours clairement établi.

Défauts : l'affinité de Pavis ne fonctionne que dans la cité, dans la Grande Ruine et dans le Comté de Pavis.

JORAZ KYREM, COMMANDEUR DE LE CAVALERIE, SOUS-CULTE DE PAVIS

Joraz Kyrem était un jeune chef de la tribu du Cheval Pur quand Pavis voulait fonder sa cité en Prax. Comme Pavis, Joraz était attiré par les nombreuses philosophies et les doctrines inhabituelles qui circulaient pendant le règne de l'Empire des Amis des Wyrms. Particulièrement doués pour maîtriser certains aspects des nouvelles connaissances, tous deux tirèrent parti de la magie de voyage et d'échange d'Issaries pour adapter et améliorer leurs propres capacités.

Joraz était versé dans l'art des tactiques militaires et Pavis faisait souvent appel à ses compétences. La cavalerie du Cheval Pur fut un élément clé de la conquête de Volberceaux des mains de Paragua et Waha. Une fois que la cité fut à eux, Joraz se rendit aux Mamelons et demanda une audience à une prêtresse d'Eiritha. La déesse parla et lui dit que des chevaux seraient acceptés dans Prax uniquement s'ils étaient séparés de leur race.

S'inspirant d'Issaries qui avait engendré la mule en croisant le cheval et l'âne, Joraz prit les plus belles juments et les meilleurs étalons parmi les Ciel-dorés et il les conduisit dans les murs de Pavis. Là, avec l'aide des prêtresses des Mamelons, les chevaux furent accouplés avec des zèbres des plaines environnantes. Le résultat fut une nouvelle race alliant le pelage et l'instinct du zèbre à la taille du cheval.

C'est à cette époque que Joraz Kyrem gagna le nom de Forgeflèches. Une de ses quêtes lui fit gagner une grande maîtrise dans une nouvelle magie de tir à l'arc afin d'aider les siens. Une autre quête lui permit de manier à nouveau

les pouvoirs du soleil, même si les vieilles traditions du Cheval Soleil avaient été abandonnées. Joraz enseigna ces prodiges à ses partisans.

En 860 ST environ, Pavis se retira dans son temple et le Conseil des Sept décida, au terme d'un long débat, d'élire un nouveau dirigeant de la cité. Avec l'accord de Pavis, la dynastie des Forgeflèches fut choisie pour régner et Joraz prit la tête du Conseil. Pendant plus de quatre décennies, il conduisit la cité au sommet de sa gloire.

Conditions à remplir : être un guerrier des monteurs de zèbres du Comté de Pavis zèbres (par naissance ou par adoption) et jurer de sa loyauté envers la cité de Pavis

Capacités physiques : Sauter en selle, Chevaucher rapidement

Capacités mentales : Mythologie de Pavis, Tradition de la cavalerie pavique, Signaux des survivants. (Les signaux des survivants sont un système de communication silencieux basé sur l'utilisation de sémaphores, de runes, de mouvements de bras... Ces signes étaient utilisés par les défenseurs de la cité pendant les premières phases de la menace nomade.)

Vertus : Brave, Fier

Affinités : Guerrier du soleil ☉ (Flèche briseuse d'esprits, Bouclier aveuglant, Lame brûlante, Flèche enflammée, Lance de feu, Brûler les ténèbres)

Secret : Engendrer un zèbre de Pavis (permet à un fidèle de croiser un cheval normal et un zèbre des plaines, afin d'engendrer un zèbre de guerre de Pavis. Sans cette capacité magique, les deux espèces ne peuvent pas avoir de descendance. Par contre les zèbres de guerre sont une espèce à part entière et sont donc tout à fait capables de se reproduire entre eux.)

Autre Coté : le Camp de guerre de Joraz Kyrem est dans la plaine sous le Palais de Pavis. Après leur mort, les fidèles de Joraz rejoignent la garde du dieu et ils protègent le Camp et le Palais. Depuis le Camp, on peut avoir accès au Palais.

Fidèles : les monteurs de zèbres du Comté de Pavis.

Autres liens : les cavaliers de Joraz ont un certain respect des Yélorniennes qui leur sont liées en tant que porteurs de Feu et défenseurs de la cité.

Avantage : les pouvoirs de ce sous-culte sont efficaces hors du Comté de Pavis car le lien de Joraz Kyrem avec le Monde Médian est dans son arc et ses flèches plutôt que dans la cité elle-même.

Défauts : les fidèles de Joraz n'ont pas la confiance des Lunaires car ils furent les plus fervents résistants à l'occupation de Pavis lors de l'invasion.

OPILI, LE FAISEUR DE MURAILLE, SOUS-CULTE DE PAVIS

Opili, le Faiseur de Muraille, appelé Opili le Protecteur dans de nombreuses légendes paviques, était un descendant de Pavis si renommé pour son rôle dans la défense de la cité que ses ennemis se souviennent de lui comme de l'un des Dix-sept adversaire de Waha. Beaucoup de ces adversaires étaient des dirigeants de la ville après l'invasion de l'armée de Jaldon Dent-d'Or en 940 et la chute de la dynastie Forgeflèche. Opili prit le contrôle des forces armées de la cité après que Garagar le Défenseur et la plupart de la cavalerie ont été tués. Doué d'un sens stratégique très poussé, Opili comprit qu'il serait futile d'essayer de défendre la ville comme ses prédécesseurs. Il parvint à convaincre les habitants de Pavis qu'il valait mieux construire des petits forts à l'intérieur de l'enceinte des murs. Vivant dans ces places-fortes, les citoyens étaient protégés des nomades qui rôdaient dans le reste de l'ancienne cité.

Les forts étaient plus faciles à défendre que des kilomètres de murailles géantes, et malgré l'éparpillement de la population Opili régna sur la ville pendant de nombreuses années. Il s'éteignit finalement de mort naturelle quelques années après s'être retiré dans son Fort et il reçut des funérailles d'honneur dans la Cité Concrète. Les nomades prétendent l'avoir tué et il est vrai qu'il était déjà mort auparavant au moins par deux fois. Mais il revint à la vie chaque fois par la grâce de Pavis. Après sa dernière mort, les guerriers de la ville commencèrent un culte à sa mémoire. Le culte d'Opili prit rapidement de l'importance et c'est maintenant la religion la plus répandue à Pavis parmi les fantassins pavisites, les gardes, les pompiers et les défenseurs en général.

Conditions à remplir : être un guerrier accompli (18 en Combat au contact). De plus, le culte d'Opili est un sous-culte de Pavis : il est donc généralement nécessaire d'être préalablement initié de Pavis.

Capacités physiques : Combat (grande hache)

Capacités mentales : Mythologie de Pavis, Survie dans la Grande Ruine

Vertus : Courageux, Fier

Affinité: Défendre le peuple † (Blessé un ennemi d'Outremonde, Égarer un poursuivant dans les ruines, Repousser un nomade, Sens des Ténèbres, Guerrier infatigable)

Secret: Métamorphose héroïque en Opili (Grande hache 8W3, Tactique de défense de cité 17W), Bannir un esprit praxien 95, Repousser un nomade 9W2, Signaux des survivants 10W)

Autre Coté: Après leur mort, les fidèles d'Opili rejoignent ceux de Pavis et sont célébrés en héros. Ils servent en Outremonde dans les légions des loyaux défenseurs sous les ordres d'Opili.

Fidèles: fantassins, gardes de la Grande Ruine ou de la Nouvelle Pavis. Environ un dixième des initiés de Pavis adhèrent à ce sous-culte.

Autres liens: les autres sous-cultes de Pavis sont alliés à Opili.

Défauts: parmi tous les fidèles de Pavis, les adorateurs d'Opili sont ceux qui s'exposent le plus au danger afin de protéger les citoyens. Pourtant les soldats lunaires les considèrent souvent comme de simples miliciens et font preuve de peu de respect à leur égard.

NELDRYIS, LA FEMME-FLEUR, SOUS-CULTE DE PAVIS

Neldryis était une des filles de Pavis. Elle aurait toujours eu un don pour les plantes et aurait contribué au développement des parcs et des jardins dans l'ancienne Pavis. Elle aurait réussi à retrouver des plantes perdues depuis la destruction du jardin de Génert. Certains disent que ces expériences auraient troublé les Aldryami, mais pourtant, ceux-ci n'accordent aucune attention aux agissements et aux cérémonies de la poignée de fidèles qui vénèrent Neldryis.

Conditions à remplir: ouvert à tous les initiés de Pavis, mais la majorité des fidèles sont des femmes

Capacités physiques: S'occuper de plantes

Capacités mentales: Herboristerie, Mythologie de Pavis

Vertus: Généreux, Pacifique

Affinité: Pouvoir des plantes ♀ (Odeur capiteuse, Tirer sa nourriture du sol, Capter l'énergie du soleil, Racines grimpanes, Sève empoisonnée, Résine gluante, Peau d'écorce)

Secret: Reine de la Nature (ce secret permet à un Héros de s'intégrer au règne naturel: les animaux sauvages ne l'attaquent plus, il est immunisé aux poisons biologiques, les esprits de la nature le considèrent comme un des leurs...)

Autre Coté: Après leur mort, les fidèles de Neldryis rejoignent ceux de Pavis et cultivent les jardins d'Outremonde tout autour du Palais.

Fidèles: une dizaine d'amis de la nature à Pavis

Autres liens: tous les cultes liés à Pavis sont alliés, mais ce sous-culte est tourné en ridicule par les sous-cultes guerriers et par les nains de Cloussilex. Les Aldryami ne reconnaissent pas ce sous-culte: ils n'ont ni de bonnes ni de mauvaises relations avec lui, ils l'ignorent.

Défauts: ce sous-culte est tellement mineur qu'il n'a aucune reconnaissance politique.

XIAN ARTOR, LA SOMBRE FILLE, SOUS-CULTE DE PAVIS

Xian Artor était une des filles de Pavis. Suivant les préceptes de son père, elle aurait cherché à tout prix à s'allier avec les Uz. Vu le rôle que les trolls jouèrent dans la destruction de Pavis, Xian Artor fut désavouée et depuis, la plupart des initiés de Pavis considèrent celle qu'ils nomment « la sombre fille » comme un culte presque hérétique (parfois même réprimé, malgré la tolérance de Pavis). La participation active de trolliniens à la garde pavisite a quelque peu redoré le blason de Xian Artor.

Conditions à remplir: ouvert à tous les initiés de Pavis,

Capacités physiques: S'orienter sans rien voir

Capacités mentales: Parler la Langue sombre, Coutumes uz, Mythologie de Pavis

Vertus: Secret, Pacifique

Affinité: Ami des Ténèbres ● (Renforcer l'ombre, Préserver les Ténèbres, Parler aux Uz, Sens des Ténèbres, À la faveur de la nuit, Dévorer la lumière)

Secret: Donner une part de soi (Ce secret permet d'échanger une capacité physique, mentale ou magique avec une autre capacité d'une cible consentante. Ce n'est pas une attaque, mais plutôt un puissant rituel de partage qui permet à deux être de s'offrir l'un à l'autre une part de son essence. Les deux capacités doivent être globalement équivalentes en terme de puissance, c'est à dire avoir des scores distants de 10 points au plus. Le score du secret limite celui des ca-

pacités échangées. L'échange est définitif et peut s'accompagner d'une légère transformation physique. Il n'est pas possible d'échanger des défauts, des relations... Échanger des capacités magiques peut provoquer la colère de certains cultes. Il n'est pas rare que les adeptes les plus avancés de Xian Artor soient marqués par des traits trolls suite à des échanges pratiqués avec des amis uz. Un tel échange peut être annulé si les deux parties, réunies, le consentent.)

Autre Coté : Après leur mort, les fidèles de Xian Artor rejoignent ceux de Pavis dans son Palais et œuvrent pour que les forces des Ténèbres s'allient à Pavis.

Fidèles : une quinzaine d'amis des trolls à Pavis

Autres liens : tous les cultes liés à Pavis sont neutres (sauf Joraz Kyrem qui est hostile). Le culte d'Argan Argar est allié et la plupart des cultes trolls ne sont pas hostiles.

Défauts : ce sous-culte est tellement mineur qu'il n'a aucune reconnaissance politique. Il est même en partie décrié par la frange « pro-solaire » des pavisites qui disent que Xian Artor n'a jamais été une fille de Pavis.

CLOUSSILEX, LE PÈRE NAIN

Cloussilex Ceildur était un Mostali peu commun et il ne suivit pas les usages des siens quand il s'agit de couper le contact avec les autres races. Il vint dans la passe du Dragon à l'époque de l'Empire des Amis des Wyrms. Il dirigeait un groupe de nains renégats d'origines diverses qui l'avaient choisi comme chef et protecteur. Cloussilex devint un ami de Pavis et ils concurent tout deux le projet d'une ville qui combinerait les meilleurs aspects des créations de la Germinatrice et du Constructeur à la fois. Cloussilex et ses partisans nains furent responsables de la plupart des plans, de l'architecture et de la maçonnerie qui permirent de créer la fantastique cité dans la Vallée des Berceaux.

Pour protéger les siens et leurs descendants, il fit des quêtes dans les périls de l'Âge Vert, cherchant des réponses et des pouvoirs. Il reçut l'aide de la tribu de la terre et fut capable de forger une nouvelle identité pour son peuple. Comme Cloussilex ne revenait pas d'un de ses voyages, son fils (qu'il avait créé avec une des filles de Pavis) se mit en quête de son père et pria Pavis pour obtenir des renseignements. À sa grande surprise, ce ne fut pas Pavis mais son père qui répondit à ses prières. Cloussilex lui indiqua quel travail il devait accomplir et ainsi commença le culte du Père Nain.

Conditions à remplir : tout Mostali de Pavis peut entrer dans le culte à sa majorité. Les humains sont acceptés dans le culte s'ils excellent dans les artisanats que les nains pratiquent.

Capacités physiques : Combat (marteau et bouclier), Maçonnerie, Forger (un métal)

Capacités mentales : Mythologie de Cloussilex, Maçonnerie naine

Vertus : Travailleur, Réservé

Affinité : Bâtitseur de ville 11 (Ciment, Fixer la pierre, Tailler la pierre, Déplacer la pierre, Façonner le métal)

Secret : Travailler la pierre de la Statue sans Visage (puisque le culte de Cloussilex est inadapté, il ne peut pas avoir de vrai secret magique. Néanmoins, le culte connaît le moyen de façonner les pierres issues de la Statue sans Visage et ces techniques seront enseignées aux membres expérimentés ayant prouvé leur loyauté. Cette capacité physique est nécessaire pour travailler ce minerai magique : tout autre artisan ne parviendrait à aucun résultat sinon détruire la pierre)

Autre Coté : après la mort, les fidèles de Cloussilex viennent l'assister dans son Atelier, situé dans la carrière derrière le Palais de Pavis. Depuis l'Atelier, on peut rejoindre le Palais.

Fidèles : artisans pavisites (principalement maçons ou forgerons)

Autres liens : tous les cultes liés à Pavis sont alliés. Exceptionnellement, les nains de Cloussilex tolèrent les elfes, en mémoire de la nature semi-aldryami de Pavis.

Défauts : l'affinité de Cloussilex ne fonctionne qu'à proximité des murailles de la Grande Ruine (cette zone incluse la Nouvelle Pavis, bien sûr). Les fidèles de Cloussilex utilisent des pratiques polythéistes pour vénérer une entité magiste : c'est un culte inadapté (cf. HeroWars p. 225). En tant que tel, les adorateurs doivent dépenser deux fois plus de Points d'Héroïsme pour apprendre ou améliorer les affinités et les prodiges de Cloussilex. Le « secret », étant une simple capacité physique, ne demande pas de dépense particulière.

LE GRAND MYSTÈRE (LANBRIL)

Lanbril a mille visages et chacun de ces cultes est développé différemment selon la région.

À Pavis, il est vénéré sous le nom de Grand Mystère et seuls les adeptes les plus puissants savent qu'il est Lanbril. Ce culte serait venu de la passe du Dragon peu après la fondation de la cité, apporté par une bande de fugitifs. Le Grand Mystère aurait été le chef de cette bande. Ces compétences d'agilité et de tromperie étaient incomparables. Lui et les siens gagnaient leur vie en pratiquant des vols mineurs et des activités à la limite de l'illégalité comme

des jeux d'argent ou des paris truqués. Les autorités de la ville mirent sa tête à prix bien qu'elles n'aient jamais pu découvrir sa véritable identité. Il fut finalement interpellé près du Canal-puzzle. Blessé à mort par la magie des mîliciens, il s'enfuit dans le Canal et on ne le revit jamais plus. Fidèle à son style flamboyant, le Grand Mystère trompa la mort et devint un dieu mineur, vénéré par ceux qui veulent utiliser sa magie de dissimulation.

Conditions à remplir : sur invitation seulement. Il est parfois possible d'être convié après avoir accompli un acte de vol particulièrement impressionnant. À moins d'être invité par le dieu lui-même, il est donc généralement nécessaire d'être déjà un bon voleur pour entrer dans le culte. Les anneaux de voleurs étant fondés sur le principe du secret préservé par une taille très réduite, l'entrée et l'avancée dans le culte se fait souvent au rythme des morts de fidèles.

Capacités physiques : Se cacher, Se libérer de ses entraves

Capacités mentales : Mythologie du Grand Mystère, Évaluer un butin, Lois de Pavis

Vertus : Rusé, Débrouillard

Affinité : Dissimulation ♫ (Se fondre dans la foule, Masque méconnaissable, Amnésie, Cacher un objet, Dissimuler la vérité, Ne pas laisser de traces)

Secret : Cachette parfaite (Cette capacité permet à un voleur qui est poursuivi ou recherché de se fondre physiquement dans une matière naturelle, y compris la pierre taillée. Ce secret agit comme une capacité Se cacher qui ne peut être opposée qu'à une capacité magique appropriée)

Autre Coté : les fidèles du grand Mystère sont assurés d'être protégés contre toute forme de punition posthume. Le Grand Mystère a sa Planque quelque part dans l'Outremonde : c'est un lieu absolument sûr où ses adorateurs continuent d'aiguiser leurs capacités de voleurs et d'escrocs. Depuis la Planque, ils peuvent s'aventurer un peu partout pour continuer à commettre leurs crimes contre des esprits, des quêteurs imprudents ou d'autres entités vulnérables.

Fidèles : les criminels de Pavis et ceux qui pratiquent la dissimulation. Les membres du culte ne sont pas tous des voleurs ou des cambrioleurs ; il y a aussi des receleurs, des contrebandiers, des charlatans, des escrocs, des brigands...

Autres liens : la coordination entre les anneaux de voleurs s'organise au gré des chefs de gangs. Les groupements d'anneaux sont appelés des familles et peuvent soit rester unis pour un long moment, soit se diviser immédiatement après avoir accompli un certain coup. Grâce à la corruption et à des menaces très crédibles, le chef des services secrets lunaires à Pavis a une certaine influence dans le milieu du crime, mais c'est une alliance opportuniste et méfiante, mais certainement pas une relation amicale. Le culte du Grand Mystère a aussi des liens privilégiés avec les alchimistes et les herboristes.

Défauts : être reconnu comme membre d'un culte voleur est un crime grave à Pavis. La punition officielle est d'avoir la main coupée et d'être banni de la ville.

LA CONFRÉRIE DU CROC NOIR

Il y a deux cents ans, un jeune homme tourmenté du nom de Jadavan errait dans la Grande Ruine. Il était né avec un don pour parler aux esprits alors qu'il vivait parmi un peuple qui vénérât des dieux. Il n'avait pas sa place chez les siens et ne trouvait aucun réconfort spirituel malgré son initiation dans le culte de Pavis. Alors qu'il se cachait dans une ruine des bastions trolls, il rencontra l'esprit Croc Noir qui lui sauva la vie. Croc Noir convainquit Jadavan qu'il ne devait de loyauté à personne et que seuls des actes sans scrupule permettaient de maîtriser son existence. La découverte inattendue de Jadavan lui donna un puissant allié spirituel et il parvint à convaincre d'autres d'imiter son choix. Un nouveau gang venait de voir le jour.

Croc Noir avait été un homme un siècle plus tôt, un guerrier d'importance dans une des violentes tribus humaines qui vivaient là. Il savait tuer tous ses ennemis mais il alla trop loin et massacra des gens de sa tribu, notamment sa sœur, des amis de son clan et des membres de son culte. Il devint un hors-la-loi célèbre, pillant et volant sans aucune considération pour la race, l'origine ou la religion de ses victimes. Il finit par être tué et devint pour un temps un fantôme vengeur mais avant d'être exorcisé ou de disparaître, les survivants de son ancien gang le retrouvèrent et commencèrent à le vénérer. Il les aida et ils l'aiderent : ce fut le début d'un nouveau culte animiste dans la Grande Ruine. Des décennies avant que Jadavan ne retrouve Croc Noir, tous les membres du culte furent tués dans une embuscade troll. Bien que la peur inspirée par la Confrérie soit grande aujourd'hui, la nature de son travail l'oblige à rester limitée en taille et elle doit même parfois engager des voleurs pour l'aider à exécuter ses missions les plus complexes. À travers toute la passe du Dragon, le nom de la Confrérie est synonyme de meurtriers insaisissables ou d'assassins

professionnels. C'est une équipe de spécialistes, organisée comme une famille dans laquelle les initiés sont « adoptés ». Ils se font une fierté d'être bien au-dessus de tous les gangs qui opèrent à Pavis et ils ont leurs propres lois et leurs propres codes inconnus des autres criminels.

Conditions à remplir : la Confrérie a ses propres critères d'excellence et seules les recrues faisant preuve de talents de subterfuge et de combat sont contactées. Ces candidats sont généralement choisis dans le milieu criminel de Pavis, mais le Croc choisit qui bon lui semble.

Capacités physiques : Déguisement, Filature, Feindre la mort, Combat (garrot), Combat (dague lancée)

Capacités mentales : Tradition du Croc Noir, Corruption, Connaître les poisons

Vertus : Froid, Patient

Esprits traditionnels : Aucun

Esprits particuliers : Esprits assassins

Esprit allié : Croc Noir lui-même est l'esprit allié de l'unique assassin sacré qui dirige la Confrérie. Quand l'assassin sacré meurt, Croc Noir choisit un nouvel assassin pour mener le culte. L'assassin sacré n'est pas un chaman et ne peut pas passer sur le Plan psychique, mais Croc Noir lui envoie des esprits assassins quand il en a besoin et c'est aussi lui qui crée les fétiches pour les fidèles. Croc Noir utilise sa Puissance de 15W3 pour capturer des esprits ou résister à la magie, mais il agit au travers de l'assassin sacré.

Fétiches : les membres de la confrérie utilisent toujours des dagues peintes en noir comme fétiches.

Secret : Dague volante (agit comme un esprit de passion intégré, donnant un bonus de 1/4 du score pour un lancer de dague. Un assassin ne peut utiliser ce secret que contre une victime qu'il a été engagé pour éliminer. De plus, l'assassin doit être dissimulé au moins partiellement. Le lancer ne subira aucun malus car la dague se dirige toute seule dans les airs et trouvera la trajectoire la meilleure. La dague ne lévite pas et ne poursuit pas la victime, qui doit donc être à portée de lancer. Normalement, la dague est couverte d'un poison mortel.)

Autre Coté : comme pour les cultes de voleurs, l'impunité posthume est garantie par le culte. Le Quartier Général de Croc Noir est sur le Plan psychique, quelque part dans le Monde inférieur.

Fidèles : les assassins professionnels. La confrérie n'a pas de simple adorateur, mais seulement des initiés. Tous les fidèles sont des tueurs entraînés pour utiliser un maximum de ruse et de dissimulation et un minimum de combat. Par exemple, il est jugé maladroit de décapiter une victime quand une dose de poison ou une strangulation rapide aurait suffi.

Autres liens : À Pavis, les assassins de Croc Noir sont engagés occasionnellement par les Lunaires, les Yelmalions et les Uz. Ils n'opèrent pas seulement dans Pavis et la Grande Ruine, mais dans toute la vallée des Berceaux, et même à l'occasion dans tout Prax ou dans Sartar. La Confrérie est officieusement tolérée par l'autorité lunaire, et même soutenue quand les assassins servent l'Idéal lunaire. Le dieu chaotique Krashst reçoit un culte propitiatoire, car les chemins de ses adorateurs et des assassins de Croc Noir se croisent souvent. Cela donne à beaucoup des raisons supplémentaires pour craindre et haïr la Confrérie, bien que chaque assassin, individuellement, a souvent la même méfiance et le même dégoût pour le Chaos que n'importe quel citoyen de Pavis.

Défauts : l'appartenance à ce culte est extrêmement dangereuse et tout membre reconnu est exécuté.

Esprit spécial de la tradition de Croc Noir

Esprit assassin

Puissance : 1W au moins (mais 10W2 au plus)

Ces esprits sont généralement les âmes des précédents assassins de Croc Noir et leur puissance est parfois très élevée. Ils peuvent posséder des traits de caractères ou des compétences de voleurs ou d'assassins qu'ils utilisent pour augmenter leur maître ou bien indépendamment. Ces esprits doivent être liés à une dague et ne peuvent généralement pas être intégrés.

Il existe quelques esprits assassins exceptionnellement puissants, notamment Wérénela Dancelame (Attaque rapide 1W2), Méchant-vieux-pas-pressé (Se cacher au grand jour 3W2) et Crikmanche le Grimpeur (S'accrocher à n'importe quelle surface 5W2)

(telle qu'elle est vénérée par le temple indépendant de Pavis)

Yélorna est la fille de Yelm et d'Ernalda, mais sa magie est plus proche du Soleil que de la terre. Elle est dépeinte comme une jeune femme chevauchant une licorne, avec des rayons de lumière stellaire autour de la tête. Généralement, elle porte une armure et un arc ou une lance. Pendant l'Âge d'Or, Yélorna fut très courtisée mais elle refusa de se fiancer et décida de prouver son pouvoir en restant une femme célibataire au sein de la tribu céleste. Ses amis étaient ses frères, Yelmario et Yamsur.

Au début de la Guerre des Dieux, Yélorna resta avec les autres étincelles de lumière et fit preuve de son droit d'être une guerrière. Elle combattit Zorak Zoran (connu dans Prax comme le Sombre Dévoreur) et les autres enfants de la Terrible Dame Nuit. Quand les forces célestes faiblirent, elle parvint à guider l'Étoile Polaire et certains de ses enfants jusqu'à la bataille. Ainsi gagna-t-elle le surnom de porteuse d'étoile. Après avoir assisté à la mort de Yamsur aux mains du Chaos, elle combattit ce nouvel ennemi avec une ardeur encore plus acharnée que celle qui l'animait dans sa lutte contre les Ténèbres. Quand Yelm reparut, elle reconnut aux Ténèbres le droit de faire partie du monde, accepta le Grand Compromis et participa au renouveau.

À Pavis comme partout, le culte de Yélorna est vu comme une curiosité. Les autres cultes solaires dénigrent ses fidèles car ce sont des femmes qui jouent des rôles d'hommes. Les Lunaires se méfient de leur farouche volonté d'indépendance. La plupart de Héortiens sont distants car ces femmes guerrières vénèrent le soleil. Néanmoins, ce sont des combattantes respectées et elles ont souvent été engagées comme mercenaires au côté de troupes régulières. Si la plupart des membres importants du culte montent des licornes, c'est un privilège et non pas un droit, et la plupart des Yélorniennes montent des animaux praxiens plus habituels.

Le temple actuel fut fondé dans la Grande Ruine en 1596 par Morganeth Runétoile, qui devint la nouvelle Grande Prêtresse. Elle avait vécu parmi la tribu des monteuses de licornes et était devenu chef de guerre à l'âge de vingt ans. Morganeth a choisi de placer le temple là où était la maison de ses ancêtres.

Conditions à remplir : doit être une femme ou une femelle aldryami. D'autres créatures de sexe féminin sont parfois acceptées, à condition de ne pas être chaotique ou liée aux Ténèbres.

Capacités physiques : Combat (lance, épée et bouclier), Combat à distance (javelot), Monter une licorne, Prendre soin d'une licorne

Capacités mentales : Mythologie de Yélorna, Survie en milieu hostile

Vertus : Fièvre, Indépendante

Affinité : Lumière stellaire ☉ (Enchanter l'argent, Éclairer les Ténèbres, Voir dans l'ombre, Arc de lumière, L'étoile révèle les traces, L'étoile veille sur le camp)

Secret : Arc météore (agit comme un esprit de passion intégré et donne 1/4 du score en bonus pour tirer des flèches contre les Ténèbres ou le Chaos. La flèche laisse une trace brillante quand elle avance et disparaît en une explosion de flammes au contact de la cible)

Autre Coté : Après leur mort, les fidèles gagnent le Gîte-Étoile. De là, on peut atteindre la maison de Polaris, l'Âge d'Or et l'Âge des Ténèbres. Les âmes des fidèles accompagnent Yélorna quand elle pourchasse le Chaos ou les Ténèbres sur le Plan divin mais elles doivent retourner dans le cycle de la vie plusieurs fois avant d'être assez pures pour rester à jamais au côté de leur déesse.

Fidèles : Alors que certaines viennent du Quartier solaire de Pavis ou même du Comté du Soleil, la plupart des initiées sont soit des femmes de la communauté humaine de la Grande Ruine, soit des guerrières de la tribu des monteuses de licornes. Vu la difficulté pour obtenir une licorne comme monture, la plupart des fidèles montent toutes sortes d'animaux praxiens. Bien qu'aucun obstacle n'interdise leur entrée dans le culte, seules deux elfes font partie du groupe.

Autres liens : Les seuls vrais alliés sont les cultes de Vinga et de Pavis. Les Yélorniennes sont à peine tolérées dans le Comté du Soleil et dans le Quartier solaire car les Yelmations, malgré les liens entre les cultes, préfèrent éviter toute relation avec ces femmes. Les Aldryami ont des liens très anciens avec ce culte et Morganeth s'emploie à nouer le contact avec les elfes du Jardin. Il y a un lien entre Yélorna et le panthéon de la Terre : les relations avec le culte d'Ernalda sont souvent meilleures qu'avec les autres cultes héortiens. La tribu des monteuses de licorne est alliée aux Yélorniennes. Pour leur aide dans la défense des territoires humains, la cavalerie yélornienne est considérée comme utile par la plupart des citoyens de Pavis.

Défauts : les Yélorniennes sont en conflit avec les Lunaires car elles prétendent être les seules détentrices des secrets de l'argent-métal. De plus, la plupart des monteurs d'animaux considèrent les Yélorniennes, à l'égal de la tribu des

Relations : Famille, Panthéon Céleste

Traits de caractère : deux au choix parmi la liste suivante, Attachement à la terre, Haute moralité, Mépris des étrangers, Haine des Trolls, Haine des Nains, Sympathie envers les elfes, Discipliné

Magie : la plupart des hommes solaires sont initiés du culte de Yelmalio. D'autres dieux peuvent être vénérés, mais cela est rare et considéré comme étrange. Les femmes honorent généralement Ernalda, qui est la Mère de la terre et la femme de Yelmalio. Lokarnos et d'autres dieux solaires ont aussi quelques rares fidèles.

Mots-clés d'occupation solaire

De manière générale, la plupart des carrières « héroïques » sont fermées aux femmes dans la culture yelmalionne. Mais les Héros sont justement ceux qui brisent les règles toutes faites. Si vous choisissez de créer une femme de culture yelmalionne, décidez de son occupation avec le Narrateur. Elle peut devenir une prêtresse d'Ernalda, une prostituée sacrée d'Uléria, une cavalière Yelornienne, une négociante de Lokarnos...

SERVITEUR DE LA LUMIÈRE

Vous êtes considéré par les religieux comme un simple domestique mais en choisissant de consacrer votre vie au service du culte de Yelmalio, vous avez acquis une position importante. Loin des préoccupations spirituelles, c'est souvent vous qui gérez les besoins quotidiens et une partie des dépenses du culte.

Capacités physiques : S'occuper d'une monture, Combat (pique et bouclier), Tâches ingrates

Capacités mentales : Réduire les dépenses, Organiser, Se rendre indispensable, Écouter

Traits de caractère : Discret

Relations : Temple

Magie : Yelmalio (ou exceptionnellement Lokarnos, un Héros yelmalion ou Yelm)

Niveau de vie : commun

Équipement : Tout ce que vous savez utile au prêtre que vous servez

TEPLIER

Vous êtes le bras armé du culte. Souvent, c'est vous qui servez d'instructeur militaire dans les villages du Comté du Soleil, pour que les villageois soient tous aptes à servir comme miliciens. Tout le monde n'apprécie pas votre sens de la rigueur, mais quand on a la responsabilité d'une unité militaire, comme vous, on ne peut pas se permettre de donner le mauvais exemple.

Capacités physiques : Combat (tir à l'arc), Combat (pique et bouclier), Marche forcée, Crier des ordres, Protéger le chef

Capacités mentales : Manœuvres de combat, Identifier les étrangers

Traits de caractère : Obéissant (envers les supérieurs) Tyrannique (envers les subordonnés)

Relations : son unité, certains chefs des autres unités, hiérarchie

Magie : Yelmalio (ou d'un Héros yelmalion)

Niveau de vie : commun

Équipement : arc et flèches, pique, bouclier d'infanterie, casque de cuir bouilli

PRÊTRE DE LA LUMIÈRE

Vous incarnez la force morale et spirituelle du Comté du Soleil et vous devez guider le peuple vers la lumière. Votre vie est faite d'épreuves : parfois vous testez votre foi dans de longues retraites ascétiques mais le plus souvent, vous allez prêcher dans la paroisse qui est sous votre juridiction. De ferme en ferme, vous traquez les pêcheurs et les hérétiques et vous rapportez au temple toutes vos observations.

Capacités physiques : Prier pendant des heures, Jeûner, Repérer les infidèles

Capacités mentales : Rituels du culte, Philosophie solaire, Mythologie de Yelmalio, Préparer un sacrifice

Traits de caractère : Hautain ou Paternaliste

Relations : Temple

Magie : adepte de Yelmalio

Niveau de vie : commun

Équipement : objets rituels, vêtements de cérémonie brodés d'or



FILS DE LA LUMIÈRE

Vous êtes un des élus de Yelmadio. Vous avez prouvé votre moralité et votre valeur et vous avez gagné un grade élevé dans le culte. Vos fonctions sont principalement d'être un chef militaire, mais en temps de paix, on peut vous employer pour superviser un chantier, pour diriger des négociations, pour accompagner une expédition, pour rassembler des renseignements... Vous incarnez l'aspect héroïque du culte et vous ne pouvez vous permettre d'avoir aucune faiblesse.

Capacités physiques : Combat (tir à l'arc), Combat (pique et bouclier), Combat (javelot), Équitation

Capacités mentales : Scruter, Commander, Se déplacer en silence, Lois du Comté du Soleil

Traits de caractère : Guerrier dévoué

Relations : Temple, Garde personnelle (trois miliciens)

Magie : adepte de Yelmadio

Niveau de vie : commun

Équipement : 1 lance d'or de cérémonie, arc et flèches, javelot, bouclier, armure légère dorée, cheval

Note : Dame de la lumière est l'équivalent féminin de ce mot-clé, cependant il est très rare et il faut ajouter les défauts suivants (en Relations) : en accédant à une fonction d'homme, vous vous êtes attiré l'Inimitié de certains de vos pairs et souvent le Mépris de votre famille.

RENÉGAT

Vous n'avez jamais accepté l'autorité du Comté du Soleil et vous avez toujours désiré trouver votre propre voie. Après tout, c'est vous qui vous échinez à cultiver les terres arides et à vous entraîner pour la milice. Et qui profite de tout ça ? Les religieux et les militaires : tous les mêmes, corrompus, pourris. Il est temps que les choses changent.

Capacités physiques : Combat (une arme), Ne pas se faire remarquer, S'occuper d'une ferme, Dissimuler des activités illicites

Capacités mentales : Démagogie, Se plaindre, Contourner les lois, Manipuler les fanatiques, Détourner les soupçons

Traits de caractère : Éternel insatisfait ou Idéaliste

Relations : Groupe de mécontents

Magie : fidèle de Yelmalio ou initié d'un culte hérétique

Niveau de vie : commun

Équipement : quelques « tracts » de protestation, un peu de brumia, du matériel agricole et des outils

Occupations solaires avancées

GARDIEN DE LA LUMIÈRE

Grand disciple de Yelmalio, vous êtes en charge du respect de l'ensemble des obligations magiques et religieuses du culte. Vous êtes aussi la mémoire et la sagesse du Comté et vous avez un rôle de juge, de conseiller et de mage.

Conditions à remplir : être Serviteur de la Lumière, Cultes solaires et Rituels solaires à 10W au moins, avoir la faveur du Comte

Capacités physiques : Discourir sur les règles du culte

Capacités mentales : Parler et Écrire la langue de feu, Philosophie solaire, Histoire du Comté du Soleil

Traits de caractère : Rigoriste

Relations : Autorités du Comté, Temple

Magie : adepte de Yelmalio (et souvent initié d'un sous-culte)

Niveau de vie : riche

Équipement : écritoire portable, parchemins

Avantages : Conseiller écouté dans votre domaine, vous serez sans doute un jour Grand Prêtre de Yelmalio

Défauts : Vous devez respecter très scrupuleusement les règles du culte

CAPITAINE DE LA LUMIÈRE

Vous êtes le chef des Templiers et déterminez notamment la politique militaire du Temple.

Conditions à remplir : Être fils de la Lumière, Capacité de commandement et de combat à 15W au moins, avoir la faveur du Comte

Capacités physiques : Équitation, Tir à l'arc, Résistance

Capacités mentales : Théories militaires, Géopolitique de Prax, Lire la langue de feu, Mythes solaires

Traits de caractère : Guerrier stratège

Relations : Autorités du Comté, Fils de la Lumière

Magie : adepte de Yelmalio

Niveau de vie : riche

Équipement : 1 lance d'or de cérémonie, arc et flèches, bouclier doré, armure légère dorée, cheval

Avantages : le respect dû à votre fonction, une influence dans les affaires politiques du Comté

Défauts : peut être défié pour le gain de l'Armure du Seigneur Main-dorée, qui est le symbole de sa fonction

Mots-clés de magie yelmaliens

Le mot-clé Yelmalio est prépondérant. Les mots-clés Yelm (notamment pour des lunaires installés dans le Comté) et Ernalda, pour les femmes, peuvent aussi être utilisés (voir respectivement pages 82 et 55 de HeroWars), tout comme Lokarnos (page 75) et Chalana Arroy (page 55). Quelques Riverains (vénérant Zola Fel) sont aussi présents dans le Comté du Soleil.

YELMALIO, L'ÉCLAT DE YELM

(tel qu'il est vénéré dans le Comté du Soleil et dans Prax)

Yelmalio, Éclat du Soleil, est le fils de Yelm, le Grand Empereur. Il fut l'un des dieux des nombreux soleils qui éclairaient l'Âge d'Or. Une par une, ces étoiles s'éteignirent toutes pendant les Grandes Ténèbres, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que Yelmalio. Il fut alors vaincu par Zorak Zoran, le Dieu Cruel, qui lui vola son feu.

Mais Yelmalio se releva quand ses ennemis le laissèrent, et il sut protéger son peuple après cela. Les initiés apprennent comment les actes de Yelmalio, guidés par les prières des fidèles, lui permirent de retrouver la magie du

Dons et nombre d'interdits correspondants

1	Bienveillance de Yelmalo (+5 dans n'importe quelle capacité normale, au choix*)	1 interdit
2	Yeux du Ciel (+5 en Voir au loin)	1 interdit
3	Arc de Lumière pure (toute flèche tirée brille, +5 au tir à l'arc)	2 interdits
4	Lance d'or (toute lance maniée brille, +5 au combat à la lance)	2 interdits
5	Javelot du Soleil (tout javelot manié brille, +5 au combat au javelot)	2 interdits
6	Bouclier d'Eclat (+2 à l'affinité Lance et bouclier)	1 interdit
7	Lumière de Yelm (+2 à l'affinité Lumière)	1 interdit
8	Amour d'Ernalda (+2 à l'affinité Céréale)	1 interdit
9	Force solitaire (gagne la capacité Fort à 17)	1 interdit
10	Lucidité d'Arinsor (gagne le prodige Résister à la confusion dans l'affinité Lumière)	1 interdit
11	Lumière bienveillante d'Oloro (gagne le prodige Repousser un esprit de maladie dans l'affinité Lumière)	1 interdit
12	Beauté de la lumière (gagne la capacité Séduisant à 17)	1 interdit
13	Lanterne de Monro (tout or touché brille)	1 interdit
14	Plume de Togtuvei (gagne le prodige indépendant Trouver le temple du Dôme, le score de départ est 17)	1 interdit
15	Justicier de l'Eclat (gagne un atout de +3 avec l'affinité Lumière dans les combats contre les forces des Ténèbres)	1 interdit
16	Oiseau du ciel (gagne le prodige Parler aux oiseaux dans l'affinité Lumière)	1 interdit
17	Feu secret (gagne le prodige Résister au feu dans l'affinité Lumière)	1 interdit
18	Don de guérison (regagne 2 PA par tour en combat physique seulement, tant que les PA sont au dessus de 0**)	2 interdits
19	Don de Kuschile (gagne un prodige indépendant de Parler avec les chevaux, le score de départ est 17)	1 interdit
20	Don de Narokori (gagne le prodige Résister à la magie nomade dans l'affinité Lumière)	1 interdit

- * Seules les capacités normales peuvent être augmentées. Une même capacité ne peut être augmentée qu'une seule fois. Si le don est reçu une nouvelle fois, choisir une capacité différente.
- ** Si le don est reçu une nouvelle fois, le gain de PA par tour augmente de 2.

Interdits

- Ne jamais porter d'armure de métal*
- Rester chaste pendant le jour du Feu**
- Ne jamais manger la chair des oiseaux
- Ne jamais manger la chair des chevaux
- Ne jamais manger de viande à part celle des oiseaux
- Ne jamais manger de viande
- Ne jamais se mettre à l'abri d'un orage
- Ne dire que la vérité
- Ne jamais laisser un cheval souffrir inutilement
- Ne jamais laisser un Aldryami souffrir inutilement
- Ne jamais utiliser une arme au choix du Narrateur (autre que la lance, le javelot et l'arc)
- Ne jamais s'enfuir (ou se rendre) face à un adorateur de Zorak Zoran***
- Ne jamais s'enfuir (ou se rendre) face à des créatures des Ténèbres
- Ne jamais parler à des trolls, et ne pas les aider de quelque manière que ce soit
- Ne jamais parler à des nains, et ne pas les aider de quelque manière que ce soit
- Ne jamais parler à des adorateurs d'Orlanth, et ne pas les aider de quelque manière que ce soit
- Ne jamais parler à des adorateurs de cultes autres que solaires, et ne pas les aider de quelque manière que ce soit
- Ne jamais aimer que des fidèles de cultes de la Terre
- Ne jamais se baigner
- Retirer deux fois

- * Si l'interdit est reçu une nouvelle fois, il devient « ne jamais porter d'armure »
- ** Si l'interdit est reçu une nouvelle fois, « le jour du Feu » devient « la saison du Feu ». Si l'interdit est tiré une troisième fois, il devient « Chasteté totale ».
- *** Si l'interdit est reçu une nouvelle fois, « adorateur de Zorak Zoran » devient « troll »

Autres liens : tous les autres temples du Dôme Soleil, particulièrement celui de Sartar. Quelques cultes de Yelmalio existent dans le sud de la Pélurie mais ces temples suivent des traditions différentes et aucun lien ne les unit au temple du Dôme Soleil de Prax. Les quelques sous-cultes de Yelmalio sont bien sûr alliés.

Défauts : tous les autres cultes solaires éprouvent de l'animosité pour les Yelmaliens. Les fidèles du dieu héortien Elmal sont jaloux de la supériorité de Yelmalio. Les relations avec les adorateurs de Yelm sont également très tendues car les perspectives des deux cultes sont divergentes. Le culte de Yelmalio est donc condamné à être une minorité partout sauf dans les quelques régions contrôlées par un temple, ce qui fait que les fidèles sont souvent chauvins, fiers à l'excès et un peu isolationnistes.

MONRO, L'INTRAITABLE, SOUS-CULTE DE YELMALIO

Monro est le fils mortel de Yelmalio et le fondateur du culte solaire. Il est aussi l'Esprit de Représailles et, à ce titre, il veille à punir tous les Yelmaliens qui ne respecteraient pas les règles ou les interdits du culte. Son culte rassemble ceux qui se sentent une vocation d'inquisiteur.

Conditions à remplir : être initié de Yelmalio, ne pas appartenir à un autre sous-culte.

Capacités mentales : Rancunier, Mythologie de Monro, Interroger

Vertus : Impitoyable, Ne pas faire de compromis

Affinité : Représailles Y (Tourmenter un hérétique, Reconnaître un coupable, Terrifier un coupable, Obtenir un aveu, Lanterne)

Secret : Châtiment céleste

Autre Côté : Monro vit dans le Fort de Yelmalio. Après leur mort, ses fidèles le rejoignent pour surveiller les adorateurs de Yelmalio et punir les hérétiques.

Fidèles : inquisiteurs, prêtres intégristes

Autres liens : une chapelle lui est consacrée dans chaque temple d'importance de Yelmalio

Défauts : ce culte ne compte que peu de fidèles en raison de ses grandes exigences morales et beaucoup de fidèles de Yelmalio trouvent les adorateurs de Monro un peu excessifs.

KUSCHILE, L'AMI DES CHEVAUX, SOUS-CULTE DE YELMALIO

Kuschile est un cavalier très émérite, il connaît tous les secrets de l'équitation. C'est lui qui enseigne l'art du tir à l'arc monté à Yelmalio et à ses fidèles.

Conditions à remplir : être initié de Yelmalio, ne pas appartenir à un autre sous-culte.

Capacités physiques : Équitation, Combat (tir à l'arc)

Capacités mentales : Se concentrer, Mythologie de Kuschile

Vertus : Curieux, Optimiste

Affinité : Ami des chevaux ♡ (Soigner un cheval, Tir à l'arc monté, Sauter des obstacles, Galoper comme l'éclair, Maîtriser sa monture)

Secret : Ami des griffons

Autre Côté : Kuschile vit dans le Fort de Yelmalio. Après leur mort, ses fidèles le rejoignent pour chevaucher librement dans le Royaume solaire.

Fidèles : fils de la lumière, templiers

Autres liens : Kuschile est un compagnon fidèle de Yelmalio. Il est lié en partie aux griffons et au Dragon solaire.

Défauts : ce sous-culte a presque disparu et est fréquemment attaqué par les fidèles de Monro

TOGTUVEI, LE QUÊTEUR DE VÉRITÉ, SOUS-CULTE DE YELMALIO

Togtuvei est un érudit antique qui parcourut de nombreux endroits de Génertela et compila tous ses récits de voyages par écrit dans des carnets qui recelaient d'incroyables secrets. Sa longue expérience fit de lui un maître cartographe et un expert en géographie.

Conditions à remplir : être initié de Yelmalio, ne pas appartenir à un autre sous-culte.

Capacités physiques : Dessiner des cartes, Mesurer les distances

Capacités mentales : Avoir le sens de l'orientation, Mythologie de Togtuvei

Vertus : Soif de découverte, Envie de partager

Affinité : Conscience du monde Y (Voir derrière un obstacle, Voir derrière l'horizon, Trouver le Temple du Dôme Soleil, Trouver un chemin, Repérer un abri)

Secret : La carte du monde

Autre Côté : Togtuevi vit dans le Fort de Yelmalio. Après leur mort, ses fidèles le rejoignent pour étudier toutes les connaissances rassemblées par ses serviteurs

Fidèles : certains érudits yelmaliens, parmi les guerriers essentiellement les éclaireurs

Autres liens : Togtuevi

Défauts : ce culte mineur a perdu sa vocation d'explorateur ou de cartographe et est cantonné dans des fonctions mineures de bibliothécaires

LE DRAGON SOLAIRE

Le Dragon solaire est une entité puissante et mystérieuse, née bien avant les hommes. Les panthéons draconiques prétendent qu'il a engendré le soleil. Vénéré à l'époque de l'Empire des Amis des Wyrms, il s'est depuis retiré du monde pour rêver. Il n'a qu'un seul adorateur connu à Pavis, une vouivre nommé Sifflevent, qui n'a pas d'influence particulière et ne semble pas intéressée à développer le culte (les vouivres sont parfois appelées wyrms, étant donné leur rôle dans l'ancien empire).

Conditions à remplir : ce culte doit être redécouvert avant que quiconque puisse le rejoindre

Capacités mentales : Mythologie draconique, Philosophie mystique

Vertus : Abscons, Ne pas avoir à se justifier

Affinités :

Éveil du dragon intérieur ☿ (Bras du dragon, Jambes du dragon, Ailes du dragon, Tête du dragon, Souffle du dragon, Écailles du dragon)

Flamboyance ☼ (Chaleur du zénith, Calciner la pierre, Enflammer par le regard, Combustion du sol, Clarté aveuglante)

Secret : Inconnu pour le moment, Sifflevent prétend que le secret consiste à devenir un dragon (ou à fusionner avec le dragon). Personne ne peut prétendre obtenir ce pouvoir mystique pour le moment.

Autre Côté : Sifflevent prétend que le Dragon solaire dort, recroquevillé sur lui-même, dans le vide cosmique, mais personne n'est allé le vérifier. Après la mort, les fidèles du Dragon solaire iraient alimenter le feu du soleil avec la force de leur âme.

Fidèles : Un seul adorateur (Sifflevent) connu à ce jour, mais quelques traces et vestiges (pas forcément très clairs) peuvent être découverts dans plusieurs ruines (dont celles du vieux Dôme Soleil).

Autres liens : le culte du Dragon solaire est associé à Estangtang le Monteur de Griffon, l'un des Dix-Sept Adversaires de Waha et, de manière moins affirmée, à Kuschilei. Ces deux cultes mineurs pourraient être la source de la renaissance du culte du Dragon solaire.

Défauts : ce culte polythéiste est inadapté (les Héros dépensent deux fois plus de Points d'Héroïsme) mais la nature de l'entité vénérée n'est pas clairement définie.

LES LUNAIRES

Dans Prax, on peut surtout croiser trois types de Lunaires : des dara-happiens des plaines de Pélorie centrale, des colons de la province de Talastar et des exilés de la lointaine Carmanie.

Nous nous concentrons ici sur ces deux dernières cultures. Pour les autres Lunaires, utilisez simplement les mots-clés du livre de règle Hero Wars.

Mots-clés de culture lunaires

LES TALASTARIENS

Les talastariens sont issus d'une culture similaire à celle des héortiens (voir Glorantha p. 138). En 1590 ont eu lieu des « conversions » massives aux cultes lunaires lors du jour des Tuniques Blanches. Cependant, ces conversions n'étaient dans l'ensemble que simulées. Ils continuent de prier le panthéon orlanthi, bien que peu à peu les Sept Mères gagnent de l'influence. La région de Talastar est très proche de Dorastor, une terre maudite teintée par le chaos. La vie y est donc rude et dangereuse faisant de ses habitants, quelle que soit leur occupation, de terribles combattants.

iennes ou péloriennes), Mythes (orlanthi ou lu-

de Barntar. On ne trouve que très peu de serviteurs lunaires ou orlanthi. Les autres types de magie sont liés à des relations avec des chamans locaux.

LES CARMANIENS

malikionisme (voir Gloranthia p. 129). Leur philosophie d'Ildovanus, le Dieu Bon, et de Ganësatarus, de la balance entre les forces de la lumière et des ténèbres, sont discutées aujourd'hui : Malakinus, la source de la magie ou un agent involontaire de Ganësatarus, a permis le climat de tensions entre factions religieuses. Les germaniens à s'exiler dans les provinces lunaires. Les autres dans la vallée des Berceaux : organisés en sectes doivent avoir eux-mêmes la révélation de la magie. Ils sont très recherchés car leur magie est, pour les autres, la clé. Ils ont fait le voyage jusqu'à la vallée avec la promesse de leur part des classes moyennes désirant investir dans

ermanie, Coutumes carmaniennes, Mythes car-

magiste de l'Ordre de Malakinus (la seule fac-
tiques carmaniens suivent la voie de Makabéus
s rare encore, se sont convertis au polythéisme.

Mots-clés d'occupation lunaires

ises autres occupations, similaires à celles que
enez avant tout compte de la culture : les dara-
panthéons héortiens et lunaires et les carma-

COLON

... tout. Vous avez tout vendu au pays, tout perdu
... é les autres. Vous avez trouvé une terre, vous
... lée déserte: oui, le prix de l'exil était dur à payer

maçonnerie, tannerie...), Agriculture ou Élevage (vache), Protéger le village

Premiers soins, Connaissance des plantes ou

Trait de caractère: Plein d'espoir ou Acharné

Relations: Village ou Communauté

Magie: selon la culture

Niveau de vie: commun ou minimal

Équipement: un chariot, une maison en construction, des outils et beaucoup de volonté

EXPLORATEUR/ARCHÉOLOGUE

Vous êtes un sage passionné par les pouvoirs détenus par les anciennes civilisations. Vous savez que c'est dans les vestiges des âges précédents, voire du temps des dieux que se trouve la clé du futur. Vous passez votre temps à fouiller les sites riches en histoire et à rechercher des trésors oubliés.

Capacités physiques: Regard aiguisé, Faire des fouilles, Organiser une expédition

Capacités mentales: Histoire, Histoire de (une région ou une ville), Orientation, Langues mortes, Mythes oubliés, Érudition

Traits de caractère: Perspicace

Relations: Un groupe d'érudits.

Magie: selon la culture, mais plutôt un dieu de la connaissance ou du voyage

Niveau de vie: commun

Équipement: cartes, textes anciens, plumes et parchemins.

PRIEUR (OU LITURGISTE) ITINÉRANT

Vous consacrez tout votre temps à votre dieu, voyageant de village en village pour célébrer son culte. Ceux de la région sont de petits hameaux et ne peuvent que rarement entretenir un prêtre. Ceux-ci peuvent parfois s'y établir pour une saison, ou définitivement s'il s'agit d'une petite ville (Dans ce dernier cas, utiliser les mots-clés de Prieur de la culture héortienne).

Capacités physiques: Équitation ou Canotage, Choisir un abri sûr

Capacités mentales: Mythologie de (un dieu), Accomplir un sacrifice ou diriger l'office, Prier (un dieu), Sentir la présence divine, Sentir la présence des Esprits ou Sentir les forces magiques, Coutumes de la vallée, Orientation

Relations: Temple, Culte ami de (une tribu ou un village).

Magie: selon la culture

Niveau de vie: commun

Équipement: matériel et vêtements rituels, une mule, une carte de la région.

Occupations avancées lunaires

CHEF DE BANDE

Vous êtes un hors la loi et un meneur d'hommes. Peu importe que vous vous soyez rebellé ou que vous ayez été injustement mis au ban de la société, vous vivez aujourd'hui caché dans les marais. Votre charisme ou vos exploits ont attiré sous votre « bannière » toute une bande d'individus plus ou moins recommandables avec lesquels vous détoussez les bateaux qui passent à votre portée.

Conditions à remplir: Être « hors la loi », avoir du charisme (ou commander ou réputation à un score de 10W), avoir au moins 6 partisans.

Capacités physiques: Une arme et une technique de combat supplémentaires.

Capacités mentales: Embuscade, Inspirer ses troupes, Connaissance des marais.

Traits de caractère: Opportuniste.

Relations: Bande.

Magie: Initié ou adepte d'un dieu guerrier ou chasseur ou voleur.

Niveau de vie: prospère dans les bons moments

Équipement: une planque dans les marais, un butin, des armes et armures de qualité.

Avantages: vous avez sous vos ordres une bande d'individus prêts à tout, vous répartissez le butin.

Défauts: tête mise à prix, peu de temps libre, un ou deux rivaux dans la bande.

Conditions à remplir : être un homme capable de travailler la terre

Capacités physiques : Lutte, Labourer, Endurance.

Capacités mentales : Prévoir le temps, Agriculture.

Vertus : Travailleur, Bon vivant

Affinités :

Force de la terre ☐ (Arracher une souche, Ouvrir le sol, Soulever un rocher, Bras surhumain, Soumettre la bête).

Fermier ♁ (Éliminer les parasites, Trouver les sources, Soigner les plantes, Fortifier les bêtes).

Secret : Labourer n'importe quel champ

Fidèles : paysans, éleveurs.

Autres liens : Barntar est un des Frères tonnerre.

Défauts : cette version du culte n'est pas celle pratiquée en Sartar et elle est parfois désavouée par les autres Héortiens

L'ORDRE DE MALAKINUS, LA MAGIE DES PURS

Carmanos le Prophète a fondé la religion carmanienne selon laquelle Idovanus le Bon combat éternellement contre Ganèsatarus le Mauvais. Carmanos a aussi révélé l'existence de Malakinus, la source de la Bonne Sorcellerie et il a fondé le premier de ses ordres. La philosophie de Malakinus est pratiquée par les Magi et parfois échangée avec d'autres ordres. Malakinus a appris la sorcellerie en étudiant avec Idovanus, qui est la source de tout le Bien. Il enseigne que toutes les langues étaient issues, à l'origine, de la langue d'Idovanus qui servit d'abord à écrire des grimoires. Malakinus fut accepté sans hostilité par les Lunaires après leur conquête de Carmanie, surtout quand il s'avéra que Carmanos était une incarnation précédente de la Déesse Rouge préparant sa vraie révélation.

Conditions à remplir : les fonctions religieuses et les capacités magiques sont ouvertes aux hommes carmaniens seulement, mais des femmes ou des étrangers peuvent assister à l'office et profiter des bénédictions

Capacités physiques : Débattre pendant des heures, Purifier

Capacités mentales : Mythologie de Malakinus, Lire le Carmanien, Écrire le Carmanien, Lire (une langue), Tracer un heptagramme de pouvoir, Vision dualiste (vision symbolique)

Vertus : Peser le pour et le contre, Chercher une portée symbolique à toute chose

Grimoires :

Liber Camanios « Le livre de Carmanios » ☿ (bénédictions et sorts équivalents à ceux du Livre Irréfutable des malkioni)

Malakinos Carmanios, « Le Livre de la sorcellerie blanche » ☿ (Éteindre un feu, Flotter sur l'eau, Résister à un dieu païen, Repousser une bête, Repousser un esprit)

Le Livre de la guérison ☿ (Soigner un animal, Soigner une personne, Se soigner, Protection contre les armes, Assister la respiration)

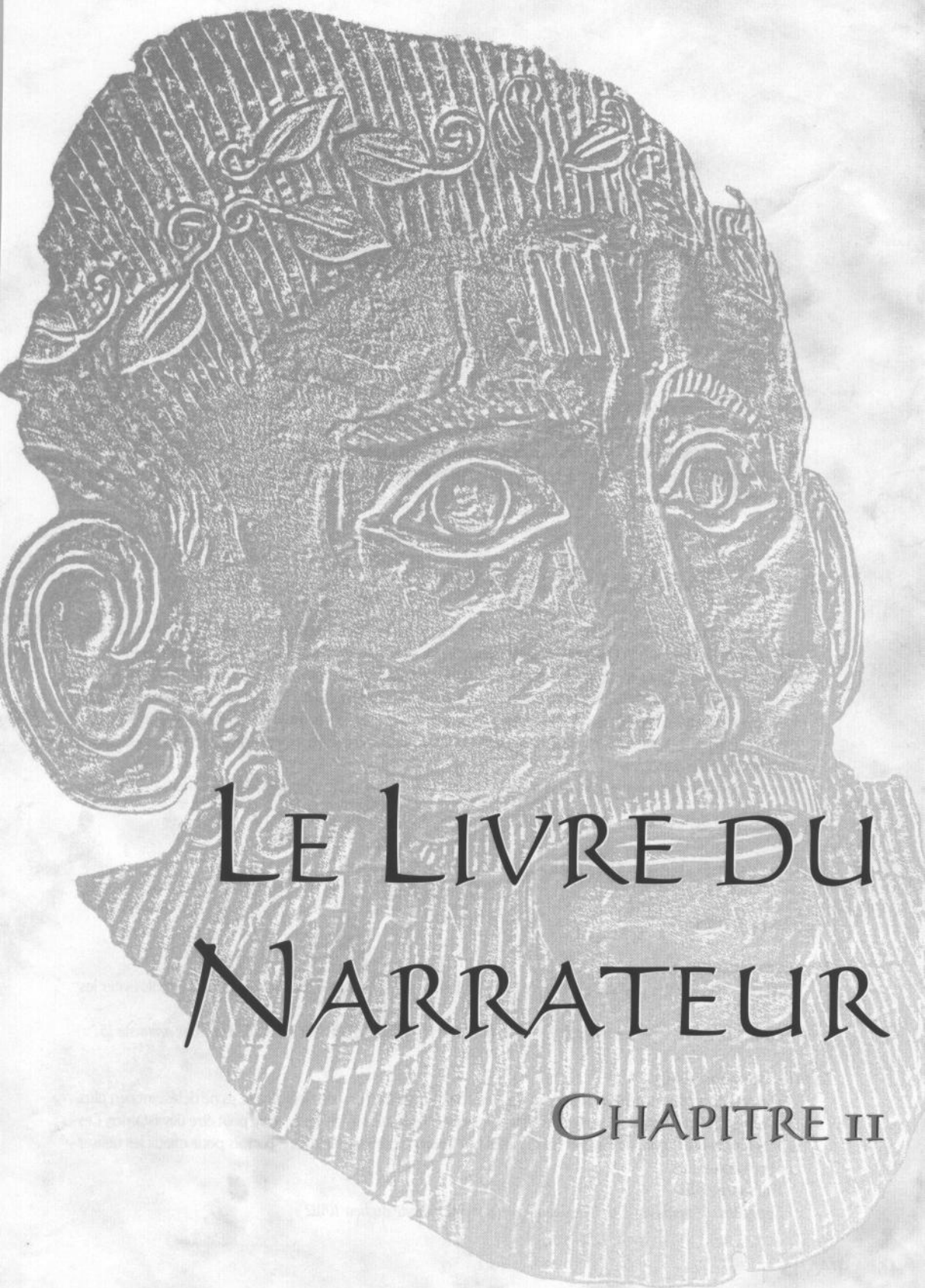
Talismans : Un Magus de Malakinus place tous ses sorts dans un seul talisman, un médaillon d'or en forme d'étoile à sept branches, avec un cristal taillé et poli en son centre

Secret : Identifier un grimoire (agit comme une attaque mystique contre une difficulté fixée par le Narrateur ; si le livre est réduit à 0 PA ou moins et qu'il contient des sorts, le personnage gagne la capacité Grimoire pour ce livre et peut lancer les sorts qu'il contient normalement. Notez bien que quelques livres ou parchemins peuvent être des grimoires même si l'auteur n'était pas conscient qu'il écrivait des sorts)

Autre Coté : le Nexus de Malakinus est sur le plan des disciples, dans le Royaume d'Idovanus auquel il est lié. La Consolation est la récompense de ceux qui servent bien Malakinus pendant leur vie.

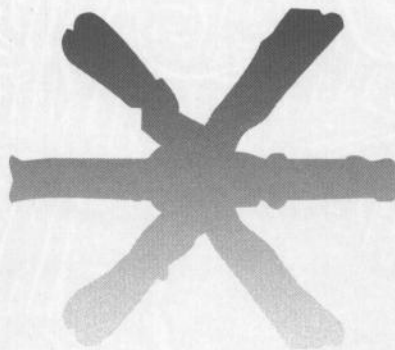
Fidèles : l'Ordre de Malakinus supervise plusieurs écoles qui dépendent des Magi et qui, comme on peut s'y attendre, sont généralement disciplinées et tranquilles. Elles ne font pas partie du clergé, mais elles travaillent pour l'Ordre afin de faire le bien, et elles font des rapports réguliers.

Autres liens : l'Ordre ne dépend que des Magi carmaniens. Il a six bonnes écoles dans l'ouest de l'Empire lunaire. Deux structures temporaires d'études se déplacent dans les provinces conquises pour garder contact avec les émigrés : l'une couvre la région entre Tarsh et le Pays Saint, l'autre voyage entre Sartar et la Vallée des Berceaux. **Défauts :** ennemi de tous les adorateurs et disciples de Ganèsatarus (Ganèsatarus le menteur est le Diable, le Dieu du Mal et l'Incarnation des Mensonges)



LE LIVRE DU NARRATEUR

CHAPITRE II



Cette partie vous donne des éléments permettant d'animer votre propre série dans la vallée du Zola Fel. Vous y trouverez des personnages secondaires décrits plus ou moins précisément et des Quêtes Héroïques que vous pourrez proposer à vos joueurs ou qui peuvent être des moyens d'action pour des personnages secondaires.

LES PERSONNAGES SECONDAIRES

Afin de vous aider à mettre en scène les habitants de la vallée des Berceaux, nous vous proposons ici un certain nombre de descriptions de personnages secondaires, classées en trois catégories : les rencontres (qui sont pas décrites en quelques mots), les figures (qui sont plus détaillées) et les puissances (qui sont amenées à jouer un rôle important dans la Guerre des Héros). Toutes les capacités magiques ne sont pas forcément précisées, mais, pour connaître les scores dans les affinités par exemple, basez-vous sur les mots-clés de culte donné. Pour certains personnages, la lecture du livre-source Pavis/Glorantha vous permettra de mieux cerner leur place dans la vallée des Berceaux.

Pour les personnages « types », n'hésitez pas à vous servir des capacités données dans les mots-clés du livre du Héros.

Les personnages oasiens

LES RENCONTRES

Fermiers oasiens

Toujours prêts à céder devant la moindre menace, les Oasiens semblent n'avoir qu'un maître mot : éviter les histoires.

Capacités : S'occuper de ses affaires 17, Ne pas broncher 17, Fermier 17, Oasien 13, Fidèle d'un culte animiste 15

Esprits praxiens vexés

Véritables propriétaires de Prax et surtout des lieux de pouvoir où l'on peut les joindre, ils ne détestent rien plus que le mépris. Une marque de respect suffit en général à les apaiser mais leur colère peut être dévastatrice. Ces esprits hantent le Comté de Pavis et les Oasiens ont appris à calmer leur colère, parfois pour mieux les utiliser comme protecteurs.

Puissance : 1W2

Capacités : Connaissance de leur lieu de pouvoir 5W, Affinité du lieu 10W2

LES FIGURES

Perlack Indagos

Patriarche oasien du clan « exilé » Indagos, initié de Pavis

Perlack Indagos est l'incarnation de toute la particularité du peuple oasien. Personnage le plus puissant de ce peuple, il en est exclu depuis sa naissance justement à cause de cette même puissance. Les oasiens ne tolèrent aucun manquement à leur passivité et leur soumission légendaires et excluent impitoyablement toute personne qui relève la tête. Les ancêtres de Perlack ont commis cette faute et ses descendants en souffrent depuis lors. Perlack dirige ses affaires avec calme et résignation, en ayant absolument aucun contact direct avec les gens de son peuple. Il est entouré d'exilés et de bâtards, aussi aigris que lui et qui veulent prendre leur revanche sur leur naissance. Cela dit, Perlack pense avoir une mission à effectuer au nom de son peuple et il croit que les oasiens l'accepteront quand le temps sera venu.

Capacités : Négocier 5W, Donner des ordres 17, Satisfaire son auditoire 1W, Paraître servile 17, Gérer un domaine 20, Langue Marchande 19, Aigri 15, Initié de Pavis 16

Relations : de nombreux mercenaires, quelques conseillers

LES PUISSANCES

Molak Varnos

Guerrier oasien, héraut de Tada

Premier guerrier éveillé de Tada il sait son destin immense dans la guerre des Héros à venir. Il prépare avec précision et impatience son armée au réveil de son Héros. La discrétion est son souci principal car il ne veut en aucune façon laisser paraître le formidable renouveau que préparent les oasiens. Il est souvent insaisissable et sa légende se répand au travers des membres de la tribu qu'il a fondé, les Molakings. C'est eux qui parlent en son nom, rapporte parfois ses exploits et cherchent à recruter de nouveaux membres parmi les Oasiens.

Capacités : Fort 10W, Combat à la massue 10W2, Toutes les langues Oasiennes 19, Praxien 11, Connaissance de Tada 19, Rituel de Tada 19, Fanatique 2W, Mystérieux 20

Relations : Plusieurs partisans molakings (dont un chaman)

Esprits intégrés : Éviter le conflit 17, Garder l'espoir 12W, Guerrier de Tada 5W

Pouvoir du gourdin 35 : Écraser le Chaos, Assommer les Ténèbres, Faire trembler la terre

Les personnages riverains

LES RENCONTRES

Hommes de main de Narjar Ingilli

L'engeance mafieuse de la Rive est symbolisée par les sbires Ingilli : habitants du quartier ou Riverains échoués dans les bas-fonds de Pavis. Tous partagent ce besoin d'être pris en main en échange de quoi ils veulent profiter des petits privilèges du pouvoir. Un brin de richesse, de l'alcool et des femmes pour ne pas s'en faire suffisent. Conscients de leur position, les hommes de main sont obéissants mais n'iront pas jusqu'au meurtre.

Capacités : passer à tabac 13A, nerf de bison 12A1, air bête et méchant 10, « chef, oui chef ! » 17, tenir l'alcool 12

équipement : bâillon, flasque d'alcool en peau de génisse, piécettes.

Gangsters du quartier de la Rive (Dauphins)

Les dauphins sont souvent très jeunes et moins violents que désinvoltes. La plupart sont démoralisés et se contentent de leurs tactiques habituelles : un hâbleur – souvent Andor – occupe un passant tandis que les autres l'encercent. Ils jettent des pierres, frappent n'importe comment avec n'importe quoi et fondent sur les adversaires jetés à terre. Les couteaux ne sont pas si rares – moins que les accidents mortels.

Capacités : tabasser 1270, taillader 1071, repérer un pigeon 14, faire les poches 14, paumé 17, détalier 16

équipement : n'importe quoi trouvé par terre au moment d'un combat, lanière de cuir.

Batelier newtling au rabais

Au cours de sa maturation, le newtling ressent parfois le désir de s'aventurer plus avant dans les terres, loin du Fleuve des Berceaux qu'il rêve. Il arrive parfois que l'un d'entre eux finisse ivre mort dans les pires tripots de la nouvelle Pavis, affublé d'une dette de jeu exorbitante. Le batelier au rabais met son talent de confectionneur au service d'usuriers et opte bien souvent pour le transport de marchandises clandestines. La déprime, l'éloignement de ses racines et les ravages de l'eau-de-feu des humains le transforment alors en épave, entre l'esclave et le petit trafiquant retors.

Capacités: vannerie désabusée 16, oublier ses racines 13, naviguer sous la lune 19, faire des prix 11, encaisser les coups 10

équipement: pagne, fétiches abîmés, flasques d'eau et d'alcool, quelques cicatrices.

Poisson-intelligent retors

La faune du Zola Fel est parfois dotée d'une intelligence qui n'a rien à envier aux espèces terrestres. Certains individus en viennent à se lier avec des piétons en échange de menus services dans la plus pure tradition commerciale. Le poisson-intelligent retors est un fin négociateur. Autant sait-il que la surface lui est inaccessible, autant sait-il que les flots sont fermés aux humains. Après une approche méfiante au possible il est envisageable d'échanger accords de pêche contre objets manufacturés.

Capacités: repérer l'affamé 17, paraître expressif 9, dur en affaires 14, paranoïa 16

équipement: tabatière à plancton, foulard d'algue, babiole brillante.

Pêcheur Riverain entêté

Ils sont nombreux à venir profiter de la relative richesse pavique. Certains ont même quitté leur tribu pour suivre des considérations plus commerciales. Parmi eux, le pêcheur entêté est un de ces Riverains qui sait d'avance que ses produits sont les meilleurs du marché. De fait, il n'a pas l'intention de négocier. Des traits de son peuple il conserve la patience et l'abnégation; des commerçants de Pavis il a appris la valeur de son travail.

Capacités: pêcheur émérite 19, têtu mais juste 16, évaluer le prix d'une prise 14, couteau à crustacés 13A1, impassible 14

équipement: matériel de pêche, panier artisanal, prises du jour, bourse bien remplie, bateau.

Verdovian

Parmi la faune courante du Zola Fel, les pêcheurs et les habitants de la rive redoutent ce long ver mesurant parfois plusieurs mètres de long pour moins de dix centimètres de large. Le drame du verdovian est de servir de garde-manger pour d'innombrables crustacés qui se greffent sur lui de façon irrémédiable. Il s'abreuve de sang aux pieds des pêcheurs afin de soigner ses propres plaies. Le cercle est vicieux : plus il mange, plus il s'allonge et plus il sert lui-même de repas, en conséquence de quoi il doit devenir de plus en plus vorace. Le verdovian possède une espérance de vie très courte compensée par l'énorme quantité de larves qu'il dépose au fond du fleuve. Les peaux mortes, assemblages serpentaires de coquillages, se négocient assez bien. Bien que solitaires, un pêcheur malchanceux peut toujours tomber sur un lieu de ponte et devoir se dépêtrer avec une horde tenace.

Capacités: insaisissable 8W, armure de coquillages A2, amphibie 18, rampant 12, succion 14A1, contaminer (une maladie fiévreuse aléatoire) 15

Milicien Ingilli

L'académie de Scharman Ingilli forme les plus compétents des miliciens du fleuve. Rompus à la navigation comme au maniement des armes, ils possèdent un lien privilégié avec les peuples installés tout du long du Zola Fel. La fierté qu'ils en retirent n'égale que les avantages en nature qui leur sont parfois offerts.

Capacités: connaissance du Zola Fel 16, gaffe 14A2, équilibre 12, arbalète légère 12A4, glaive 13A2, diplomatie 9, fidèle de Zola Fel 10, œil d'aigle 11

équipement: fétiche de bonne route, armure de cuir A1, bouclier rond A1, rations.

Pirate sécessionniste riverain

Certains habitants de la vallée du Zola Fel et plus particulièrement des bords de l'eau ont vécu bien assez longtemps. Suffisamment pour se rendre compte que le fleuve était plus tranquille quand il ne servait pas à transporter des

centaines de kilos de marchandises ! Le culte de Zola Fel a ses accords avec les Ingilli qui régendent le commerce fluvial, mais pour certains nostalgiques du temps jadis cela ne suffit pas, c'est une honte et il faut bouter l'envahisseur hors de la vallée – qu'il soit lunaire ou pavique ! C'est sur ces paroles de sage que des poignées de jeunes Riverains, jaloux de la richesse urbaine croissante, ont préféré devenir pirates d'eau douce, arraisonnant les embarcations pour se livrer à un pillage en règle.

Capacités : sarbacane 12Λ1, préparation anesthésiante 14, apnée 16, initié de Zola Fel 13, sabotage de cale 10, scander des slogans sécessionnistes 14, bambou long 12Λ2

équipement : fétiches divers et variés, encre de seiche d'eau douce et pinceau.

Trollinien agressif, élève de Churchak

Le gang de Churchak est pour l'instant lapidaire. Parmi les élèves de son « académie » il y a d'autres trolliniens renégats ayant déserté les bonnes grâces de leurs maîtres pour les bas-fonds d'une vie sanglante et plutôt misérable. L'élève typique est un trollinien passant la plupart de son temps dans les ruines du quartier de la Rive à subir l'entraînement de Churchak. Les coups reçus sont ensuite rendus lors de maraudes nocturnes qui voient le passant égaré comme sujet de travaux pratiques. Le jour se lève souvent sur les cobayes refroidis...

Capacités : massacrer sans retenue 11Λ2, susciter l'effroi 10, tenir sa langue 4, connaissance de la Rive 14, se faufiler sous les étals 12

équipement : pourpoint de cuir rafistolé Λ1 ou Λ0, arme improvisée, babioles plus ou moins dignes d'intérêt.

Malik garde-basse, bâtard Ingilli

Avant d'être l'homme respectable – et mourant – que l'on connaît, le vieil Ingilli a été jeune. Et volage aussi. Elles sont nombreuses les Riveraines prétendument troussées à l'époque ou lui et son frère Tolkazzi n'étaient pas si prospères. Il arrive parfois que l'on rencontre un individu assez jeune qui prétende être fils illégitime d'une poitrine du clan. Comme Malik dont l'histoire est banale et la chute entendue ; son surnom provient d'ailleurs des combats à poings nus qu'il livre dans les tavernes sordides de Pavis afin de survivre, la rage paternelle au ventre.

Capacités : pêcheur (13) et boxeur amateur pas bien doué (11) mais sacrement tenace (15), habitué à recoudre ses plaies (14) mais finalement pas très malin (8)

équipement : canne à pêche, boîte d'appâts, bandelettes de chanvre, baume apaisant.

LES FIGURES

Churchak le Vif

Trollinien exceptionnel

Voir les personnages des Races aînées

Andor

Le chef du gang des Dauphins n'a guère plus d'ambition que de vivre jour après jour. A trente-sept ans l'essentiel de sa vie est derrière lui et les jeunes années pleines d'entrain et d'aventures lui ont laissé comme un goût amer. Pour des raisons que nul ne connaît, Andor n'est plus qu'une façade de dur et sa volonté s'est évanouie. Il traîne ses nombreux jeunes dans les rues puantes de la Rive et se contente d'être leur chef de façon à garder la plus grosse part du butin et à n'obéir à personne. Andor a du bagout ; il rôde, repère un pigeon, le ferre très vite par quelques insultes bien senties et ses gars lui tombent alors dessus comme des vautours : simple, efficace, minable...

Capacités : pathétique 6Λ, noyer sa peine 13, hâbleur 17, repérer une buse 14, épée courte 16Λ2, nerf de bison 15Λ1, chef charismatique 10, échafauder un plan 11, bagarre d'ivrogne 15Λ1

équipement : longues bottes fièrement astiquées, cuir souple Λ1, petit bouclier Λ1, quelques bijoux d'origine indéfinie et probablement sans valeur, chemise à jabot.

Onghe

L'ange gardien d'Andor. A l'inverse d'Enbat qui ne souhaite que la destitution d'Andor, quitte à le poignarder dans le dos, Onghe agit comme un fidèle serviteur de cette loque humaine. La raison d'une telle dévotion n'a pas d'explication connue. La masse chauve et carrée, froide et taciturne qu'est Onghe n'aborde jamais le sujet.

Pourtant, il est permis de croire qu'Andor ne fut pas toujours l'être pathétique qu'il est devenu. Certains murmurèrent que l'adoration d'Ongh est le fruit d'une lucidité de simplet sur le fond de l'âme d'Andor. Quoi qu'il en soit, les faits sont là et tant qu'il sera debout, nul ne causera de tort au chef des Dauphins!

Capacités: fort comme un ogre 18, cogner 16Λ2, encaisser 15, fidélité à Andor 6Ⅲ, impressionner 14, simple 13, fidèle de Zola Fel 9, superstitieux 8

équipement: veste en cuir usée Λ1, Ongh est toujours affublé de deux ou trois ceinturons auxquels il accroche des fétiches divers, par ailleurs il ne porte jamais d'arme.

Scharman Ingilli

La bonne âme du clan Ingilli, leur respectabilité toute entière, la fierté citoyenne de Pavis! Autant de qualificatifs attribués de façon plus ou moins péjorative à cet homme si propre qui ne supporte ni la lâcheté, ni la médiocrité. Sa loyauté affichée à l'égard des uns comme des autres lui attire pas mal d'inimitiés, mais il n'y a guère que parmi les membres de son propre clan qu'il faille redouter quelque entourloupe. Les autres craignent trop sa lame d'entraîneur parfois maculée du sang des impertinents. Scharman est d'une droiture et d'une rigueur surnaturelles: le fond de sa pensée paraît tellement limpide et honnête qu'il est impossible de savoir ce qui s'y cache vraiment.

Capacités: visage de marbre 12Ⅲ, connaissance des secrets de famille 19, épée longue 8Ⅲ2Λ3, logique commerciale 17, politique de Pavis 16, connaissance du Zola Fel 15, fidèle de Zola Fel 13, grand échalas 11, soin vestimentaire 14, ambidextre 16

équipement: veste en cuir de qualité Λ2, tenues toujours très sobres mais très classes, aspect irréprochable, épée longue au fourreau constamment à ses côtés, plusieurs fétiches.

Narjar Ingilli

Cet homme de l'ombre du clan Ingilli est le mal nécessaire, l'exécutant systématiques des basses besognes. Son profil bas et sa carrure de génisse famélique sont largement compensés par un esprit pervers et l'ambition dévorante qui l'accompagne. Le mouton noir est dans les petits papiers des lunaire mais n'a pas de quoi se mettre les citadins dans la poche, à la différence de son oncle Scharman. En contrepartie il prépare secrètement le terrain de la succession, manipulant ses nombreux pions à travers la ville, convaincu que le peuple de basse extraction fait un outil au moins aussi efficace pour saper les fondations.

Capacités: maître-chanteur 10Ⅲ2, soudoyer 16Ⅲ, instiller la peur 17, clairvoyant 15, politique de Pavis 14, connaissance des bas-fonds 14, intercepter les missives 10, épée longue 9Ⅲ, tactique 12, discrétion 18, Mokomojo (homme de main 5Ⅲ), Benagord mâche-cieux (homme de main 1Ⅲ)

équipement: Narjar est toujours enroulé dans une cape qui dissimule son fourreau et son cuir souple Λ2. Il possède également en permanence de quoi coucher des aveux sur parchemin, faire signer des contrats et copier l'empreinte des sceaux officiels.

Ketann Ingilli

De sa mère Doratann, décédée depuis peu, Ketann a reçu des charmes incomparables. Mais c'est bien la seule chose dont elle pourrait hériter. Écartée du gâteau sucré de la succession, elle a trop souvent goûté aux réceptions fastueuses et à la cour pittoresque de cette province désormais lunaire pour se voir reléguée aux fourneaux. Alors qu'il soit lunaire, pavisite ou n'importe quoi d'autre! son courtisan et futur mari sera avant tout le pigeon et le faire-valoir idéal, l'outil nécessaire pour l'extirper de cette «fange péquenaude». Même si cela doit faire sombrer sa famille...

Capacités: 90C-60-90 5Ⅲ2, opportuniste 17Ⅲ, étiquette aristocratique 16, ridiculiser 17, secrets d'alcôve 14, politique de Pavis 13, politique lunaire 9, ragots 15, partisans 65, embobiner 15, feindre l'intérêt 12, larkin anonyme (11)

équipement: vêtements luxueux importés des provinces lunaires, nécessaire de voyage pour peintures corporelles (lèvres, joues, paupières, ongles...), somme d'objets futiles et son larkin anonyme et silencieux pour les porter ou obéir à ses quatre volontés.

Oslav Tolkazzi

À l'inverse de son cousin Narjar, les ambitions d'Oslav sont nettement plus mesurées. Bien que relativement jeune, sa calvitie avancée, la sobriété de son comportement et le timbre si clair et hypnotique de sa voix le vieillissent sans peine. Depuis peu à Pavis il est un peu cet étranger qui découvre une ville nouvelle. En apparence seulement.

Oslav a bénéficié du sens des affaires familial et ses études autodidactes l'ont poussé à le développer sans commune mesure avec la majeure partie de ses frères. En véritable entrepreneur calculateur, Oslav remplit des pages et des pages de comptes et d'études sur le commerce fluvial, comptant récupérer les rênes fructueux de toute la famille d'une manière ou d'une autre.

Capacités : *calculateur 13W2, théoricien 11W sympathique 14, mimétisme 16, fidèle de Zola Fel 12, voix hypnotique 10, paraître vieux 11, discret 13, diplomate 8W bretteur 17A2, connaissance de la vallée du Zola Fel 14, contacts à Corflou 18*

équipement : *Oslav adapte sa tenue et ses manières en fonction des gens qu'il part rencontrer en ville ou le long du fleuve. Il emporte toujours de quoi prendre des notes et engage souvent un scribe pour le faire.*

Ghanara Eberhell

Plus connu sous le nom de « la goule », Ghanara est un individu tout ce qu'il y a de plus formel, sec et sobrement vêtu, un peu maladroit et habile manipulateur en affaires. Mais le notaire au cœur des ressources Ingilli et auprès du fondateur depuis des années est en réalité plus dévoué que trompeur. La fraîcheur profonde qu'il a su conserver au fil du temps justifie à elle seule le fait que le vieil Ingilli l'ait choisi pour comptable et notaire, lui confiant les secrets de ses affaires. Derrière ces apparences faciles, Ghanara est chaleureux, plein de bonne volonté mais garde les pieds sur terre.

Capacités : *se tenir informé 11W comptabilité Ingilli 10W2, secrets de famille 6W diplomatie 17, politique de Pavis 16, fidèle de Zola Fel 12, gardes du corps (18), prudence 15, commerce 19*

équipement : *livre de compte, plume, binocles, bourse pleine de lunaires, achats effectués pour le compte de la maison Ingilli*

Che'En

On comprend que le grand prêtre de Zola Fel à Pavis ne fasse pas preuve d'un prosélytisme particulièrement actif ! Indécis, socialement maladroit, relativement hermétique à la langue pavique, Che'En répond constamment aux requêtes qu'on lui soumet par une impressionnante passivité, à laquelle s'ajoutent généralement une politesse timide qui ne mène pas très loin. Ses acolytes sont des bœni oui-oui dont la servitude volontaire et les manières obséquieuses ne lui sont pas d'une aide fulgurante dans ce genre de situations embarrassantes.

Capacités : *sourire bêtement 17, rester poli 18, dire des banalités 13, grand prêtre de Zola Fel 16W2, s'exprimer en pavique 5, contempler le vide 11, She'Ella (acolyte 6), Cha'Chi (acolyte 7), Te'E (acolyte 6)*

équipement : *trois acolytes amorphes, pagne, nombreux fétiches du culte de Zola Fel, verroterie, flasque d'eau du fleuve et d'algues fraîches*

Surrak Shonar

Le seul vrai mystère autour de sa personne est bien évidemment son implantation dans une ville qu'il déteste. Nomade de naissance, chasseur et monteur d'impala hors pair, ni trop vieux, ni handicapé : les raisons pour lesquelles il n'arpente plus les plaines restent dissimulées dans le tonneau d'insultes qu'il vidange régulièrement sur la population pavisite. Surrak est un personnage de caractère, une forte gueule entre deux âges aux manières encore barbares et aussi sec qu'un désert en plein été. Ses motivations peuvent donner cours à de belles entourloupes, n'hésitez pas à lui inventer plusieurs vies !

Capacités : *air sévère 17, maltraiter ses élèves 17, fort 15, œil d'aigle 1W chasser à l'arc 16WΛ3, rester à l'affût 1W monteur d'impala émérite 5W2, lance 5WΛ3, poignard 17, insulter un pavisite 1W coutumes nomades 16, gueulantes intarissables 18, contacts parmi les nomades 13, contacts parmi les entraîneurs pavisites 11, travail du bois 14, travail des peaux 13*

équipement : *vêtements de peaux, de nombreux fétiches tribaux, carquois de flèches artisanales*

LES PUISSANCES

Krang

Dragon des rêves

Cet être draconique habite les cavernes de la falaise des Cinq Yeux. Vénéré comme un dieu par certains newtlings, il n'a pourtant aucun pouvoir sinon sa force et sa résistance (en fait, il aurait d'autres pouvoirs mais il répugnerait à les utiliser, d'après ses fidèles). Très cupide, il alterne des phases de sommeil profond et des périodes

d'avidité profonde pendant lesquelles il attaque et dépouille toutes les habitations qu'il trouve sur son chemin. Cela dit, il ne semble pas avoir de pensée cohérente et n'a jamais lancé d'attaque préparée sur un village important. Avec les années, il a amassé un trésor considérable, plein d'objets de toute sorte, et contenant notamment quelques objets anciens enchantés.

Capacités: Parler lentement 15, Faire gronder le sol en marchant 18W, Voler vite 12W, Repérer un intrus 10W, Grand 6W2, Résistance à la magie 5W, Repérer une proie 2W, Fort 6W2, Résistant 6W2, Combat (morsure) 16W2A6, Combat (coup de queue) 15WA5, Écailles métalliques A9, plusieurs partisans newtlings dont deux chamans, Trésor incroyable 5W2, Pouvoirs draconiques mystérieux (à la discrétion du Narrateur) 10W

Les personnages praxiens

LES RENCONTRES

Marchand morocanth

Cet humanoïde à tête de tapir est un membre typique de la tribu des morocanths. Comme tous les siens, il n'a pas de mains et il aime échanger des matières premières (notamment de la viande d'humain-bétail) contre des produits manufacturés.

Capacités: Odorat 18, Grand 15, Voir la nuit 15, Fort 15, Combat (sabot) 17A1, S'occuper des troupeaux humains 17, Survie 15, Tradition de Waha 15, Marchand 15, Peau épaisse A2

Sbire d'Hargran le Sale

Membres de la Garde Royale de Pavis, les fidèles d'Hargran sont des monteurs de zèbres doués pour le combat. Ils ont quelques rudiments de discipline lunaire, et se considèrent comme des guerriers d'élite. Mais leur comportement n'a rien de noble, et certains se livrent même au banditisme pendant leur temps libre.

Capacités: Monter zèbre 1W, Prétendre avoir plus d'autorité 15, Inventer des taxes 14, Aller chercher des renforts 14, Combat: Lancer de javelot 17 (A3), vieille armure de cuir et bouclier (A2)

Souïlard de Mauvaise Rive

Parmi les tribus de monteurs d'animaux, les jeunes gens sont parfois d'excellents combattants, mais il ne comprennent pas très bien la façon dont les choses fonctionnent dans une cité. Ils provoquent des esclandres bruyants qui peuvent leur coûter cher, bien que dans Mauvaise Rive ils soient plutôt à l'abri. Certains font l'erreur de boire de l'alcool, et s'enivrent rapidement. Ils se lancent alors même dans des bagarres qui ne les concernent pas.

Capacités: Ne sent pas la douleur 16, Combat en mêlée 14 (selon armes tribales), Quiproquos éthyliques 14

Zerek le Furieux, monteur de bison

Zerek est venu avec ses frères vendre quelques impalas capturés récemment. Il est également venu s'entretenir en secret avec le chaman de Taureau Tempête de Pavis au nom de son clan. Malheureusement, ses préjugés envers les citadins et son caractère violent risquent de lui attirer beaucoup d'ennuis en ville.

Capacités: Fort 19, Robuste 16, Monter un bison 16, Coutumes praxiennes 17, Déteste les citadins 15, Violent 15, Combat: Combat à la lance 3W (A3)

LES FIGURES

Hargran le Sale

Hargran, « roi de Pavis » autoproclamé, dirige la Garde Royale. C'est avant tout un bandit qui connaît bien Pavis et ses environs et qui a trouvé plus judicieux de percevoir des « taxes » que de se risquer à explorer la Ruine.

Citation: « C'était interdit. Tu ne le savais pas ? Dommage pour toi. Mais je vais être arrangeant, et pour t'éviter les geôles lunaires, le paiement immédiat d'une amende pourrait régler l'affaire. »

Combat: Combat au couteau 8W (Λ1), Combat à la hache et au bouclier 4W (Λ3), armure de cuir (Λ1), bouclier (Λ1).

Iriana est l'une des filles d'une Dame des Étoiles. Ses cheveux sont teints en blanc, comme cela est la coutume pour les guerrières du clan de la Licorne Blanche. Elle a récemment quitté sa famille car elle recherche un père pour ses filles. Elle désire suivre la voie de sa mère et devenir une Dame des Étoiles. Avant de faire vœu de célibat, elle s'est mise en tête de donner une fille à son clan. Malgré son jeune âge (à peine une vingtaine d'années), elle a déjà participé à de nombreux raids.

Capacités : Monter une licorne 17, Survivre en Prax 17, Guérisseuse 5W, Éloquence 17, Rusée 13, Partisan : Iria la licorne 13 (cf. HeroWars p. 303), Esquiver un coup 1W, Agile 13, Endurante 13, Initiée de Yelorna 17, Lumière d'étoile 1W

Combat : Combat à la lance et au bouclier 17 (Λ3), Combat à l'épée courte 17 (Λ2), Tir à l'arc 17 (Λ3), Fronde 17 (Λ3), armure de cuir (Λ1), bouclier (Λ1).

Morgai est un monteur de bison qui cherche à accomplir la Quête Héroïque d'Oruxia Traqueur de Chaos. Il recherche un chaman des Tempêtes qui accepterait de l'initier au Voyage Psychique. On peut le rencontrer dans la Grande Ruine, à Pavis ou près du Zola Fel, en compagnie de groupes de nomades cherchant le Chaos.

Capacités : Mythologie de Taureau Tempête 17, Chevaucher un bison 17, Survivre en Prax 17, Connaître Pavis 13, Intimider 15, Ignorer la douleur 5⚡ Combat psychique 3⚡ Sixième sens 13, Esprit intégré: Trouve Chaos 18, S'énervé facilement 17, Haine du Chaos 17

Combat: Combat à l'épée à deux mains 16W (épée enchantée d'un chevalier malkoni, qu'un des ancêtres de Morgai avait trouvé mourant dans le désert, elle peut s'enflammer à volonté, Λ8)

Le vieux pisteur du désert s'est officiellement retiré des affaires après une expédition réussie dans la Grande Ruine. On dit cependant qu'il accepte de partager sa connaissance du désert et de la Grande Ruine, si la somme proposée est bonne bien sûr.

Citation : « Oui, je connais cet endroit. Mais pourquoi t'intéresses-tu à ce lieu maudit ? Ne trouves-tu pas que Pavis est assez grande à explorer ? Et je ne parle pas de la Grande Ruine ! »

Capacités : Jauger un étranger d'un seul coup d'œil 6W, Lois paviques 15, S'orienter dans Pavis 19, Géographie de Prax 8W, Survivre dans le désert 5W, Cultes de Pavis 18, Parler le praxien 20, Parler la langue des marchands 20, Identifier des biens au toucher 16, Identifier des bijoux 15, Identifier des métaux 15, Mythologie d'Issaries 15, Mythologie des Porteurs de Lumière 15, Mythologie praxienne 13, Lire les nœuds praxiens communs 15, Repérer un danger au lointain 3W, Combattre les mauvais esprits du désert 17, Richesse 13W, Adeptes d'Issaries 16, Communication 14 (Voix forte et claire), Marchand 15 (Verrouiller une boîte, Placer une alarme de sécurité, Piéger un objet, Évaluer la valeur magique), Voyage 10W (Couvrir les traces, Détecter une embuscade, Trouver une voie d'évasion, Trouver une piste, Protection pendant le sommeil).

Combat: Combat au bâton 5W (Λ3), Fronde 3W (Λ3), armure de cuir (Λ1).

Nous choisissons ici de ne pas vous donner les scores des Argraths. Cet ancien esclave est destiné à devenir un des plus grands chefs praxiens. Il va découvrir le Taureau-Blanc, un puissant esprit de Prax, et trouver un moyen de le lier à lui-même. Son charisme et sa puissance va dépasser, à l'instar de Jaldon, les différences entre les tribus et tous les praxiens (ou presque) seront prêts à se rallier sous ses ordres.

LES RENCONTRES

Gangsters du quartier des Fermiers (Écorcheurs)

Les Écorcheurs partagent l'aigreur de leur dirigeant Hanag Bâton-brisé envers les nomades. Leur principale activité criminelle consiste à dépecer les bestiaux des praxiens, s'infiltrant de nuit dans les enclos ou les écuries du quartier des Fermiers. Souvent ivres, ils sont alors ouvertement racistes, vindicatifs et surtout dangereux avec leurs grands couteaux.

Capacités: aigreur 12, sauter la clôture 14, torturer un bestiau 17, propos d'ivrogne 15, couteau de tanneur 13Λ1, crochet de boucher 11Λ1

équipement: peau de zèbre, pierre à aiguiser.

Fermier orlanthi

Extrémistes issu d'un peuple connu pour son manque de modération ceux sont avant tout des polémistes qui joignent le poing à la parole mais savent en général s'arrêter avant de commettre l'irréparable. Ils aiment jouer au chat et à la souris avec les autorités, surtout Lunaires.

Capacités: Fermier 17, Insulter 13, Gueuler 17, Rouler des mécaniques 15, Combat (Épée 13, Arc 11), Pavique 13, Praxien 11, Connaissance du Comté 15

Rebelle orlanthi

Contre « l'empire maléfique », le dernier espoir réside peut-être dans les jeunes héortiens qui refusent l'occupation. Pour l'instant, ils dressent des plans à l'auberge du coin en brailant des chansons de Sartar. Mais dès que le conflit deviendra sérieux, ils prendront les armes de leurs oncles et iront se faire tuer pour la gloire d'Orlanth et la liberté de Pavis.

Capacités: Téméraire 17, Initié d'Orlanth Aventureux ou Fermier 17, Fidèle de Pavis 12, Provoquer la garde 15, Combat à l'épée et au bouclier 15, Pauvre 12

Politicien véreux

Pavis regorge de ces individus sans scrupule qui profitent de leur culture (et surtout du fait qu'ils savent lire et écrire) pour abuser les pauvres gens. Ils aident les illettrés à traiter avec l'administration pavisite, avec la bureaucratie lunaire... Ils tiennent des comptes quand vient le moment de payer des impôts. Ils négocient des promesses de votes et manipulent les opinions. Bref, ils sont le fer de lance de ce que le système pavisite peut engendrer de pire: la corruption, le racket, les détournements de fonds...

Capacités: Bureaucratie 15, Escroquer 17, Initié d'un culte marchand ou d'érudit 13, Corrompre 17, Influencer 15, Appeler la garde 19, Contact dans une faction politique 18

Trafiquant de brumia

Hors-la-loi discrets mais efficaces, ils profitent des frontières entre les Comtés de Pavis et du Soleil pour rester impunie. Issus de toutes les tribus et peuplades de Prax et de la Passe du Dragon, ils sont unis par le sceau du secret et l'appât du gain. Peu dangereux en combat ils ont les moyens financiers de neutraliser indirectement toute personne voulant leur nuire.

Capacités: Fourbe 17, Cruel 15, Discrétion 17, Se fondre dans la foule 15, Culture de la brumia 17, Combat (Dague 11), Langue natale 13, Langue Marchande 11

Bandit

Les bandits de Pavis ont la peau dure. Mais la plupart des autres habitants de la région aussi. Alors ils privilégient la discrétion avant tout, et évitent de s'exposer pour de maigres butins. Dans Nouvelle Pavis, ils sont quasiment invisibles. Certains disposent de cachettes dans la Grande Ruine, mais celle-ci reste un endroit un peu trop sauvage à leur goût.

Capacités: Repérer les pieds-tendres 35, Discrétion 18, Initié de Lanbril ou d'Orlanth voleur 14

Combat: Combat à la dague 15 (Λ1)



Bouffon

Les bouffons ne se présentent pas toujours comme tels. Mendiants, aventuriers à la petite semaine, voleurs de poules et simples asociaux sont tous susceptibles de rechercher le réconfort dans le rire... Mais cela ne signifie pas que leur humour doit être compréhensible de leurs victimes. Adeptes de la justice poétique, les bouffons font tourner en bourrique les plus honnêtes personnes, en les volant « par là où elles ont volé ».

Capacités: Se faire passer pour simple d'esprit 4W, Discrétion 20, Initié d'Eurmial 20, Farces cruelles 17, Baragouiner toutes les langues 14, Fuir 13

Homme de main

Les grandes familles pavisites entretiennent deux sortes d'hommes de main. Ceux de confiance: clients des Patroma, cousins lointains des Indagos ou des Garhound, associés asservis des Ingilli, humbles serviteurs des Eiskolli... Et puis les autres, les intermittents du muscle, employés lors de grandes occasions et qui tournent au bandit lorsque les temps sont durs. Dans les deux cas, les hommes de main ont la même origine ethnique que leur employeur, à l'exception des familles lunaires, qui emploient beaucoup de pauvres Pavisites.

Capacités: Garder une porte 16, Passer à tabac 15, Fidèle comme un chien 14, Négocier des permis de port d'armes 13

Combat: Combat à l'épée courte 16 (Λ2), armure de cuir (Λ1)

Membre de la Confrérie

Assassins endurcis, les membres de la Confrérie du Croc Noir affichent une terrifiante loyauté pour leur seigneur secret. Les autres membres de la communauté criminelle ont appris à les repérer à leur mine lugubre et à les éviter. En combat, les tueurs du Croc Noir n'hésitent pas à avoir recours aux coups bas et aux tactiques les plus odieuses, comme prendre un otage pour fuir et l'égorger une fois en sûreté.

Capacités: Torturer 18, Combat à la dague empoisonnée 17 (Λ2), Tradition de Croc Noir 17, Fétiche (Force de la haine ou Saleur de lames) 15, Morbide 14

Résistant des Nouvelles Dents

Inspirés par le charisme d'un certain Argrath, des membres de toutes les couches de la société pavisite rejoignent le réseau de résistance des Nouvelles Dents à partir de 1624. Cette organisation est résolument criminelle et pratique sans scrupule la délation, le chantage, l'assassinat... Les Nouvelles Dents utilisent les armes des Lunaires contre eux-mêmes et mènent un combat qui semble désespéré contre un ennemi supérieur en nombre et en armement. Mais guidé par son Argrath, le réseau s'impose comme la puissance la plus perfide de Pavis et parvient même à écraser une partie du culte de Krarsht et de la Confrérie de Croc-Noir. Après la chute de Pavis, si

la situation s'y prête, les « résistants » seront honorés et occuperont des postes à responsabilité dans la cité. En tant que Narrateur, n'hésitez pas à faire des Nouvelles Dents une Troupe de Héros avec une ressource magique propre, surtout si vous avez donné le rôle d'Argrath de Pavis à un de vos Héros.

Capacités: *Initié d'Orlanth Aventureux 18, Ennemi juré des Lunaires 17, Se faufiler 16, Cacher ses armes 16, Pas de remord 20*

Combat: *Combat à l'épée longue 16 (Λ3), armure de cuir léger (Λ1)*

Bilkar, Fille de Pavis

Bilkar est le genre de personnes qui sont indispensables au bon fonctionnement d'une organisation, mais qui ne sauraient y occuper de responsabilités. C'est un suiveur avant tout, et en toute occasion il cherche à trouver une opinion mieux placée que la sienne. Il a la sagesse de le reconnaître, et sa place dans la hiérarchie du temple n'a donc pas changé d'un iota depuis bien des années.

Capacités: *Prêtre de Pavis 20, Conformiste 18, Bûcheur 17, Histoires de la Grande Ruine 15, Se choisir un guide 13*

Broosta, Fille de Pavis

Broosta se situe en retrait des autres Filles de Pavis. Elle assure tous les services liturgiques qui incombent à sa charge avec sérieux, mais elle ne s'adresse jamais au peuple ni à l'économe du temple. Ce qu'elle préfère, c'est étudier des ouvrages anciens dans la bibliothèque du temple. Comme son époux Fleeter Nemm, elle est passionnée par l'ancienne grandeur de la cité, et prête à en discuter.

Capacités: *Histoire ancienne de Pavis 6W, Prêtresse de Pavis 25, Yeux fatigués par la lecture 18, Modeste 15, Finir les phrases de Fleeter Nemm 13*

Cyriilus Harmonius, Fille de Pavis

Membre du parti des Impériaux, Cyriilus a un caractère volontaire. Il pense que malgré ses succès rapides au sein de la hiérarchie du temple de Pavis, il doit encore faire ses preuves vis-à-vis des Lunaires et de ses pairs. Il passe ses journées à inspecter les nouvelles constructions militaires de la Zone des Zèbres, ou à faire part aux monteurs de zèbres de quelque nouvelle exigence d'Hargran le Sale.

Capacités: *Prêtre de Pavis 5W, Zélé 16, Parler le nouveau pélorien 16, Coutumes zèbres 15, Mépris d'Hargran 14*

Govoran le Magnifique

Frère du maire de la cité, ce prêtre d'Orlanth Fermier est plus apprécié que Faltikus le Bon par les fidèles du dieu des tempêtes, mais il ne dispose pas de temple. Officiellement, Govoran ne pratique plus le culte d'Orlanth, mais tout le monde sait qu'il est toujours loyal à son dieu. Peu désireux d'entrer en conflit avec Faltikus, Govoran mène des offices secrets dans la maison de Brygga Languecisaille, devant une audience restreinte.

Capacités: *Prêtre d'Orlanth Fermier 20, Résistant à l'alcool 18, Fidèle à ses convictions 17*

Marchand pavisite

Les marchands de Pavis sont des coriaces. Leur marchandise, parfois de mauvaise qualité, a été fabriquée ou acquise au prix de grands efforts. Il faut faire face au mauvais temps qui embourbe ou ensable les caravanes, aux nomades, aux percepteurs impériaux... Alors ce ne sont pas de petits paltoquets qui vont leur en conter. À part ça, ce sont de braves bougres, et ils tolèrent les excentriques.

Capacités: *Marchander son bout de gras 17, Ne pas s'aventurer dans les coins louches 16, En avoir vu de belles 16, Combat à l'épée courte 14, Être escorté en cas de besoin 13*

LES FIGURES

Davis Garhound, Seigneur de Garhound.

Chef incontesté de la capitale officieuse du Comté rural, Davis conserve à tout moment l'allure réservé et calme d'un chef Orlanthi modéré et sage. Ce n'est qu'une façade savamment entretenu car rien ne peut l'arrêter dans sa quête de pouvoir. Il dirige d'une main de maître mais dans l'ombre et sous diverses identités tout un réseau d'agents plus ou moins scrupuleux. Son plus grand groupe secret est celui des trafiquants de brumia, dirigé of-

ficiellement par Mik Vieux Champs, et qui lui rapporte une véritable fortune qu'il emploie en pot de vin, assassinats et corruption diverses. Cadet de la dynastie Garhound, il a été obligé par son père et son grand-père de rester à Garhound pour s'occuper des affaires de la campagne, laissant sa sœur s'attirer gloire et renommée à Pavis. Il la déteste encore plus que ses pires ennemis mais ne fera rien ouvertement contre elle.

Arriviste au dernier degré il n'est pour aucun camp et n'agit que dans son propre intérêt.

Capacités : Mentir 10**W**, Connaissance de Garhound 5**W**, Discrétion 17, Assumer une autre identité 10**W**, Combat (Épée 15), Loi du Comté 17, Diplomatie 17, Maîtrise de soi 5**W**, Paranoïaque 19, Initié d'Orlanth le Tonnant 19, Initié d'Orlanth Rex 19, Fidèle de Pavis 13

Benderri, Fils de Pavis

Membre de la faction des Impériaux, Benderri a vu passer et partir beaucoup de gens durant sa longue vie, mais il croit que les soldats lunaires vont rester à Pavis pour de bons. C'est pourquoi, maintenant qu'il est le grand prêtre du temple de Pavis, qu'il pèse sur les décisions du conseil de la cité en faveur de la collaboration avec les Lunaires. Il pense qu'une alliance forte avec l'Empire lunaire est ce que Pavis peut rêver de mieux. Mais il sait que les légionnaires lunaires pourraient se retirer un jour pour livrer une guerre au loin, et qu'ils ne reviendraient peut-être pas si la cité n'était qu'une dépendance extérieure de l'Empire. Tandis que si Pavis était devenue territoire vraiment lunaire, elle aurait l'assurance de bénéficier à perpétuité de la protection des légions. Benderri prête donc une oreille favorable aux idées de rapprochement des panthéons lunaire et pavique. Mais, adepte de la stabilité, il ne veut pas prendre le risque de plonger la cité dans la discorde en menant les choses trop brusquement.

Capacités : Prêtre de Pavis 8III, Reclus dans le temple 20, Sage 10II, Vieillissant 19

Bendrath, Fille de Pavis et de Cloussilex

Les jeunes filles de la bonne société pavique sont fascinées par Bendrath, un des plus jeunes prêtres de Pavis. Il a pour lui le charme fougueux de ses racines héortiennes, et l'aura que confèrent une quinzaine d'années d'expéditions dans la Ruine. Bendrath rêve du jour où Pavis, la vraie Pavis, retrouvera sa grandeur passée. En attendant, il prête peu attention à ce qui peut se passer dans la Nouvelle Pavis, ce qui lui permet d'éviter toute friction politique avec les factions du conseil de la cité et les occupants lunaires. Il est beaucoup plus actif dans la Grande Ruine que Fleeter Nemm, car sa place dans la hiérarchie du temple lui laisse plus de temps libre, mais les deux hommes s'associent fréquemment. Bendrath n'hésite pas à puiser dans sa richesse personnelle pour financer certaines expéditions.

Capacités : Prêtre de Pavis 2III Pisteur de la Ruine 2III Vivre à la dure 16

Brygga Languecisaille, maire de Pavis

Brygga Languecisaille est une Héortienne pur jus de la famille Garhound. Elle est maire de Pavis et chef de son conseil. De plus, elle dirige la faction des Libres Pavisites, qui refusent l'occupation lunaire. Brygga dispose d'une fortune personnelle importante, et elle est la maîtresse de la Guilde des Travailleurs de la Toile et du Cuir, influente et nombreuse. Elle ne peut combiner facilement toutes ces responsabilités et toutes ces contraintes. Afin d'éviter de se voir destituer par l'occupant lunaire, elle a dû composer avec les autres factions du conseil. Elle n'est pas très satisfaite de la façon dont tournent les choses, et voudrait pouvoir bénéficier d'un soutien du temple de Pavis, mais en vain pour le moment malgré ses appels du pied répétés. Notamment, elle aimerait que le conseil de la cité ou la municipalité reprenne en main l'administration civile de Pavis. Une perspective qu'elle pense envisageable, à condition d'éliminer Jotoran en douceur de l'équation...

Capacités: Riche 10 , Autoritaire 5 , Initiée d'Orlanth Fermier 20, Initiée de Pavis 18

Faltikus le Bon

De deux choses l'une : soit Faltikus est un traître à la cause orlanthi, un collaborateur, soit il est un génie de la duplicité, parvenant grâce à sa bonhomie à désamorcer la répression lunaire contre le culte d'Orlanth à Pavis. Ne parvenant dans un premier temps à se décider, les fidèles du dieu des tempêtes ont finalement conclu que sa façon de procéder n'était guère orlanthi dans tous les cas. Faltikus n'est-il pas arrivé à Pavis avec l'armée lunaire ? Du coup, on le soupçonne d'être un illuminé. Quoi qu'il en soit, faute de meilleure solution, les Pavisites d'origine héortienne continuent à assister à ses offices. Mais il s'agit principalement d'enfants et de personnes « rangées », les hommes en veine de révolte préférant s'échauffer le sang avec un Seigneur des Vents appelé Krogar.

Capacités : Ne pas prendre parti 20, Prêtre d'Orlanth Aventureux 18, Généreux 15, En savoir plus qu'il n'en laisse paraître 1III Observer les fidèles 14, Initié de Pavis 12

Fleeter Nemm, Fille de Pavis

Le dauphin et le lieutenant de Benderri a su éviter de se fâcher avec les factions qui composent le conseil de la cité. En toutes circonstances, il ne se départit jamais d'un calme olympien. La seule perspective capable de le faire sauter de joie est une découverte d'artefact dans la Grande Ruine. Il est en effet persuadé que Pavis ne pourra renouer avec son passé glorieux que si les reliques adéquates sont récupérées et mises au service du culte. Il possède d'ailleurs une collection d'objets trouvés dans la Grande Ruine, dont certains n'ont même pas pu être décodés par les prêtres de Lhankor Mhy. Actuellement, il thésaurise un peu afin de pouvoir lancer une grande expédition archéologique. Bien qu'apolitique pour le moment, il est pragmatique et prend soin de collaborer efficacement avec les occupants lunaires dans le cadre de nombreuses affaires judiciaires. Il prend le prétexte de ses études de la Ruine pour refuser toute proposition de poste administratif sous les ordres lunaires.

Capacités : Prêtre de Pavis 10W Tir à l'arc 4W (A3), Réfléchir à toute vitesse 20, Évaluer un objet de la Ruine 18, Charismatique 16

Hallarax Belle-Voix

Au conseil de la cité, où il siège en tant que maître de la Guilde des Ménestrels et de celle des Bateliers, il parle au nom de la faction des Impériaux. C'est un homme aimable et un barde apprécié, ce qui permet aux points de vue qu'il exprime d'être plus facilement acceptés. Hallarax soutient que la précision du timbre et l'excellence du répertoire sont les seules vertus dont les ménestrels ont besoin. À titre personnel, il se montre de plus généreux en belles paroles et en aumônes occasionnelles, et doté d'un bon coup de fourchette. Afin de se chauffer la gorge, prétend-il, il boit de l'hydromel ou du vin avant chacune des ballades héroïques qui font sa réputation. C'est d'ailleurs souvent l'unique salaire qu'il perçoit des tavernes où il se produit, car il refuse de boire de la piquette.

Capacités : Ballades héroïques 12W Barde 3W Boire un petit coup 16, Parler le nouveau pélorien 14, Reliquer les femmes lunaires 13, Initié de Pavis 1W Initié d'Étyries 13

Jorjar le Vif

Le chef du guet de Pavis est l'ombre de Jotoran. Venu d'Adari avec ses amis trolls, il fait régner l'ordre lunaire dans la cité. En temps normal, il applique une politique relativement clémentine, mais il se tient prêt à serrer la vis dès que Jotoran le lui demandera. Au besoin, il peut instaurer un couvre-feu rigoureux à tout moment, et faire abattre sans sommations tout contrevenant. Ses hommes le connaissent et savent qu'il est très à cheval sur la discipline. Il fait suffisamment confiance à une poignée d'entre eux pour les emmener éventuellement dans une équipe illégale. Si Jotoran le lui demande, il peut ainsi assassiner, battre à mort, voler, vandaliser tout Pavisite, tout innocent qu'il soit. Jorjar pense qu'il accomplit une œuvre civilisatrice, mais que les barbares locaux sont bien incapables d'en apprécier les bienfaits.

Capacités : Fanatiquement dévoué à la cause lunaire 10W Parler la langue sombre 16, Amis trolls 16, Adepté d'Opili 20, Initié de Pavis 15, Initié de Xian Artor 15

Combat : Combat au cimetière 4W2 (A3), armure composite (A2), bouclier (A1)

Jotoran Épée Longue

Jotoran dirige Pavis. C'est du moins ce qu'il aime à penser, ce qui amène sur ses lèvres un fin sourire qui ne le quitte guère. C'est par lui que toutes les décisions importantes de Sor-Eel et des autres officiels lunaires sont appliquées. Il est aussi responsable de la sécurité civile de la cité, et confère régulièrement avec son sbire Jorjar, le chef du guet. Sa position d'administrateur en chef de Pavis n'a rien d'officiel à Pavis, mais il n'en a cure car il bénéficie d'un soutien sans faille de ses supérieurs lunaires, qui savent qu'il fait fonctionner la cité. Et Brygga, le maire, évite prudemment de lui mettre des bâtons dans les roues. Il est plus intéressé par sa vocation que par la renommée, donc il n'use généralement de son pouvoir qu'envers les notables, pour leur rappeler que les occupants n'ont laissé subsister les institutions paviques que par pure tolérance. Le petit peuple évalue mal son importance.

Capacités : Bureaucratie 16W Sévère 3W Penser à long terme 18, Repérer les menteurs 15, Efflanqué 12, Initié de Pavis 20, Adepté d'Opili 5W

Combat : Combat au cimetière 13 (A3), vêtements enchantés (A3)

Kolli l'Honnête, dit Kolli Gros Lard

Le maître de la Guilde des Joailliers est un membre écouté du Conseil de la Cité, où il représente les Pacifistes. Le commerce prospère actuellement à Pavis, et la cité semble être sur le point de prendre un véritable essor économique grâce au Fleuve des Berceaux; Kolli pense qu'il faut encourager cette tendance pour que ses affaires fructifient. Et pour cela, le calme et la bonne entente doivent régner. Kolli garde un œil sur la plupart des partis humains de la cité, guettant le moindre signe de dissension, mais a tendance à négliger les Races Aînées. En affaires, Kolli n'oublie jamais qu'un bon client est un client qui revient. C'est pour cela qu'il essaie d'établir une relation de confiance très forte avec les gens qui visitent sa boutique.

Capacités: Riche 14W, Évaluer un trésor 7W, Mémoriser 20, Initié de Cloussilex 19, Persuasion 16, Initié de Pavis 15

Séréna Jonglure

Séréna Jonglure appartient à la famille lunaire des Patroma. Elle est venue s'installer auprès de ses cousins de Pavis après une histoire d'amour qui a mal fini, pour oublier les cités péloriennes. Elle commence seulement, cinq ans après son arrivée, à comprendre comment fonctionne la cité et elle trouve les Pavisites très pittoresques. Pour les Patroma, puis pour leurs amis, puis enfin pour toute personne susceptible de lui verser une rémunération, elle s'est mise à enseigner l'art lunaire du duel, de la musique et du chant. Ses étudiants se battent entre eux ou avec des passants pour obtenir un regard de sa part, mais Séréna professe une maîtrise rigoureuse de son agressivité. Elle n'a pas eu à dégainier une seule fois sa lame pour se défendre. Séréna apprécie les divertissements raffinés, mais il lui arrive de descendre à visiter une taverne quand un artiste renommé s'y produit. C'est une admiratrice de Chukan le Baladin.

Capacités: Escrime 5W2 (A3), Culture lunaire 19, Initiée de Natha 5W, Initiée de Pavis 19

Krogar Heume de Loup

Avec Falikus et Govoran, c'est le troisième prêtre d'Orlanth présent dans la cité. Mais c'est aussi et surtout un Seigneur des Vents et un homme libre, même s'il se contente de se présenter comme maître d'armes. Jorjar le Vif aimerait bien trouver une occasion de l'interroger sans perdre la moitié de ses hommes ni provoquer une émeute parmi les Pavisites d'origine héortienne. Mais Krogar ne lui en laisse pas l'occasion. Quand il tue des légionnaires lunaires, il le fait dans la Grande Ruine et il prend soin que les corps ne soient pas retrouvés. Actuellement, il ne s'attaque aux Lunaires qu'en représailles de leurs méfaits. En tant que seigneur runique, il prend sous son aile protectrice les Orlanthi de Pavis, et ceux qui tombent sous les coups des soudards lunaires sont vengés peu de temps après.

Capacités: Combat à l'épée 18W2, Adepté d'Orlanth Aventureux 8W2, Connu comme le loup blanc 17, Large d'épaules 15, Détecter les coups fourrés 15, Fidèle de Pavis 12

Équipement: Heume de Loup (béné par un chaman telmori) 19 (A1), armure de cuir bouilli (A2)

Hanag Bâton-brisé

La seule chose qui unisse Hanag au reste du monde, c'est justement sa haine pour le reste du monde. Le chef des Écorcheurs a réussi l'in vraisemblable pari de fédérer autour de lui une bonne poignée de mécontents, des nomades destitués et jalouxant leurs congénères dans l'ivresse, ou encore des pavisites et des colons lunaires profondément racistes qui ne supportent pas plus que lui le commerce contre-nature avec ces sous-races (lesquelles variant d'un contestataire à l'autre).

Capacités: Xénophobie 18, Insulter un praxien 8W, Humilier un praxien 5W, Noms d'oiseaux lunaires 17, Se ridiculiser 14, S'attirer des emmerdes 16, Coups de béquille 16A1, Lance longue 16A4, Dépecer un bétail 1W, Vigilant 16, Silencieux 14, Connaissance des troupes 14, Initié du Grand Mystère 12, Fidèle de Pavis 6

Équipement: pas mal de peaux de bêtes qu'il s'amuse à foutre en l'air pour le plaisir, quelques bouteilles de vinasse, des breloques en souvenir de son tribal (bracelets), marquage d'esclave

LES PUISSANCES**Annatia la simple**

prêtresse de Deezola, missionnaire pénitente, en poste à Garhound.

Jeune Pentienne à l'aspect fragile et innocent, elle fut élevée dans un couvent de la Lune Blanche et initiée aux plus grands secrets de cette Déesse mal connue. Officiellement prêtresse de Deezola, elle dirige une mission de réconfort basée à Garhound mais se déplace souvent pour porter la bonne parole et aider quiconque en a besoin. Agent

secrète de sa déesse elle a pour but, comme tous ceux de son culte, la destruction de l'Empire pour hâter le remplacement de la Lune Rouge de la Guerre par la Blanche de la Paix. Elle profite de ses voyages et de son innocence apparente pour espionner et découvrir les meilleurs moyens de renforcer les défauts de l'Empire et d'aider ses ennemis. Elle aidera quiconque nuit à l'Empire mais également tous ceux qui accentuent la répression. Elle se déguise souvent pour engager des ruffians afin d'effectuer ses missions de sabotage mais lui arrive d'agir elle-même, à couvert. C'est sans doute elle qui prendra la place de Gimjim quand ses activités chaotiques seront révélées.

Capacités : *Discrétion 10* **W2**, *Déguisement 10* **W**, *Paraître innocente 5* **W**, *Culte de Taraltara 19*, *Convaincre 19*, *Art martial des Lames tournoyantes 15* **W2**, *Médiation 5* **W**, *Vision globale et synthétique 15*, *Réfuter 5* **W**

Mik Vieux Champs

mystique illuminé du Taureau Tempête, parrain du trafic de brumia

Malgré ses cheveux blancs filasses et ses rides profondes, Mik est une force de la nature, vieilli par sept ans d'errance dans la bataille éternelle du Taureau Tempête. Fou et déçu par son Dieu qui l'a durement éprouvé, il est en fait illuminé, ne croyant ni à la Loi ni au Chaos mais seulement à la violence. Il utilise son apparence de vieil ermite pour dissimuler la caverne où vit et travaille une bonne partie de sa bande de trafiquants de brumia. Il ne reçoit d'ordres de personnes et se contente de verser tous ses bénéfices au mystérieux fondateur de la bande dont il n'a fait que reprendre le commandement. Il ignore tout de l'identité de ce chef et ne cherche absolument pas à la connaître.

Grand 17, **Hirsute 15**, **Fou 5 **W2**, *Combat à mains nues 10* **W**, *Épée 5* **W**, *Fort 2* **W**, *Faire peur 5* **W**, *Donner des ordres 19*, *Organiser une bande 17*, *Trafic de brumia 19*.**

Chuckel l'Astucieux

Chuckel n'est pas un méchant homme : « Je ne fais rien de mal ; je prends seulement du bien à ceux qui en ont trop. » C'est juste un larron talentueux et comblé par la bonne fortune. En tant que Maître Voleur, il suscite l'admiration des fidèles de Lanbril, d'autant plus qu'il applique une politique de neutralité, et que chacun cherche à l'attirer dans sa bande. Mais à l'insu de tous, il mène aussi plusieurs autres vies sous d'autres noms. Il est notamment Chukan le Baladin, un ménestrel renommé et recherché. Ses emplois d'éducation musicale de l'élite pavisite lui ouvrent les portes des demeures les plus riches. Chuckel a un sérieux concurrent dans le milieu criminel, un informateur mystérieux connu sous le nom de « le Rat » et dont Chuckel aime usurper l'identité à l'occasion, espérant ainsi pousser le Rat à entrer en contact avec lui. Il espère ainsi que tout ennemi d'une de ses identités criminelles ira tenter de s'allier avec son autre facette. Très joueur, Chuckel est capable de relever les paris les plus audacieux. Il travaille d'ailleurs parfois à prix d'or pour diverses organisations officielles qui ont désespérément besoin de son savoir-voler. Pour se déguiser, Chuckel utilise des prodiges de Lanbril et de nombreux artifices (bosse artificielle pour le Rat).

Capacités : *Identités secrètes 3* **W3**, *Maître Voleur 15* **W2**, *Adepté de Lanbril 3* **W2**, *Artisanat du Grand Mystère, Luth 13* **W**, *Courtois 19*, *Combat à la dague 18* (A1), *Art de vivre pélorien 17*

Griselda

Griselda est un personnage récurrent pour toute série se déroulant à Pavis. Elle devrait tour à tour pouvoir faire office d'alliée et d'ennemie pour les héros. Personne n'est jamais indifférent envers la reine des aventuriers de Pavis, aussi ne faut-il pas hésiter à recourir à la manière forte pour déchaîner les passions des héros à son égard : ils peuvent en tomber amoureux comme mourir de sa main. Griselda n'a pas d'attaches particulières et n'hésite pas s'il le faut à voyager dans Prax, mais elle n'est pas du genre à perdre du temps ou de l'argent dans de vaines poursuites. Elle n'est pas non plus très émotive. Tout autre bandit qu'elle aurait été retrouvée et exécutée depuis longtemps par un homme de main à la solde d'une quelconque faction pavisite bernée par ses soins. Mais Griselda a un don pour jouer de sa réputation. Quand elle arbore son expression favorite, un masque de sauvagerie et des yeux cruels, la plupart des gens lui donnent prudemment raison. Pourtant Griselda ne passe pas son temps à torturer ses victimes, au contraire elle apprécie les bons coups qui ne sont pas fatigants. Mais elle comprend que suggérer qu'elle est capable du pire lui permet de tirer le meilleur de ses interlocuteurs.

Capacités : *Source de rumeurs 4* **W3**, *Dure à cuire 2* **W2**, *Sourire terrifiant 16* **W**, *Amis inattendus 16* **W**, *Ex-amants 4* **W**, *Tactiques héortiennes 2* **W**, *Tradition des voleurs de Lanbril 17*, *Parler les langues de la passe du Dragon 14*, *Adepté de Vinga 11* **W**, *Initiée de Pavis 15*

Combat : *Combat à l'épée W2 (73)*, *Tir de fléchette 19* (A1), *petit bouclier* (A1)

Relations : *Tête de Loup 2* **W**, *Trolls de la Grande Ruine (Pikat Yaraboom) 18*, *Clan sable 18*, *Sor-Eel 18*

Les Argraths

Nous choisissons ici de ne pas vous donner les scores des Argraths.

Garrath Vivelame, qui deviendra Argrath le Pirate-Loup, est un puissant adepte d'Orlanth l'Aventureux qui va développer l'aspect Orlanth Rex en devenant un leader charismatique de la rébellion. Après l'épisode du Berceau (qui lui vaudra de gagner l'amitié des géants), il disparaît pendant quelques années qu'il passe à explorer le monde avec les Pirates Loups. Quand il revient, c'est lui qui déclenche les rébellions qui conduiront à la chute du règne lunaire dans la vallée des Berceaux.

Énostar Mauvais-Rêve est tout d'abord un opportuniste, un de ceux qui vivent dans Pavis sans se soucier d'autre chose que de leur bien-être. Pendant longtemps, il travaille sans scrupule pour les Lunaires. Mais après l'épidémie de 1623, il est touché par la « grâce » et comprend que les Lunaires ne sont pas les vrais maîtres de la cité. Il organise le Réseau des Nouvelles-Dents et s'attaque directement aux cultes de Krash et de Croc Noir, dans une guerre occulte terrible.

Les personnages yelmaliens

LES RENCONTRES

Laertès Coatilon

Guide de la Lumière (intendant) du Comté du Soleil, fidèle à la cause de Yelmali et convaincu que l'avenir passe par une coopération renforcée avec les Lunaires, Laertès Coatilon propose une alternative à la ligne diplomatique suivie par Solanthos (de plus en plus hostile à l'Empire). Il s'entoure de contacts et d'alliés politiques, dans le Comté et ailleurs, en vue de faire prévaloir ses idées un jour prochain...

Capacités : Conspirer 5W, Gestion 18, Contacts (Lunaires) 16, Discrétion 16, Persuader 15, Guide de la Lumière 3W, Adepte de Yelmali 4W

Belvani, Lieutenant du Capitaine de la Lumière

Ce Fils de la Lumière, commandant en second des Templiers du Soleil, est un personnage atypique toujours accompagné de son valet le Lar, un dragonewt à crête, qui a juré de le servir jusqu'à sa troisième résurrection depuis que Belvani lui a sauvé la vie. Souvent expédié en mission en dehors du Comté, il est influencé par les cultures étrangères : il se bat à l'épée courte, chasse à l'arbalète et parle plusieurs langues. Il serait proche de l'illumination

Capacités : Combat (deux épées) 8W/5, Communiquer avec le Lar 20, Arbalète 18, Coutumes de la Passe du Dragon 16, Diplomatie 3W, Séducteur 4W, Fils de la Lumière 1W, Adepte de Yelmali 20, Philosophie mystique 13W
Affinités : Vérité 19

Pour les caractéristiques du dragonewt, se référer à HeroWars page 315.

Gaumata l'étrange

Étranger au Comté, il s'est converti au culte de Yelmali il y a de nombreuses années. Bien qu'aujourd'hui relativement âgé, il est toujours chargé de veiller aux obligations rituelles et magiques du culte. Il est normalement appelé à succéder à Périnidès. Il accomplit sa mission avec un zèle peu commun afin de faire oublier son origine étrangère.

Capacités : Ascétisme 14W, Mythologie de Yelmali 19, Vieux 18, Connaissance de Prax 16, Complexé 14, Mystérieux 20, Adepte de Yelmali 1W, Adepte de Togtvei 20W

Jaune Velouté

Le vrai nom de ce babouin est Gorzeek. Bien qu'il en ait toujours été écarté, Gorzeek n'a cessé d'être initié au culte de Yelmali. Afin d'afficher sa ferveur, il s'est fait tondre et teindre la peau en jaune d'or. Errant dans le Comté, à la recherche d'adorateurs du Soleil, il représente une bonne source d'information. En revanche, il n'hésite pas à rapporter à la milice tout comportement suspect dont il est le témoin.

Capacités : Baratin simiesque 18, Centraliser toutes sortes de rumeurs 17, S'accrocher aux basques d'un Yelmali 16, Faire pitié 16, Mythologie de Yelmali 8

Karial le Pur, Grand Prêtre de Yelmalio

Karial le Pur est le Grand Prêtre de Yelmalio à Pavis. C'est un personnage effacé dont la position hiérarchique est parfois contestée: même si sa dévotion ne fait aucun doute, son incapacité à défendre avec éloquence et passion les intérêts yelmaliens au sein de la classe politique de Pavis pose problème. Mais ses pouvoirs de lumière impressionnent les fidèles pendant les offices religieux.

Capacités: Mythologie de Yelmalio 20^W Stoïque 20, Conduire un office 20^W Naïveté 13, Initié de Monro 5^W Grand prêtre de Yelmalio 15^W

Affinité: Lumière 10^W2, les autres (Lance et bouclier, Céréale, Représailles) sont à 15^W

Haloric Front Luisant, Capitaine de la Lumière

Face à la discrétion de Karial le Pur, l'omniprésence de Haloric dans les affaires solaires de Pavis offre un singulier contraste. Homme de terrain énergique, il n'a de cesse d'être à l'écoute de ses concitoyens et de défendre leurs intérêts dans certaines réunions lobbyistes. Il s'inquiète de la perte d'influence de la culture solaire dans la cité, et s'en est déjà ouvert au Comte Solanthos Pique-de-Fer.

Capacités: Se rendre indispensable 10^W Combat au corps-à-corps (Lance et bouclier) 19, Ambitieux 18, Faire régner la discipline 16, Capitaine de la Lumière 5^W Initié de Kuschile 3^W Adepté de Yelmalio 1^W

Affinité: Lance et au Bouclier 18^W

Thrandren Coup-de-Pied

Comme prêtre de Lokarnos (dieu céleste des chariots, des marchands et des voyageurs), Thrandren a ses entrées au temple de Yelmalio à Pavis. C'est lui qui gère le commerce du quartier. Il lui arrive de tempérer les ardeurs de Haloric, quand celui-ci est excédé par les insuffisances politiques de Karial.

Capacités: Mythologie de Lokarnos 18^W Repérer un pickpocket 17, Art du compromis 1^W Voyager dans Génértéla 14, Prêtre de Lokarnos 10^W

Affinité: Commerce 552

Jaronak le Brillant

Templier de renom aujourd'hui en retraite, Jaronak – qui a gardé la forme – a fondé une école pour transmettre son art guerrier à ses concitoyens. C'est un professeur exigeant qui radote ses combats d'antan (forcément héroïques), fustige le moindre signe de paresse (comprendre: de fatigue), et admire Véga Souffle-d'Or (« Une femme qui porte les armes, eh bien oui, deux fois oui, quand on a une telle classe! »). Grande gueule, voire inconscient parfois...

Capacités: Jamais content 5^W Combat (Lance/bouclier, toutes options) 18, Se vanter 17, Insulter un troll 16, Courir 14, Templier 1^W Initié de Yelmalio 1^W

Thurkan le Cogneur

Thurkan est un personnage atypique dans le quartier du Soleil. Il a vécu dans la Grande Ruine, a frayé avec des Trolls dans sa jeunesse et vénère Zorak Zoran. Il dirige lui aussi une école de combat, mais d'un tout autre style que celle de Jaronak. Subir son enseignement (masses, bouclier, fléau à deux mains, coup de pied, coup de poing...) n'est pas sans risque.

Capacités: Mythologie de Zorak Zoran 12, Trollball 10, Exhiber d'effrayantes cicatrices 16, Athlétisme 16, Frapper fort 18

LES FIGURES

Périmidès le Chaste

Le Grand Prêtre de Yelmalio, chef spirituel du Dôme Soleil, est un homme très âgé, aux traits fatigués, qui refuse obstinément de céder sa place et de se retirer dans les Tours de retraite. Bien que ne se déplaçant que soutenu par un groupe de nones d'Ourania et, il assiste à toutes les cérémonies du culte, qui restent les seules occasions de l'approcher. Cependant, communiquer avec lui est difficile, il ne s'exprime qu'en langue du Feu. D'aucuns disent que Périmidès refuse en fait de céder sa place à Gaumata et de laisser ainsi un étranger accéder au rang de Grand Prêtre de Yelmalio.

Capacités : Mythes solaires 12W2, Très vieux 20, Parler la langue du Feu 3W2, Vivre reclus 19, Obstiné 18, Cultes solaires 8W, Xénophobe 16, Grand prêtre de Yelmalo 10W2

Invictus, Capitaine de la Lumière

Il est le Fils de la Lumière Responsable du Comté, à ce titre, il commande les Templiers du Dôme Soleil et définit la politique militaire du Temple. Il est passionné par la chasse au faucon qu'il pratique assidûment avec le Comte. De ce fait, il délaisse quelques peu ses activités militaires au profit de sa subordonnée directe, Dame Véga Souffle-d'or, qui fut sa femme avant que les règles du culte ne l'oblige à divorcer. Sa nouvelle épouse (Penta, sœur de la première) est prêtresse de la Terre. Son statut fait d'Invictus le propriétaire de l'Armure du Seigneur Main-Dorée. Il est en permanence accompagné de sa garde d'honneur composée d'au moins trois Templiers.

Capacités : Combat (lance courte et bouclier) 15W, Équitation 20, Tir à l'arc 2W, Commandement 15W, Mythes solaires 5W, Arrogant 16, Résistant 19, Capitaine de la Lumière 12W, Adeptes de Yelmalo 2W

L'armure du seigneur Main-dorée

Cette armure de fer doré enchanté est chaude au touché et brille légèrement dans le noir. Elle est de rang 3 et ne peut être portée que par le vainqueur légitime du Défi de Main-Dorée. Elle offre le prodige « Résister au feu 18W ».

Véga Souffle-d'or, Gardienne du Comté du Soleil

Dame Véga est l'une des très rares femmes adeptes de Yelmalo et Dames de la Lumière. Elle commande la Milice du Dôme Soleil. Elle a dû combattre les préjugés et se montrer bien meilleure que beaucoup d'hommes afin de s'imposer dans un culte quasi-exclusivement masculin. Par ses exploits (et des soutiens politiques bien utilisés), elle a obtenu le grade d'homme « à titre honorifique » et elle cherche à utiliser ce précédent pour ouvrir le culte de Yelmalo aux femmes les plus méritantes. Grâce à son intelligence et à sa vivacité d'esprit, Véga a finalement fait de son unité de milice la meilleure de toutes. Elle est escortée d'une garde d'honneur de trois Templiers, dont l'un, Alalia, est aussi une femme.

Capacités : Combat (lance longue et bouclier) 16W, Équitation 19, Tir à l'arc 17W, En imposer 12W, Se renseigner 18, Traiter avec les étrangers 16, Gardienne du Comté 12W, Adeptes de Yelmalo 7W

L'étendard du Gardien

Représentant un griffon rampant surmonté d'un globe doré, il est arboré par le Gardien. Le Comte est capable de le localiser en permanence. Son porteur peut être « estropié » mais jamais « mourant » ou au-delà. Ce don s'accompagne d'un interdit particulier : « Ne jamais fuir ou se rendre aux ennemis du Dôme Soleil. »

Kinope la naïade

Kinope est une nymphe de l'eau liée à une source jaillissant au cœur du Nouveau Marais dans un endroit étrangement accueillant au milieu de cette zone putride. Au centre d'un bosquet de Cypres, elle apparaît, sous la forme d'une très belle femme, à ses visiteurs et, en échange de quelques dévotions, leur offre ses soins. Elle apprécie tout particulièrement les chants et les poésies. En revanche, elle ne supporte pas la vue d'une flamme qu'elle éteindra immédiatement à l'aide de son fouet constitué de longues algues phosphorescentes et irritantes.

Puissance : 17W sur le Plan médian, 7W2 dans son sanctuaire et 17W2 sur le plan psychique

Capacités : Séduire 5W, Se déplacer dans l'eau 10W, Combat (fouet végétal) 18, Esquiver 1W2

Talents : Calmer les fièvres 15W, Laver une plaie 17W, Soigner une brûlure 17W, Éteindre un feu 8W2, Remonter en esprit le cours du temps 11W, Descendre en esprit le cours du temps 1W

Le Comte Solanthos Pique-de-Fer

Ce Fils de la Lumière, âgé de 43 ans, est à la fois le chef temporel et religieux du Comté du Soleil. A l'image de son peuple, il est orgueilleux et méfiant et n'hésite pas à prendre des décisions courageuses, parfois dures mais toujours juste. Il est ainsi autant craint qu'admiré par ses gens. Solanthos avait la réputation d'être un duelliste émérite lorsqu'il était jeune, il a notamment tué deux officiers de l'armée impériale lunaire. Cet épisode de sa vie lui permet, tout en ayant une position somme toute prudente vis-à-vis des Lunaires, de se poser en défenseur d'une résistance plus active face à l'Empire que sous le règne de son prédécesseur Varthanis II. Toujours célibataire (comme le veut la règle du culte), de plus en plus sédentaire, il semble perdre quelque peu de sa patience et vouloir durcir un peu le ton vis-à-vis des étrangers, y compris des Lunaires.

Capacités: Combat (lance et bouclier) 8W, Éloquence 7W, Cultes solaires 5W, Mythes solaires 8W, Parler et écrire la langue de feu 2W, Coutumes Solaires 5W, Coutumes de Prax 19, Tir à l'arc 12W, Fauconnerie 18, Écouter 14W, Cérémonies solaires 1W, Commandement 12W, Seigneur du Comté du Soleil 15W, Adepté de Yelmatio 10W

Globe d'autorité et Sceptre de l'ordre

Ces deux objets magiques sont les symboles du pouvoir au sein du Comté, qu'ils ne quittent jamais. Il s'agit de très beaux objets ciselés en or enchanté. Le Globe est incrusté de cristal, de saphirs, d'ambre et de topaze et une rune de vérité est modelé dans le métal en son sommet, il émet une lumière fascinante. Il ne peut être utilisé que par dirigeant légitime du Comté et lui offre les talents « Séduire son auditoire 1W », « Barrière lumineuse 19W », « Vue lointaine 5W ».

Le Sceptre de l'Ordre est composé d'un soleil dardant posé sur une longue hampe. Au centre du soleil, un médaillon représente Yelmatio en armes, vêtu de la tunique du Templier, encadré par les runes de la Lumière et de la Vérité. Son propriétaire légitime accède aux talents « Dissiper la magie 9W », « Lance du Soleil 15W », « Distinguer la vérité du mensonge 5W ».

Ces deux objets ne sont que des reproductions de reproductions des Reliques Véritables qui ont disparu et dont le pouvoir serait, dit-on, incomparablement supérieur.

Les personnages lunaires

LES RENCONTRES

Unuos et ses amis, soldats lunaires en permission

Unuos et ses deux amis Barevius et Jurlurian représentent bien les soldats lunaires lorsqu'ils sont en permission : imbus d'eux-mêmes et agissant comme si la ville leur appartenait.

Capacités: Connaître les bonnes tavernes 14, Mythologie des Sept Mères 13, Fiers 14, Impérialistes 15, Provoquer des bagarres lorsqu'ils ont bu 13, Adorateurs de Yanafal Tarnils 13.

Combat: Combat à la lance et au bouclier 1W (A3), armure de cuir (A2).

Antonius Merrissar, commandant de la caserne

Cet homme de haute naissance aime à faire du zèle dans les rues de Pavis. Il est toujours accompagné d'un détachement d'au moins dix gardes.

Capacités: Commander 16, Appuis politiques 15, Mater des émeutes 14, Emprisonner des innocents 12, Attiré par les hommes 15, Penchants sadiques 15, Initié de Yanafal Tarnils 13, Combat 14, Magie militaire 15, Chef de guerre 14

Combat: Combat à l'épée et au bouclier 6W (73), Tir à l'arc 5W (A3), armure de cuir renforcée (A3), bouclier (A1).

Berene Pavalava

Celle que l'on nomme « la Mère de la Miséricorde » vit dans un minuscule temple dans la partie la plus pauvre de la ville, la Rive. Elle est une véritable ascète qui a un œil aiguisé quand à la magie des autres. On peut parfois l'apercevoir dans les environs de son temple.

Capacités : Mythologie des Sept Mères 18, Philosophie sédénique 17, Identifier la magie 18, Jauger un individu 19, Ascète 19, Adeptes de Teelo Norri 18, Charité 11 (Demander la charité, Révéler l'égoïsme, Voir la misère, Don de soi)

Varna, l'épouse du Duc Raus

Cette femme exemplaire lutte contre la maladie et par amour de son époux. Malgré sa fragilité, elle épaula au mieux le Duc.

Capacités : Philosophie sédénique 15, Mythologie de Natha 15, Lire et écrire le nouveau pélorien 15, Gérer un domaine 15, Conseiller son époux avec sagesse 8 (Amoureuse de Raus 16) Fragile 15, Réservée 16, Stoïque 16, Initiée de Deezola 13, Guérison 13

Combat : Combat à la dague 13 (1)

Jezra, la fille du Duc Raus

Cette jeune fille a tous les défauts d'une enfant trop gâtée par un père trop occupé. Le Duc en a conscience, mais a toujours d'autres problèmes à résoudre en priorité.

Capacités : Philosophie sédénique 16, Mythologie de Natha 15, Lire et écrire le nouveau pélorien 14, Capricieuse 4 (Donner des ordres aux domestiques 2) Danse 14, Sens de la répartie 18, Identifier un objet de luxe 14, Séduisante 1 (Colérique 19, Gâtée 18, Initiée de Natha 13, Guérison 12).

Combat : Combat (objets de valeurs lancés) 13 (1) à 2.

LES FIGURES**Bor-Eel**

Le demi-frère du gouverneur militaire de Pavis a dédié sa vie au soutien de ce dernier. Il est un guerrier accompli et dévoué aux siens. Il s'occupe de l'éducation des enfants de Sor-Eel et il est donc souvent en leur compagnie.

Capacités : Équitation 18, Diriger une unité 19, Relations dans les hautes sphères de l'Empire 1 (Scruter le terrain 1) Tactiques Lunaires 19, Politique de Pavis 13, Sentir un danger 14, Éduquer un enfant 18, Grande gueule 19, Culture praxienne 17, Cultivé 14, Manque de vision à long terme 18, Mythologie des Sept Mères 17,



Philosophie sédénique 17, Loyalité envers son demi-frère 10W Personnes à charges : enfants de Sor-Eel 19, Adeptes de Yanafal Tarnils 6W, Combat 9W (tous les prodiges), Magie Militaire 1W (tous les prodiges), Chef de guerre 1W (tous les prodiges)

Combat : Combat à la lance et au bouclier 15W (lance en argent enchanté A3), armures de cuir avec plastron de bronze (A4), bouclier Lune de Fer enchanté (A3).

Porusa la Patiente, Haute Prêtresse des Sept Mères

Cette vieille femme accomplit avec joie son travail de propagation de l'idéal lunaire, tout en s'écartant le plus possible de la politique.

Citation : « Rangez vos armes jeunes gens. Vous ne croyez tout de même pas que je vais me battre avec vous. Asseyons nous plutôt, et discutons calmement du problème. »

Capacités : Culture lunaire 16, Culture praxienne 16, Lire et écrire le nouveau pélorien 14, Maîtriser un patient 18, Herboristerie 16, Mythologie des Sept Mères 20, Patiente 19, Autoritaire 16, Adeptes des Sept Mères 25, Soigner le corps 17 (tous prodiges), Soigner l'esprit 19 (Masquer la mémoire, Exorciser un esprit), Soigner l'âme 25 (Aider les autres à surmonter leur peur, Aider les autres à tourner la page, Aider les autres à accepter un défaut), Unité 7 W (Soigner Nous, Arrêter un attaquant sans dommage)

Combat : Combat au bâton 15 (A2).

Radak, le Centurion de Fer

Le commandant de la garde personnel de Sor-Eel est aussi le garde du corps de ce dernier. Il est comme lui une Épée de Yanafal Tarnils. Cet homme honorable est prêt à mourir plutôt que de permettre qu'il arrive quelque chose au comte.

Citation : « Faites dégager le couloir, et alertez les gardes de la porte. »

Capacités : Diriger une unité 19, Remarquer un danger proche 7W, Politique de Pavis 15, Mythologie des Sept Mères 15, Philosophie sédénique 15, Orateur 15, Incorruptible 19, Impassible 19, Fort 17, Ignorer la douleur 19, Dévoué à sa tâche 18, Relation : Sor-Eel 5W, Adeptes de Yanafal Tarnils 3W, Combat 17 (Charge du Béliet, Imprégner de mort, Enchanter le fer, Faire face à plusieurs ennemis), Magie militaire 16 (Bloquer les espions magiques, Inspirer le courage), Chef de guerre 19 (tous les prodiges)

Combat : Combat à l'épée et au bouclier 15W (épée en argent enchantée A3 * +2), plastron de fer enchanté (A5), Bouclier (A1)

Sitzmag Lunerouge

Le Commandant des lanciers antilopes a su gagner sa réputation d'efficacité par ses actions et son dévouement au Protecteur de l'Empire.

Citation : « J'en parlerai au comte. Les brigands ne peuvent être tolérés sur les terres de l'Empire. »

Capacités : Diriger une unité 6W, Tactiques des lanciers antilopes 8 W, Monter une antilope sable 7W, Scruter le terrain 20, Politique de Pavis 15, Politique des tribus praxiennes 15, Mythologie des Sept Mères 17, Philosophie Sédénique 18, Lire et écrire le nouveau pélorien 14, Parler le praxien 19, Orateur 19, Monter un camp 3W, Agile 18, Endurant 16, Adeptes de Yanafal Tarnils 6W, Combat 19 (Charge du béliet, Imprégner de mort, Frapper un fantôme), Magie militaire 20 (Eveiller la vexilla, Abattre le moral ennemi, Inspirer le courage), Chef de guerre 20 (tous les prodiges).

Combat : Combat à la lance et au bouclier 9 W (lance de la Faim A3 * +4, Abattre le moral ennemi 18), Tir à l'arc 8W (A3), armure de cuir renforcée (A3), bouclier (A1).

Hucipitès

Le commandant de la phalange de marbre suit la voie de la prêtrise de Yanafal Tarnils depuis son plus jeune âge. Il est particulièrement fier de son unité d'élite et fera tout pour qu'elle garde son honneur.

Citation : « La phalange de marbre marchera toujours sur les ennemis de l'Empire. »

Capacités : Diriger une unité 3W, Tactiques de la phalange de marbre 6W, Scruter le terrain 18, Politique de Pavis 16, Mythologie des Sept Mères 2W, Philosophie Sédénique 18, Lire et écrire le nouveau pélorien 17, Orateur 3W, Monter un camp 19, Éduqué 18, Sage 17, Volonté de fer 17, Fier de son unité 18, Adeptes de Yanafal Tarnils 17,

Combat : Combat à la lance et au bouclier 9 W (lance Porte-Mort A3, * +3), armure de fer enchantée (A6), bouclier runique de fer (A3).

Citation : « Rappelez-vous de la bataille de bouillon de lune et expliquez à ces sauvages la chance qu'ils ont d'appartenir désormais au glorieux empire de la lune rouge ! »

Combat: Lancer un javelot 3W (Λ3), Combat à l'épée courte 5W (épée courte offerte par Sor-Eel, Λ3), armure de cuir renforcée (Λ3).

Citation : « Tu as tort de t'opposer ainsi à l'empire. Crois-tu vraiment que si ce que tu dis était vrai je serai là à te recoudre ton ventre ! Puisse les Sept Mères te faire comprendre que personne ne veut écraser ni humilié qui que ce soit ici ! »

Combat: Combat au bâton 14 (A2).

Citation : « Allons allons, même en Tarsh personne ne payerait plus de 100 lunaires pour ça ! »

Combat: Combat à la lance et au bouclier 14 (Λ3), bouclier (Λ1). Il ne porte pas ses armes en général.

Citation : « Comment se fait-il que personne ne m'ait averti de la présence de marchands Uz à côté de la tente de Lókarnos ? Faut-il que je vous explique même l'évidence ? Tâchez d'inviter poliment le représentant des Uz. Je vais essayer d'arranger ça. »

Combat: Combat au bâton 15 (Λ2).

Daine, chef des troupes du Duc Raus

Ce mercenaire expérimenté a toujours suivi le Duc où qu'il aille et quel qu'en soit le prix. Sa fidélité est exemplaire. Même s'il le nie, il a beaucoup fait pour la réussite du Duc.

Citation : « Permettez que je vous demande la raison de votre visite. Le Duc est très occupé et c'est moi qui m'occupe de recevoir les voyageurs à sa place. »

Capacités : Mythologie des Sept Mères 15, Commander des troupes 18, Monter un camp 4III, Entraîner des soldats 20, Scruter le terrain 20, Gérer un domaine 18, Fidélité envers le Duc 20, Adepte de Yanafal Tamils 17, Combat 16 (Charge du bélier, Imprégner de mort, Faire face à plusieurs ennemis), Magie militaire 15 (Inspirer le courage), Chef de guerre 17 (Coordonner les forces, Masque de commandement)

Combat: Combat à la lance et au bouclier 10W (Λ3), Lancer de javelot 3W (Λ3), armure de lamelles (Λ4), grand bouclier (2).

LES PUISSANCES

Sor-Eel le Court, comte de Prax et gouverneur de Pavis

Sor-Eel est un adepte de Yahafal Tarnils, le Protecteur Eternel. Il est issu d'une grande famille de la haute noblesse impériale. C'est un homme mûr qui a vu bien des choses dans sa vie. Sor-Eel le Court est un homme proche de la cinquantaine coiffé d'une mince couche de cheveux gris. Son regard est tout aussi gris, mais sa dureté contraste avec l'impression générale que donne ce petit homme atteignant avec peine le mètre soixante.

Citation : « Ce n'est pas parce que ce sont des barbares qu'ils n'ont pas de cœur ni d'honneur. Et ce n'est pas parce que ce sont des barbares qu'ils ne sont pas dangereux. Et ce n'est certainement pas parce que ce sont des barbares qu'ils ne peuvent pas entendre le message de la Déesse. Mais c'est parce que ce sont des barbares que cela sera long et difficile. »

Capacités : Politique de Pavis 10W, Jauger un homme 20, Diriger une unité 5W2, Tactiques Lunaires 5W2, Monter un camp 12W, Orateur 19, Culture Praxienne 16, Équitation 18, Philosophie sédénique 20, Cultures de l'Empire 19, Géographie de la Passe du Dragon 19, Remplir la paperasserie, Mythologie des Sept Mères 20, Scruter le terrain 19, Parler le pavisite 19, Relations dans les hautes sphères de l'Empire 10W, Loyauté envers l'Empire 19, Loyauté envers son demi-frère 5W, Adepte de Yanafal Tarnils 19, Combat 1W2 (tous les prodiges), Magie militaire 3W2 (tous les prodiges), Chef de guerre 5W2 (tous les prodiges), Auto-réurrection 15

Combat : Combat au cimeterre et au bouclier 175 (Cimeterre en argent enchanté avec « Imprégner de Mort » $\Lambda 4$, $^{*+5}$), Tir à l'arc $\mathcal{W}$ ($\Lambda 3$), lancer de javelot $\mathcal{W}$ ($\Lambda 3$), bouclier et armure de brigantine renforcée ($\Lambda 4$). Sor-Eel possède également de nombreuses armes et armures d'apparat mais affectionne particulièrement la brigantine que son père lui offrit pour sa première campagne, et a toujours pris grand soin de la maintenir en état.

Duc Raus de Rone

Le Duc de Rone a exilé de ses terres au cœur de la patrie lunaire (voir Pavis/Glorantha). En raison de son rang, il a obtenu des terres inexploitées dans la vallée du Zola Fel. Sa persévérance, ses capacités et le soutien de ses proches lui ont permis de se forger un véritable domaine malgré l'adversité.

Citation : « Une terre peut être cultivée. Si ce n'est pas le cas, on peut toujours creuser des mines. Mais ici à Prax, il y a des dangers qu'aucun lunaire ne connaît, c'est pourquoi il faut toujours avoir l'œil sur les nomades. En observant leurs mouvements, on peut savoir d'où vient le danger. Le seul problème est que la plupart d'entre eux nous considèrent comme étant un danger. Et nous ferions bien de nous en rappeler. »

Capacités : Coutumes praxiènnies 15, Philosophie sédéryique 16, Diriger une troupe 95, Gérer un domaine 3⚡, Tactiques lunaires 6⚡, Monter un camp 20, Culture lunaire 15, Lire et écrire le nouveau pélorien 14, Mythologie des Sept Mères 16, Scruter le terrain 3⚡, Diplomatie 2⚡, Discipliné 18, Persévérant 3⚡, Respectueux 15, Fier de son nom 18, Aménosité envers les monteurs de sables 16, Amour de sa femme 15⚡, Initié de Yanafal Tarnils 17, Combat 18, Magie militaire 18, Chef de guerre 19

Combat: Combat à l'épée et au bouclier 12W (épée de fer enchantée A6), Tir à l'arc 19 (A3), armure de cuir et plastron de bronze (A4).

Ce personnage mystérieux est non seulement le chef de l'intelligence lunaire à Pavis, mais aussi un puissant adepte de Krarsh. Il incarne le mal que les Lunaires ont pu ajouter à l'atmosphère déjà partiellement corrompue de Pavis. Gimjim est également un membre influent de la Confrérie du Croc Noir, qu'il dirige en partie. Suite à ses agissements, il va finir par être démasqué et par devoir s'enfuir. Officiellement, les autorités lunaires diront qu'il a été ramené dans l'Empire, mais en fait, le fourbe serviteur du Chaos se terrera dans les souterrains de la Grande Ruine en attendant son heure. S'il n'a pas été tué avant, il tentera un dernier coup d'éclat après la libération de Pavis en 1625 en essayant de tuer l'un des Argrath.

Capacités : Citoyen lunaire 15, Espionner 16, Diriger un réseau 9⚔, Maître-chanteur 3⚔, Assassin 5⚔2, Poisons 14, Initié des Sept Mères 16, Discrétion 3⚔, Corrompre 2⚔, Vigilance 18, Machiavélique 3⚔, Effrayant 15, Insaississable 18, Animosité envers les Héros vertueux 16, Contacts dans les milieux criminels 2⚔, Contacts dans les autorités 10⚔, Dossiers secrets 15⚔

Combat: Combat à la dague (empoisonnée) 12W (dague fétiche de Croc Noir Λ6), Tir à l'arc 7W (Λ3), armure de cuir enchantée (Λ5).

Les personnages des Races âgées

LES RENCONTRES

Maçon nain

Capacités: Maçonnerie 18 , Initié de Cloussilex 2 , Monomaniaque 19, Travailler sans relâche 16, Siffloter 12

Capacités : Maçonnerie 18 , Initié de Cloussilex 2 , Monomaniaque 19, Travailler sans relâche 16, Siffloter 12

Bureaucrate nain

Capacités : Incorruptible 12, Monomaniaque 20, Travailler rapidement 17, Appeler du secours 15, Cataphile 15

Capacités : Incorruptible 12 , Monomaniaque 20, Travailler rapidement 17, Appeler du secours 15, Cataphile 15

Urgluk et Karuz, fuyards trolliniens

Capacités: Chanceux 6III, Se cacher 19, Manger n'importe quoi 16, Affamés 16

Capacités: Chanceux 6♣, Se cacher 19, Manger n'importe quoi 16, Affamés 16

Combat: Combat au gourdin 12 (Λ1), Lancer des pierres 12 (Λ1)

Rôdeur aldryami

que la plupart des humains suivent un code de l'honneur assez strict, qu'il ne comprend pas, mais dont il pense pouvoir profiter. Il possède plusieurs objets « naturels » et vivants, comme son arc, qui lui servent de fé-tiches (et lui donnent des PA).

Capacités : Gardien des forêts 17, Combat (arc) 8W, Sous-estimer les humains 18, Facétieux 15, Sans pitié 20, Haine des trolls 19, Connaissance de la Grande Ruine 2W

LES FIGURES

Arzak Sorti-de-la-Trollesse

Pisteur de la ruine mostali

Arzak est le Pisteur de la Ruine le plus « physique ». Ce n'est pas le plus fort et certainement pas le plus agile, mais il est de loin le plus hargneux. Ses confrères, plus calmes, sont souvent sidérés par l'énergie qu'il peut déployer à réduire en bouillie ses ennemis. Certains sont un peu écœurés de le voir exhiber avec enthousiasme des cicatrices effroyables. Arzak n'est pas un berserker, cependant. En combat, il préfère ruser, se dérober, et puis soudain assaillir le broo ou le troll qu'il vise, et le larder de coups jusqu'à ce qu'il soit coupé en deux. Arzak n'est pas né à Pavis, c'est un Nain d'Étain renégat arrivé à Pavis au moment de la fondation de la nouvelle cité. C'est un ami de Ginkizzie.

Capacités : Tactiques des Pisteurs de la Ruine 8W, Agir dans des circonstances atroces 18, Rudiments de sorcellerie mostali : Manuel du bon nain 17 (Ne pas dormir, Ne pas manger, Ne pas boire, Ne pas rompre la cadence), Pressentiments 16, Ne pas faire de bruit 16

Combat : Combat à la hachette 18W2 (A3), Tir à l'arbalète 15W (A5), armure de cuir bouilli enchantée (A2)

Tured Écoute-la-pierre

Prêtre mostali

Ce prêtre de Cloussilex, dont le véritable nom n'est connu que des nains, ne quitte presque jamais les souterrains. Il occupe un poste inconnu et méconnu des autorités de la surface : il est chargé de sentir venir les attaques souterraines contre la Nouvelle Pavis, et de veiller d'une manière générale au bon fonctionnement de la vie souterraine. Afin de surveiller les tunnels, il dispose d'instruments de mesure précis. Il obtient aussi l'aide, souvent confuse, d'alliés indéfectibles : les âmes des Cloussilexiens, récompensés de leur vie de travail par le droit d'habiter leur grand œuvre. Afin d'améliorer son écoute des discours des âmes mortes, Tured consomme certaines décoctions achetées de sa part aux newtlings du Fleuve des Berceaux, des potions qui lui permettent d'étendre les champs de la perception.

Capacités : Sens de la Terre 11W2, Écouter la pierre 12W, Parler à la pierre 5W

Churchak le Vif

Ce trollinien exceptionnel doit probablement son nom à sa vivacité d'esprit – remarquable par rapport à la moyenne de ses congénères. Il est réputé pour avoir tué son maître afin de se libérer. Il excelle dans la ruse et la fourberie, cumulant les titres honorifiques de chef de gang (pathétique) et d'entraîneur versé dans les arts déloyaux du combat. Trop appâté par le prestige, il n'hésite pas à faire couler le sang pour faire respecter ce qu'il estime lui revenir de droit. Son gang manque certes d'organisation, mais Churchak est là pour fédérer les loques qui lui servent d'élève. Son repaire au cœur des ruines du quartier de la Rive est un havre pour les truands les moins scrupuleux, un véritable refuge pour de nombreux trolliniens en fuite, et il règne sur eux dans les ombres de la cité. Son école n'est qu'une façade pour ses activités nocturnes.

Citation : « Tu veux apprendre à te battre et à rester discret ? Si tu as de quoi payer, tu sais où me trouver. »

Capacités : Poigne de fer 17, Traîtrise 8W2, Faire pitié 13, Rusé 8W2, Manger n'importe quoi 16, Réflexes aiguisés 19, Agile 2W, Géographie de Pavis 19, Parler le pavisite 14, Marchander ses tarifs 18, Résister au poison 12, Esquiver 19, Feindre la mort 2W, Se cacher 6W, Se déplacer discrètement 8W, S'enfuir 3W, Défaire des liens 19, Se faire respecter parmi les trolliniens 20, Militer pour les droits des trolliniens 15W, Courageux 16, Vaniteux 15, Déteste les Trolls 12, Adorateur d'Argan Argar 13

Combat : Combat à la lance et au bouclier 5W (A3), Lancer une dague 3W (A1), Fronde 3W (A2), armure de cuir légère (A1)

équipement : oreilles de trolls séchées, jeu de crochets divers, armure de cuir clouté 73, alcool fort, babioles de valeurs diverses

Broyank, chef Troll

Broyank mène un groupe de chasse dont le territoire de prédilection se trouve dans les Hautes Chasses, mais il apprécie particulièrement de mener des raids dans le Chaudron du Diable. Il espère y trouver des objets trolls mythiques perdus, mais plus généralement, il apprécie les chasses aux broos.

Citation typique : « Toi pas besoin gigoter, toi garder tes forces car toi bientôt nourrir Uz. »

Capacités : Mythologie des Ténèbres 14, Sens sombre 13, Manger n'importe quoi 15, Affamé 15, Grand 15, Fort 19, Résister au poison 14, Se déplacer en silence 13, Sentir une embuscade 18, Rester immobile 16, Embuscade 16, Stratégie 14, Pister 18, Connaître la Grande Ruine 17, Hair le Chaos 15, Initié de Zorak Zoran 15, Ténèbres 19, Combat 15

Combat : Combat au maillet troll 5W (A5), Fronde 14 (A3), armure de cuir (A1).

Mélopee

Dryade sanguinaire

Cet esprit de la nature a fusionné, pendant l'occupation troll de la Grande Ruine, avec un esprit de haine et elle en a gardé une très grande cruauté. Les elfes et les autres créatures végétales sont les seuls à échapper à sa fureur destructrice et à sa soif de vengeance : même les animaux qui lui obéissent subissent parfois ses tortures. Mélopee aime utiliser la réputation bienveillante et espiègle des dryades pour attirer des imprudents dans son bosquet et les dépecer. Elle a appris à décorer les arbres du Jardin des restes de ses victimes et mieux vaut ne pas l'interroger sur l'origine des bijoux qu'elle aime porter.

Capacités : Belle 2W, Combat (épines dermiques) 10W A3, Commander aux animaux nés dans son bosquet 5W, Commander aux plantes de son bosquet 8W2, Sens elfique 10W, Talent de guérisseuse 19, Souple 5W, Se déplacer en silence 8W, Chant envoûtant 18, Cruelle 9W2, Artisanat (cadavre) 15W

Fawadelkaoumtalidjedanelbour

Ce dragonewt dément est une énigme même pour les siens. Bien qu'il ait atteint le satde de dragonewt noble (et donc ailé, il s'attaque régulièrement à des troupes de morocanth pour leur dérober un humain bétail, qu'il utilise sans ménagement comme monture. Les morocanth ont appris à le laisser faire car il est plus puissant qu'il n'y paraît et la disparition d'une simple tête de bétail vaut mieux qu'un combat contre un dragonewt. Fawadelkaoumtalidjedanelbour se rend parfois à Pavis pour rencontrer une personne et lui délivrer un message quasi-incompréhensible qui, parfois, semble avoir un caractère prophétique. Nul ne sait vraiment ce que ce dragonewt recherche, mais son nom signifierait : « Tu devrais savoir que nul autre n'a franchi les portes de mon cœur » dans un ancien langage draconique.

Capacités : Monter un humain bétail 20, Voler 12, Déclamer des prophéties absurdes 20, Intimider 20, Légendes diverses 20, Connaissance des humains 10, Klanth 5W A2, Magie draconique 10W, Écailles A2

LES PUISSANCES

Ginkizzie

Ginkizzie est le roi des nains de Pavis. Mais ce titre est parfois oublié, tant il s'en sert peu. Il est plus connu des Pavisites sous ses autres titres de Fille de Pavis et de grand prêtre de Cloussilex. Il fait tellement partie du paysage pavique, et il oppose si peu de contestations aux décisions des humains, que beaucoup de monde a tendance à sous-estimer ce dont il est capable, et en contre-partie à accorder une grande importance honorifique au culte de Cloussilex. Ginkizzie encourage cette attitude par un comportement souvent revêché et laconique. Mais derrière cette façade peu engageante, Ginkizzie réfléchit et observe. Il écoute les rapports des maçons de Cloussilex, qui voient tout ce qui se passe entre les murs de la cité, mais il garde bouche close et maintient une stricte neutralité. Le pacte qui régit la Nouvelle Pavis n'a pas été pris à la légère par les nains, et en définitive, sous sa houlette, ils feront tout pour préserver le modus vivendi et épargner la destruction à la cité.

Capacités : Comprendre ce qui se passe 10W4, Trousseau de clés 7W3, Adepté de Cloussilex 4W3, Roi des nains 5W2, Initié de Pavis 18W, Gronder les incapables 7W

Combat : Combat à la hache royale W2 (A5, A7 contre les trolls et les elfes), cotte de mailles de fer (A6)

Gaxila Momh

Matriarche troll, prêtresse d'Aranéa

Cette chef d'un clan des bastions trolls se fait appeler « Terrible reine de la nuit ». Elle cherche à étendre l'emprise d'Aranéa, la déesse araignée, sur toute la Grande Ruine et la rumeur voudrait qu'elle élève des araignées géantes à la peau métallique capable de dévorer n'importe quelle substance. Elle se moque de fédérer derrière elle les autres clans trolls du moment que les chair tendres, les mauvais goûts et les plats choisis (comprendre les humains, les créatures chaotiques et les autres Races aînées) craignent son nom et laissent les Uz dominer la Grande Ruine quand vient la nuit.

Capacités: Combat (masse) 15WΛ4, Embuscade 16, Stratégie 19W, Monter une araignée géante 6W, Connaissance de la Grande Ruine 4W, Inspirer la crainte 4W, Commander 15W, Prêtresse d'Aranéa 3W2, Fidèle de Kyger Litor 15, plusieurs fétiches de froid, de Ténèbres et de peur, plusieurs partisans trolls et araignées

Himaelo

Ce Héros elfe a gagné dans le passé un pouvoir unique: il peut lire les souvenirs d'une personne. Mais cela le force à oublier une part de lui-même. Heureusement, l'esprit d'Aldrya le protège et, en venant se ressourcer auprès de la conscience de la nature qui unit tous les Aldryami, Himaelo est capable de se ressourcer et de retrouver toute sa mémoire. Mais parfois, entre deux passages dans son bosquet, Himaelo oublie des pans entiers de son histoire et se lance dans des Quêtes qu'il a en fait déjà accompli, même s'il ne s'en souvient plus. Cette affliction rend Himaelo encore plus imprévisible que les autres elfes.

Capacités: Combat (arc) 15W2Λ4, Discrétion 16W, Sens elfique 19W, Lire les souvenirs 6W, Connaissance de la Grande Ruine 4W, Amnésique 4W, Chasseur 15W, Tradition d'Aldrya 3W2, 15, plusieurs objets vivants utilisables comme des fétiches (dont son arc, puissance 20)

Sifflevent

Cette vouivre (qui préfère d'ailleurs qu'on l'appelle wyrm) mène une vie de reclus dans un coin de la Grande Ruine. Elle aime tester ceux qui s'introduisent dans son domaine. Si leurs réactions lui plaît, elle leur parlera un moment du Dragon Solaire. Sinon, elle les chassera. Elle a parfois des visions surgie de son passé, comme si elle revivait des événements qui lui sont arrivé il y a des siècles. Si des Héros parviennent à « l'approivoiser », elle les utilisera pour satisfaire ses envies lancinantes, les envoyer chercher des aliments exotiques ou des reliques perdues. Peut-être pourra-t-elle leur révéler en échange des informations utiles, ou bien les aider à réactiver le culte du Dragon Solaire.

Capacités: Vue perçante 12, Connaissance de faits historiques inconnus 15, Sage 15W, Combat (morsure) 10W: 3, Combat (percuter) 8W2, Grande 8W, Forte 5W*, Robuste 10W, Peau écailleuse: 6, Énigmes insolubles 3W, Prêtresse du dragon solaire 10W, Philosophie absconse 4W, Marmonner 14W, Avoir des envies bizarres 3W

Les personnages chaotiques

LES RENCONTRES

Kamush le Broo

Kamush est un Broo particulièrement vicieux et malin. Il aime à se promener seul dans le Chaudron du Diable. A plusieurs reprises, il a failli y laisser la vie en raison de cette imprudence.

Capacités: Féconder une victime 5W, Contaminer une victime avec une maladie 18, Odeur fétide 12, Robuste 12, Pister 12, Embuscade 16, Malin 15, Terroriser un humain 10, Trait chaotique: Indécelable 15 (on le voit sous forme ombreuse).

Combat: Combat à la lance 18 (Λ3), Coup de corne 18 (Λ1), Fronde 12 (Λ2).

Arok l'Ogre

Arok est l'un des membres de la bande de Trenko Beau-Sourire. Il porte un soin particulier à ses vêtements qu'il a acheté à Pavis et qui, pense-t-il, lui permette de paraître plus humain.

Capacités : Fort 19, Résistant 15, Sympathique 15, Se faire passer pour un humain 15, S'énervier si on tâche ses vêtements 16, Connaître la Grande Ruine 18.

Combat : Combat à la lance 15 (Λ3), Arc 16 (Λ3), Armure de cuir (Λ1), Bouclier (Λ1).

Rejeton de Krarsht

Les enfants de Krarsht sont des écœurantes créatures insectoïdes sans yeux dotées de multiples pattes et capables de creuser la roche. Elles peuplent certains souterrains secrets dans le Chaudron du Diable. Elles sécrètent une bave gluante, appelée le pratzim, qu'elles peuvent lancer en boulettes qui explosent au contact du sol, de manière à engluier un adversaire.

Capacités : Agile 18, Embuscade 18, Connaissance des souterrains 20, Inspirer la peur 12, Sentir la vie 5

Combat : Cracher du pratzim 20 (la glue a une force de 15), Mordre 15 (Λ2), Suinter de l'acide sur une victime 14 (Λ5), Carapace visqueuse (Λ5).

Poison : affaiblissant, paralysant, virulence 18

Ces créatures peuvent attaquer ou se défendre contre trois adversaires sans pénalités.

LES FIGURES

Homme scorpion

Cette créature chaotique, composée d'un buste humain et d'un corps de scorpion géant, vit en clan très organisé : une reine tyrannique règne sur un nid dont la principale fonction est de l'alimenter en victime.

Capacités : Combat (pinces) 18, Combat (dard empoisonné) 15Λ2, Carapace Λ1, un trait chaotique aléatoire 17, Grand 25, Fort 25, Connaissance de la Grande Ruine 14, Chasseur 15, Loyauté envers la reine 20, Tradition de Bagog 16

Poison : lent (5 minutes), mortel, virulence 18

Romina d'Esrolie

Cette séduisante personne est en fait une terrible ogresse qui a pour habitude de dévorer ses amants, partiellement ou en entier. Elle fait de son mieux pour dominer ses appétits de chair humaine car elle tient à préserver sa couverture : elle officie comme guérisseuse pour le compte des Pisteurs de la Ruine. Ainsi, elle utilise souvent des drogues anesthésiantes pour prélever des morceaux de chair sur des blessés. Elle n'est que très peu liée au culte



de Cacodémon et aux ogres de la Grande Ruine: elle leur rend juste quelques services à l'occasion mais veut surtout mener une existence paisible. En attendant, elle évite comme la peste les praxiens car elle sait que, malgré son pendentif de protection, un serviteur du Taureau Tempête pourrait la démasquer si elle n'était pas prudente.

Capacités: Chirurgie 18W, Soins 8W, Forte 4W, Séduisante 10W, Mentir 5W2, Drogues et poisons 19W, Appétits de chair fraîche 19, Initiée de Cacodémon 15, Pendentif de protection contre les détections 20

Yaribaldo d'Ombreval

Ce sorcier brithini est arrivé dans la Grande Ruine il y a cinquante ans environ. Et il est mort presque immédiatement après avoir découvert le repaire oublié d'un magistère jrustéli. Mais, quand on atteint son niveau de maîtrise des énergies magiques, la mort n'est pas forcément un obstacle. Yaribaldo est donc toujours sur le plan médian: il est devenu un mort-vivant. Il se fait appelé liche suprême ou seigneur vampire, mais il n'est en fait qu'une goule améliorée. Il a besoin de ponctionner des vivants pour prolonger son existence et, pour cela, il engage des mercenaires de toute origine qu'il charge de capturer des victimes pleines de vie. Les enfants sont des proies de choix pour ce sorcier en mal d'énergie.

Capacités: Ponctionner la vie 18W, Résister à la magie 8W, En décomposition 15, Mégalomane 11W, Impressionner 5W2, Vision symbolique 19W, Engager des mercenaires 19, Code de conduite 18, Sorcier brithini 15W2, Repaire jrustéli 19

LES PUISSANCES

Muriah

Cette terrible chaman maléfique a l'apparence d'une jeune fille sympathique. Après la mort de ses parents au moment de l'arrivée des Lunaires dans la vallée, Muriah se tourna vers le chaos et fut transformée en monstrosité quand elle embrassa le culte de Malia. Jurant de se venger des Lunaires et notamment du Duc Raus, elle a déchaîné des maladies infernales sur les concessions avant d'en être chassée. Loin de se décourager, Muriah a poursuivi sa quête de destruction: grâce à un rituel puissant, elle a lié son essence vitale à des objets enchantés, devenant ainsi presque invulnérable. Depuis lors, elle est revenue harceler les concessions et, forte de sa protection magique, elle n'hésite pas à narguer des troupes armées pour mieux répandre sa réputation et faire régner la terreur. En 1623, elle déclenche une terrible épidémie qui s'étend dans toute la vallée et qui ne sera arrêtée que grâce à une puissante magie orlanthi (et oasienne).

Capacités: Immortelle 20W2, Haine des Lunaires 1W5, Laide 18, Sournoise 5W, Commander aux broos 4W, Commander aux esprits de maladie 10W, Combat (contamination) 5W, Impressionner 3W, Impulsive 2W, Discrétion 18, Chaman de Malia 1W2, nombreux fétiches d'objets de maladies, plusieurs esprits intégrés

Druék

Ce broo est différent de ses congénères: froid, calculateur et réfléchi, il appartient au culte de Thanatar, le dieu qui vole la connaissance. Druék connaît le rituel qui permet de s'approprier le savoir d'un mort en s'emparant de sa tête. Il porte à la ceinture les têtes d'une dizaine d'ennemis puissants et il a appris chacun de leur secret, ce qui lui a ouvert les portes de nombreuses magies et compétences. Druék aime régner dans l'ombre et, bien qu'il soit chaotique, il veut que les choses soient faites dans l'ordre. Et il cherche à comprendre les grandes puissances de la Guerre des Héros avant lancer une offensive calculée et dévastatrice. Druék méprise Muriah, son goût pour le sensationnel et son manque de patience: il craint que la chaman, à force d'attiser les haines de la population de la vallée, ne fédère tout le monde contre le Chaos. Druék préfère jouer sur les querelles internes et les divisions. D'ailleurs, il admire la cité de Pavis car la ville qui se voulait idéale et harmonieuse est devenue un centre de corruption et de crime. Le prêtre de Thanatar voit là le symbole de ce que les intentions, si pures soient-elles, finissent toujours par être rattrapées par le réel.

Capacités propres: Combat (garrot) 1W5, Réfléchi 19, Voir dans les ténèbres 20, Discrétion 4W, Rituel de décapitation 13W, Prêtre de Thanatar 18W

Capacités volées: Druék possède un grand nombre de capacités qu'il tire de ses têtes coupées. Il a au moins un score de 15 dans les capacités des mots-clés suivants: Guerrier héortien, Chaman praxien, Astromance lunaire, Archéologue carmanien, Renégat oasien, Chef de guerre talastarien, Prêtre pavisite, Fils de la lumière yelmalion, Chasseur troll

DES QUÊTES HÉROÏQUES

Les quêtes se conforment aux mythes, et sont relativement rigides. Une connaissance des légendes et traditions permet de prévoir certaines voies, mais des altérations sont possibles. Jouer la quête du personnage ou d'un groupe comme un épisode chimérique narratif, aux enchaînements rapides. Introduire une ambiance, montrez aux joueurs que pour accomplir une quête, ils doivent incarner les acteurs de ce mythe. Ne vous limitez jamais jouer les stations en un jet de dés. Soyez à l'écoute des idées de vos joueurs. Essayez toujours de voir en quoi ils respectent ou bafouent la symbolique. Certaines solutions innovantes sont tout à fait acceptables tandis que parfois, se contenter de rejouer une scène sans tenir compte du contexte peut mener à l'échec. À vous de vous laisser pousser par la force des légendes et de l'imaginaire que vous partagez avec vos joueurs.

Les tables de résolution vous donnent une échelle d'appréciation, favorisez plutôt la puissance des visions et les intuitions. Dans tous les cas, il pourrait être utile de consulter les règles sur les quêtes héroïques (cf. *Herowars* p. 257).

Pavis, le grand fondateur

Il existe à Pavis une cérémonie qui rappelle les étapes de construction de la cité. Elle est elle-même représentative d'un rituel plus précis, celui qui permet d'atteindre le souvenir du fondateur.

LES CONDITIONS POUR COMMENCER

Le quêteur doit avoir une faveur à demander à Pavis. Il doit vénérer Pavis ou faire partie d'un culte allié à Pavis. Exceptionnellement, des Héros non-liés à Pavis peuvent tenter cette quête si le culte les y autorise.

LE PROFIL DE LA QUÊTE

Si le profil de cette quête en solitaire est fixe, les éléments intervenant sont souvent très différents et la version décrite ici n'est qu'un exemple que vous pouvez décliner comme bon vous semble, en respectant la symbolique du mythe. La quête de la fondation comporte 6 stations, dont cinq « à géométrie variable » et mettant en jeu des aspects différents (mais symboliquement proches) à chaque fois qu'un même Héros tente cette quête :

La vocation du fondateur (étape fixe)

La longue errance (station critique)

Les premiers alliés

La grande frontière

Les premiers ennemis (station critique)

La fondation du havre

STATION 1 : LA VOCATION DU FONDATEUR

Exprimer son rêve

Pavis s'était toujours tourné vers l'harmonie et il voulait construire un havre où tous ses amis pourraient vivre en paix, sans différence ni conflit. Dès sa naissance, il incarnait déjà l'union entre deux peuples que tout séparait en apparence : les humains et les Aldryami.

Cette étape est celle du passage et c'est la seule à ne jamais changer de forme quand on répète la quête. La barrière à franchir est normalement de 10W5. Le passage privilégié pour pénétrer dans le plan des héros est le temple original de Pavis. L'accès est relativement difficile (15W2), mais les Fils et les Filles de Pavis peuvent en faciliter l'ouverture. Le Héros doit, pendant un discours adressé aux dieux ou à la foule, exposer son idéal et dire quels rêves il poursuit et ce qu'il attend de cette Quête.

On peut tester des capacités comme Éloquence ou Idéaliste, mais, pour se conformer à l'esprit de la quête, on peut aussi utiliser une connaissance des mythes de Pavis (on peut utiliser une compétence pour en augmenter une autre).

Il est surtout important que le Héros explique en quoi il est personnellement qualifié pour entreprendre cette Quête et en quoi sa requête est symboliquement liée à l'œuvre de Pavis.

Si le jet de passage est réussi, le mur du temple en pierre de la Statue Sans Visage s'ouvre vers les profondeurs.

Rituels et soutiens

Descendant, Fils ou Fille de Pavis (+10)

Bénédiction du Fils et des Filles de Pavis (+15)

Pavisite (+5)

Exemples de soutiens :

Pavisites aux complet (total + 25)

Communauté lunaire (ordinaire +10)

Communauté des réfugiés (ordinaire +8)

Report de la station 1

$V_c = 8$; $V_{maj} = 6$; $V_{min} = 3$; $V_{mar} = 1$; $E = -1$; $D_{mar} = -2$; $D_{min} = -4$; $D_{maj} = -7$; $D_c = -9$

STATION 2: LA LONGUE ERRANCE/LA DESCENTE DANS LES ENTRAÎLLES

Chercher sa voie (station critique)

Pavis erra longtemps sans trouver sa voie, mais jamais il ne perdit l'espoir. Et son rêve qui illuminait son cœur et son esprit le guidait à chaque moment.

Le Héros descend un profond escalier de pierre, les ténèbres règnent dans le souterrain. En bas, une pièce dont les murs sont de grandes dalles de pierres sert de halte, d'où le Héros s'engage dans un labyrinthe réseau de caves et de boyaux. Les chemins qui s'entrelacent renvoient l'égaré sur ses pas. Le plafond est souvent très bas et il faut parfois ramper pour passer d'un niveau à un autre. Chaque salle est usée par des anciennes processions, couverte de dessins et de gravures, la marque des Uz. La faim est la limite à cette exploration et seuls les Uz peuvent manger l'air. Le Héros se dirige vers la sortie s'il remarque que le sol d'une partie des salles est de terre et de poussières. En effet dans une large salle circulaire où chaque pas soulève étouffant nuage poudreux, une mince chatière horizontale part du mur et remonte dans la terre argileuse. (opposition orientation/trouver sortie 6W). La magie de la Terre ou de la pierre peut aussi permettre de ressentir ou de creuser une issue.

Un Héros échouant à cette épreuve est perdu : au Narrateur de décider quelle issue il veut lui proposer pour rentrer sur le Plan médian, mais cela devra entraîner des désavantages proportionnels au degré de la défaite.

Report de la station 2

Station critique

$V_c = 6$; $V_{maj} = 4$; $V_{min} = 2$; $V_{mar} = 1$; $E = 0$; $D_{mar} = X$; $D_{min} = X$; $D_{maj} = X$; $D_c = X$

STATION 3: LES PREMIERS ALLIÉS/LES ANCIENS TROUPEAUX

Se faire des amis

Où qu'il aille, Pavis trouvait des amis et, quand quelqu'un voulait être son ennemi, il l'ignorait car Pavis avait compris que la loi de l'harmonie était la seule qui valait.

Émergeant du sol, le Héros se lève et parcourt du regard le paysage d'une immense savane sous la lumière ardente.

Les terres des anciens troupeaux ne sont peuplées que par un seul représentant de chaque espèce. Ils viennent observer le Héros ou lui parler dans la langue des Hsunchen. Selon son comportement, ils le bravent ou lui proposent des alliances. Tous ont besoin de lui pour le débarrasser d'un ennui que lui cause un concurrent d'une autre espèce : le Bison, l'Impala, le Sable, le Zèbre, sauf le Morokanth. En échange ils peuvent le mener jusqu'à un pâturage dont la luxuriante végétation leur est interdite par un muret. Son centre est le seul endroit qu'ils ne connaissent pas.

Le Héros au lieu d'en favoriser un plutôt que l'autre, peut leur proposer d'aller voir pour eux l'enclave et de leur raconter en échange du voyage. Les anciens ne seront pas faciles à convaincre mais c'est la voie que Pavis aurait suivie.

Si le Héros se montre agressif, quelque soit sa réussite, il n'aura au plus qu'une victoire mineure dans cette épreuve.

Anciens des troupeaux

Bison (agressif 18)
Zèbre (franc 14)

Impala (débonnaire 16)
Lama (fier 12, prudent 14)

Sable (conciliant 14, rusé 16)
Morokanth (fuyant 18)

Report de la station 3

$V_c = 5; V_{maj} = 3; V_{min} = 1; V_{mar} = 0; E = 0; D_{mar} = -1; D_{min} = -2; D_{maj} = -3; D_c = -6$

STATION 4 : LA GRANDE FRONTIÈRE/LE MUR DU JARDIN D'ABONDANCE

Accepter les limites

Alors qu'il tentait d'établir un lieu de paix, Pavis comprit l'importance des frontières et des limites. Il accepta que son rêve ne serait pas accessible à tous, mais seulement aux élus qui accepteraient les droits et les devoirs de l'harmonie et qui refuseraient les différences.

Le Héros en chemin, sur les herbes jaunes et sous la chaleur, sa monture lui révèle qu'un autre humain aux dents en or avait fait un marché avec le Bison autrefois. Et qu'il devait ouvrir le jardin. Cependant il a passé le mur et n'est jamais revenu, tout comme un Cheval avant lui qui a réussi à sauter par-dessus. C'est pourquoi ils sont curieux.

Le muret fait tout juste deux mètres de hauteur et derrière on ne voit que les cimes de quelques arbres verts. Le haut du mur est recouvert de pointes et d'arêtes aiguës, qui blesseront tous ceux qui le franchissent mal. (sauter ou talent d'agilité/piquants 19)

Dans le jardin, tout est luxuriant et frais, les plantes sont variées et comestibles.

Au centre du jardin, au bord d'un cours d'eau, se trouve une statue de géant allongé. Il est étendu sur le ventre comme un mort et son visage a été détruit, faisant disparaître ses traits. Long comme un arbre, il est sculpté en pierre. En montant sur son dos, le Héros remarque une cavité derrière son torse.

Report de la station 4

$V_c = 3; V_{maj} = 2; V_{min} = 1; V_{mar} = 0; E = 0; D_{mar} = 0; D_{min} = -1; D_{maj} = -1; D_c = -3$

CHAPITRE 11 : LE LIVRE DU NARRATEUR

STATION 5 : LES PREMIERS ENNEMIS/LE FESTIN ÉTERNEL

Faire face à l'adversité (station critique)

Pavis se heurta plusieurs fois à des ennemis qu'il ne pouvait pas contourner. Ils refusaient de partager son rêve et d'oublier les différences. Acceptant que la fin justifiait les moyens, il trouva toujours une voie pour triompher d'eux et préserver le Foyer d'Harmonie.

Mais au milieu de ces herbes grasses, vient une odeur de feu et de chair. Au pied du plus grand arbre, et sous la plus grande ombre, un nomade fait rôtir sur une grille de cuivre les chairs d'un cheval éventré. Ce festin de viande semble avoir duré une éternité, mais la carcasse est toujours vivante. Sans parer, il invite le Héros à participer à son repas éternel, tout en mâchant entre ses dents d'or un foie fumé. Il a interrompu son périple ici et ne veut rien savoir du reste du monde depuis qu'il est ici. C'est un vieux guerrier farouche et dominateur, le contredire provoque un combat immédiat et sans doute la mort d'une des deux parties. Un Héros observateur pourra comprendre que la grille est sans doute une partie de la cage thoracique de la statue et que la braise en dessous est un cristal brûlant en forme de cœur : c'est le Foyer d'Harmonie.

Si le Héros tente de le convaincre de lui laisser remettre le foyer qui manque à la statue, il risque une correction. Il a besoin du foyer pour continuer à cuire et dévorer le cheval. Le Héros peut le lui voler (opposition volonté ou endurance/brûlant 16 est nécessaire pour saisir le Foyer) et courir jusqu'à la statue, poursuivi par le nomade.

Si le Héros ne parvient pas à s'emparer du Foyer ou s'il est blessé par le nomade, il sombre dans l'inconscience et se réveille dans un lieu de la Grande Ruine choisi par le Narrateur.

Le nomade carnivore

Combat 19W (sabre scythe A₃, morsure A₂), Peau ridée et tannée 15, Robuste 18, Vigilance 16, Courir 13, Immortel 3W (seule la statue peut réellement s'en débarrasser)

Vorace 1W, Farouche 2W, Narquois 5W₂

Affinité : Pillage 18 (ouvrir les entrailles, trouver butin, dévaster les fortifications)

Parle le moins possible, par monosyllabe de préférence (oui, non, silence, fermez-la...)

Report de la station 5

Vc = 8; Vmaj = 6; Vmin = 3; Vmar = 2; E = 0; Dmar = -3; Dmin = X; Dmaj = X; Dc = X

STATION 6 : LA FONDATION DU HAVRE/LA FAVEUR DU GÉANT

Fonder une cité

Quand il eut trouvé tous ses alliés et vaincu tous ses ennemis, Pavis fonda sa cité éternelle qui devint le Foyer de l'Harmonie dont il avait si longtemps rêvé.

Enfoncé dans le dos, le Foyer d'harmonie encore chaud réveille le corps de la statue. Celle-ci se retourne et son visage manquant fixé vers le Héros, il le prend délicatement dans la main. L'emmenant parcourir le tour du jardin, en chassant devant elle le nomade qui court au sol. Le Héros aperçoit les Anciens des troupeaux par-dessus le mur et peut leur expliquer alors son aventure. Dressée entre les arbres, la statue s'immobilise enfin : elle commence à disparaître. Elle explique qu'elle doit maintenant retourner dans son monde mais elle propose de donner au Héros ce qu'il était venu chercher. Il doit trouver un moyen de communiquer avec elle alors qu'elle ne comprend que des notions assez élémentaires (la plupart des distinctions entre les choses lui échappent : elle n'a pas le sens des différences, que ce soit pour la forme, la couleur, le nom...).

S'il fait preuve d'un grand talent de communication ou s'il exprime ses idées très simplement (par exemple en s'aidant des runes primales), le Héros peut donc lui demander une dernière faveur. Il doit penser à ouvrir le jardin aux troupeaux. Dans ce cas, la statue fracasse le mur d'un coup de poing et crée ainsi une ouverture suffisante.

Si le Héros demande un service à son seul avantage et oublie ses alliés, il pourra au plus obtenir une victoire marginale à cette étape.

Quand la statue disparaît, un passage magique miroite un moment dans l'air : c'est la porte de sortie du Héros. En la franchissant, il se retrouve dans la pièce du trône du vieux temple de Pavis.

Report de la station 6

$V_c = 10$; $V_{maj} = 7$; $V_{min} = 4$; $V_{mar} = 2$; $E = 1$; $D_{mar} = -2$; $D_{min} = -5$; $D_{maj} = -7$; $D_c = -10$

CONSÉQUENCES ET RÉSULTATS

Cette quête peut permettre de retrouver des reliques de Pavis (morceau de la Statue sans visage, secrets de communion et de fusion de natures contraires...) ou bien d'obtenir un accès à un sous-culte de Pavis perdu (avec une victoire majeure). Avec une victoire complète, un adepte de Pavis peut espérer fonder son propre culte de Pavis (encore faut-il qu'il ait des fidèles et des pouvoirs propres).

Un Héros non-initié à Pavis obtient une victoire (même marginale) est automatiquement convié à rentrer dans le culte au rang d'initié. Avec une victoire majeure, il peut même prétendre au rang d'adepte.

Une version de la Quête du fondateur

	Vc	Vmaj	Vmin	Vmar	E	Dmar	Dmin	Dmaj	Dc
La vocation	8	6	3	1	-1	-2	-4	-7	-9
La descente*	6	4	2	1	0	X	X	X	X
Les Anciens troupeaux	5	3	1	0	0	-1	-2	-3	-6
Le mur du jardin	3	2	1	0	0	0	-1	-1	-3
Le festin éternel*	8	6	3	2	0	-3	X	X	X
La faveur du géant	10	7	4	2	1	-2	-5	-7	-10
Total	40	28	14	6	0	-8	-12	-18	-28

* station critique

Dans le cas de la quête présentée ici, le service demandé à la statue peut symboliquement être transféré dans la réalité. S'il a ouvert le jardin et si la statue l'a jugé digne (au moins 14 points de report), le Héros se voit offrir le Foyer d'Harmonie.

Le Foyer d'Harmonie

Cette relique (que certains prétendent liée à la statue sans visage) est comme un coffre sur pied en cuivre percé de croisillons, il est toujours chaud et de son cœur sort une fumée odorante d'encens qui répand l'entente et la tolérance et parfume la viande. Les effluves peuvent être assez fortes pour faire de la ville un lieu d'accord et d'échange. (Affinité: Harmonie de la Cité 10W3)

Si le Foyer d'Harmonie quitte la cité de Pavis, il perdra la plus grande partie de ses pouvoirs et descendra à 10W3 seulement. De plus, tous les fidèles de Pavis s'opposeront activement à cet éloignement.

Selon la réussite de la quête, le Foyer restera plus ou moins longtemps sur le Plan médian avant de disparaître.

La porte condamnée du temple s'ouvre juste pour laisser sortir le Héros. Mais avant dans la salle du trône, il peut ressentir la présence de Pavis, et l'idéal d'union du fondateur de la Cité à l'Intérieur des Murs. Et peut être se voir accorder une bénédiction.

L'ordalie du Purifié

Autour du fleuve Zola Fel, nommé aussi fleuve des Berceaux, les légendes d'avant l'aube restent très locales à Prax. Cependant les temples et sanctuaires contiennent assez de souvenirs concernant un mythe des origines, quand Zola Fel fut détourné par Waha pour nettoyer les restes de Wakboth le Diable. Zola Fel qui lui a gardé rancœur, possède ainsi le secret de la purification. Une quête permet à un broo, cherchant à se laver de sa marque chaotique, de ressurgir des profondes eaux du Zola Fel purifié. On s'en souvient encore sous ce nom, le Purifié.

La version présentée de la quête présentée ici est adaptée au cas d'un Héros voulant se laver d'une souillure chaotique. Mais vous pouvez imaginer d'autres variations respectant les mêmes symbolique dans les stations.

LES CONDITIONS POUR COMMENCER

Le Héros doit avoir une faute à se faire pardonner par Zola Fel, ou bien être rongé par une corruption (maladie, trait chaotique, malédiction...) dont il veut se débarrasser.

Si le Héros appartient au culte de Zola Fel, il peut tenter cette quête pour débarrasser sa communauté d'un ennemi ou d'un mal magique.

LE PROFIL DE LA QUÊTE

La quête du purifié comporte 7 stations:

- La plongée
- La remontée (station critique)
- La source
- La courant
- L'affluent
- La dernière tentation (station critique)
- L'immersion

STATION 1 : LA PLONGÉE

Être prêt à tout

Un jour, un broo désespéré par sa nature destructrice décida d'en finir avec la vie plutôt que de continuer son existence corrompue: il essaya d'abord de se tuer avec ses armes, mais il vit son sang couler sur le sol et pervertir la nature. Il se jeta alors d'une haut d'une falaise, plongeant dans les eaux tourmentées du fleuve Zola Fel.

Pendant cette étape, le Héros doit d'abord annoncer pour quelle raison il va accomplir la quête puis il se lance à l'eau dans le Zola Fel pour franchir la barrière vers l'Outremonde.

La résistance est de 10W3 généralement. Il vaut mieux pour lui qu'il possède un soutien de la communauté ou respecte un rituel.

Si le Héros veut emmener une embarcation avec lui en Outremonde, il doit obtenir une réussite mineure à cette station.

Report de la station 1

$V_c = 6; V_{maj} = 4; V_{min} = 2; V_{mar} = 1; E = 0; D_{mar} = -1; D_{min} = -2; D_{maj} = -4; D_c = -6$

Rituels et soutiens

Pendant le temps sacré (+5)
 Saison de la mer (+5)
 Semaine du mouvement (+5)
 Jour de l'eau (+5)
 Lieu sacré de Zola Fel (+5)
 Blessé (+3)
 Nu (+2)
 Rasé (+1)
 Ami des géants (+15)
 En ayant mangé que du poisson du Zola ce jour (+1)
 Enduit des alluvions du fleuve (+5)
 En plongeant de plus de 10 mètres de haut (+10)
 Embarcation en jonc (+1)
 Embarcation en bois (-5)
 Embarcation portable (-1)
 Embarcation pouvant porter plus d'une personne (-5)

Dans un lieu saint du Zola Fel.

Exemples de soutiens :

Les Newtlings de Pavis (total +8)

Tous les poissons intelligents du Zola Fel (extraordinaire +20),

STATION 2 : LA REMONTÉE

Entendre la voix du fleuve (station critique)

Alors qu'il sentait sa dernière étincelle de vie le quitter, le broo entendit la voix de Zola Fel et comprit qu'une rédemption était toujours possible quand le repentir était sincère. Il remonta alors à la surface et décida d'aller prier à la source du fleuve.

Cette station est critique. Quand il arrive dans l'eau, le Héros doit choisir comment il va remonter le fleuve : à la nage ou en embarcation (si elle a franchi le passage). S'il réussit à surmonter une difficulté de 105 (éventuellement en s'augmentant avec un talent de mythe Zola Fel), la quête commence.

Report de la station 2

Station critique

$V_c = 5$; $V_{maj} = 3$; $V_{min} = 2$; $V_{mar} = 1$; $E = 0$; $D_{mar} = X$; $D_{min} = X$; $D_{maj} = X$; $D_c = X$

Si le Héros échoue dans cette épreuve, il est finalement emporté par le courant et s'échoue, plus ou moins loin de son point de départ selon le degré de sa défaite. Vous pouvez par exemple décider qu'une défaite complète le rejette à la dérive dans la mer Rozgali ou qu'une défaite majeure l'envoie dans le delta du Zola Fel. Faites bien attention à pénaliser le Héros (du temps perdu, des blessures...) car ce résultat est un échec et ne doit surtout pas venir une méthode de transport rapide!

STATION 3 : LA SOURCE

S'unir au fleuve

Le broo repentini entama un pèlerinage jusqu'aux sources du fleuve pour y puiser une nouvelle force. Là, il se sentit investi d'une mission et comprit qu'il devait détruire la source du mal qui l'avait créé pour pouvoir être libéré de sa corruption.

Le Héros remonte un fleuve clair et presque sans le moindre courant, qui traverse un paysage désertique dont la seule végétation borde les berges. Plus il avance, plus la largeur du fleuve diminue, tandis qu'un courant se forme derrière lui, l'aidant à remonter le fleuve. C'est bientôt une vague qui le pousse le long de son lit, jusqu'à un promontoire rocheux où un barrage de bois et de pierre bouche le passage. Il se dresse en surplomb entre deux roches gravées de faces de géants. Le fleuve jaillit en un mince filet d'eau de cette construction et derrière le Héros la vague s'arrête et se gonfle face au barrage, elle se fracassera sur lui, puis recommencera sans effet si le Héros ne le fragilise pas. (force ou maçonnerie/solidité 1W) Ce sont des castors des rocs d'énorme taille qui l'ont bâtis, et du haut du barrage ils pousseront de lourdes pierres sur les vandales qui touchent à leur œuvre.

Castor des Rocs

Combat (queue) 16A₃, Lancer (rocher) 10A₄, Corpulence 5W, Force 2W

Le barrage symbolise les limites que le Héros s'impose inconsciemment. Avec l'aide du fleuve, il doit déchirer ce voile pour comprendre qu'il peut encore changer sa nature et que la force de se battre est seulement cachée.

Report de la station 3

Vc = 4; Vmaj = 3; Vmin = 2; Vmar = 1; E = 0; Dmar = -1; Dmin = -2; Dmaj = -3; Dc = -4

STATION 4: LE COURANT

Se nourrir de la force du fleuve

Le broo se laissa emplir de l'énergie du Zola Fel. Il apprit à laisser sa vie entre les mains du dieu. Sans lutter, il s'offrit aux vagues caressantes et, guidé par le courant, il entama un voyage jusqu'aux sources du mal.

Quand la vague s'abat finalement sur l'obstacle et le fracasse, les eaux qui étaient retenues derrière se jettent avec vigueur et se mêlent avec fougue. Le Héros est emporté dans la descente du fleuve, il peut être miraculeusement porté sur le front de la cataracte, se tenir à des débris du barrage, ou bien se noyant à demi assommé. (Nager/courant 18). Le fleuve répond à l'appel de Magasta, dieu des océans qui appelle tous ses vassaux à lui. Sa puissance est bouillonnante, mais il suit toujours son cours vers la mer: c'est la force déchainée des éléments, qui pourtant se conforme toujours aux lois naturelles.

Report de la station 4

Vc = 5; Vmaj = 4; Vmin = 3; Vmar = 2; E = 1; Dmar = 0; Dmin = -1; Dmaj = -3; Dc = -5

STATION 5: L'AFFLUENT

Trouver son propre chemin

Le broo parvint jusqu'à une rivière qui se jetait dans le Zola Fel, son cours était chargé d'immondices et de miasmes morbides. Le repentini réalisa qu'il devait quitter sa nouvelle famille pour lutter seul, mais il sentit qu'il portait toujours en lui la force du fleuve et la puissance de son amour l'aida à avancer.

Devant la vague, le Héros est porté par une force incroyable et il sent avec jubilation qu'il approche de son but: il sera purifié quand il atteindra le bout du voyage. Mais soudain il aperçoit au loin à droite de son cours, une

terre noircie et désolée qui fume. Le vent du désert porte à lui l'odeur pestilentielle du chaos et il peut voir autre chose en aval : un canal creusé dans le sable rejoint le lit du fleuve mais une digue les sépare. Et à l'intersection, un khan vêtu de peaux s'efforce d'abattre la digue. Quand elle sera tombée, le cours du fleuve sera détourné vers les terres souillées : c'est une atteinte à l'intégrité du Zola Fel. Le Héros, outré, peut sortir du fleuve pour l'empêcher en profitant de la crique d'eaux tourbillonnantes qui borde la jonction.

Si on lui en laisse le temps, le Khan de Waha à la barbe fine est prêt à expliquer son geste mais n'a aucune intention de laisser le fleuve rejoindre la mer : il sait que c'est le rôle de l'esprit de l'eau de laver la terre et il faut nettoyer l'infection chaotique. Pour lui, Zola Fel est un esprit soumis à Waha et qui doit remplir son rôle sans poser de questions. Si le Héros se rebelle, le Khan le poussera dans les eaux qu'il détourne. Mais si le Héros l'abat, il devra tout seul nettoyer les traces chaotiques, peut être même sans l'aide des eaux.

Quelle que soit sa réticence (et le peu de sympathie que lui inspire le khan), le Héros a tout à gagner à se « laisser convaincre » de briser la digue. Le calcul des reports tient compte de cette « inversion » : le Héros gagne d'autant plus de points qu'il accepte facilement de se laisser détourner de ce qu'il croit être sa course. De toute façon, le Khan devrait parvenir (quitte à ce que ce soit son acte ultime) à faire céder la digue, entraînant le Héros vers la station suivante.

Khan de Waha

Combat 8W (hache A₃), creuser canal 18, courir les steppes 17, commander clan 1W, volonté inébranlable 18

Affinité : Commandement 5W (injonction, dévouement à la tâche)

Armure de peaux ancestrales et casque A₄

Report de la station 5

V_c = -8; V_{maj} = -4; V_{min} = -2; V_{mar} = -1; E = 0; D_{mar} = 1; D_{min} = 2; D_{maj} = 4; D_c = 8

STATION 6 : LA DERNIÈRE TENTATION

Ne pas revenir en arrière (station critique)

Le broo remonta la rivière corrompue et découvrit un sanctuaire entretenu par une femme magnifique qui lui dit des paroles rassurantes et l'invita à partager son lit. Mais le broo s'arma de courage et éventa la tentatrice avec ses cornes. Les entrailles de la séductrice révélèrent des amas de pus et des vapeurs fétides : la malfaisante était une élue de Thed qui portait en son sein la source du mal.

Le fleuve s'engouffre dans le canal de sable, et reforme une vague qui va déferler sur les marques de Wakboth. L'endroit est en effet recouvert de souillures sombres et collantes. Des créatures difformes errent et rampent dedans. Quand les eaux se répandent, elles balayent tout sur leur passage, devenant huileuses et sombres. Sur une butte, une monstruosité borgne se débat pour rester hors de portée de la montée des eaux. C'est Osipango, un praxien corrompu dont les mains sont des pointes empoisonnées, sa peau est couverte d'une croûte dégoulinante. Tandis que le khan se charge des derniers monstres en déroute, le Héros peut monter combattre Osipango et le précipiter dans le courant au bas de la butte.

En touchant l'eau, Osipango semblera se dissoudre : seule une roue d'or étincelante flottera sur l'eau et un esprit lumineux en sortira. Il se présentera comme Préfectile, un danseur-soleil ayant servi sous les ordres de Yamsur. Il offrira ses pouvoirs au Héros pour le remercier de l'avoir sauvé. Si le Héros s'empare de la roue d'or, il a succombé à la dernière tentation et l'issue de la station est une défaite dont le degré sera mesuré par le degré de corruption du Héros face au chaos. En effet, Préfectile est un esprit du Chaos qui, depuis l'arrêt du soleil au Premier âge, est parvenu à s'emparer de certains pouvoirs solaires et exploite la symbolique lumineuse/pure pour posséder et corrompre des innocents. Si le Héros ignore Préfectile, la roue d'or ne tardera pas à être submergée et emportée par les flots et l'esprit se dissipera en maudissant et en promettant de se venger.

Osipango le traître

Combat 6 W (pointes Λ_2), poison (perte d'un PA par tour/5 tours après une blessure, tours cumulatifs, mais pas les dommages), Contorsions 18, Sauter 16, Insulter en crachant 16
Meurtrier 18, Lâche 15, Haineux 1 W
Armure de croûte Λ_2

Préfectile

Esprit Chaotique lié à une roue d'or
Puissance: 10 W
Mentir 15 W_2 , Corrompre 1 W_2 , Pouvoirs solaires 5 W

Si le Héros échoue à cette étape, il perdra conscience et se réveillera, sur le Plan médian, possédé par un esprit chaotique (de maladie, de passion...). Si la défaite est majeure, Préfectile sera libéré sur le Plan médian.

Report de la station 6

$V_c = 8$; $V_{maj} = 4$; $V_{min} = 2$; $V_{mar} = 1$; $E = 0$; $D_{mar} = X$; $D_{min} = X$; $D_{maj} = X$; $D_c = X$

STATION 7: L'IMMERSION

Faire appel au fleuve quand il le faut

Même morte, la prêtresse putride parla au broo et lui dit qu'elle était sa mère. Mais le broo lui répondit qu'il n'avait plus qu'une mère et qu'une famille: Zola Fel. Le Purifié appela la puissance du fleuve et la souillure fut balayée.

Une fois la monstruosité chaotique noyée ou tuée, les eaux du fleuve baignent la désolation, la transformant en marécage fangeux. Le Héros doit trouver la force d'appeler Zola Fel pour trouver la pureté.

Un jet de piété peut suffire. Ou bien vous pouvez aussi laisser le Héros refermer (avec l'aide du Khan) le barrage pour que le fleuve reprenne son cours.

La présence de Zola Fel se manifestera par l'apparition d'une eau limpide d'un bleu éclatant (soit le long de la berge du fleuve, soit dans un étang du marais, selon l'action choisie par le joueur)

En s'y plongeant entièrement, le Héros sera purifié. Il doit convaincre le Khan de ne pas en faire autant car lui ne reconnaît aucunement l'amour de Zola Fel, qu'il considère comme un esprit mineur inféodé aux dieux praxiens.

La réussite de cette station est peut-être la plus difficile à déterminer.

Le plus simple est sans doute d'utiliser le personnage du Khan, très méprisant envers Zola Fel, pour tester la foi du Héros.

Ne négligez pas pour autant les actions (prières, détournement du fleuve...) originales que le Héros aura pu tenter avant cette discussion.

Report de la station 7

$V_c = 6$; $V_{maj} = 4$; $V_{min} = 2$; $V_{mar} = 0$; $E = -1$; $D_{mar} = -2$; $D_{min} = -3$; $D_{maj} = -4$; $D_c = -5$

RÉSULTAT ET CONSÉQUENCES

Quand il plonge sous la surface, il semble flotter et respire à loisir, des courants le bercent. De nombreux poissons viennent l'entourer et le débarrassent des traces chaotiques. Le Héros est purifié même de traces antérieures, c'est la purification de Zola Fel.

Au moment où il sort la tête de l'eau, il est revenu dans son monde et contemple les rives animées du Zola Fel et des pêcheurs newtlings qui lui feront fête.

Quête de purification

	Vc	Vmaj	Vmin	Vmar	E	Dmar	Dmin	Dmaj	Dc
La plongée	6	4	2	1	0	-1	-2	-4	-6
La remontée*	5	3	2	1	0	X	X	X	X
La source	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4
Le courant	5	4	3	2	1	0	-1	-3	-5
L'affluent	-8	-4	-2	-1	0	1	2	4	8
La tentation*	8	4	2	1	0	X	X	X	X
L'immersion	6	4	2	0	-1	-2	-3	-4	-5
Total	42	26	15	7	0	-3	-10	-18	-28

* station critique

Si le Héros cherchait à être purifié, il l'est temporairement s'il obtient une victoire mineure. Une victoire majeure le purifie à condition qu'il continue à se baigner régulièrement dans le Zola Fel. Une victoire complète résout son problème définitivement. Une victoire marginale peut donner un indice permettant de se purifier autrement. Toute défaite indique que le Héros ressort encore plus souillé de la quête : il ne s'est pas purifié et a au contraire pris sur lui une part de la corruption emportée par l'eau.

Si le Héros a obtenu une réussite majeure et qu'il œuvrait pour le bien de la communauté, il peut, en plus du résultat prévu, acquérir un don aquatique (survivre plus longtemps hors de son milieu eau/air à 18).

L'ascension du Haut Tumulus de Tada

L'ascension du tumulus de Tada est une quête héroïque mineure qui doit être commencée au pied du monument du Dieu. Son secret est soigneusement gardé par quelques tribus d'Oasiens qui ne l'utilisent pas en raison de leur extrême passivité. Contrairement à la plupart des quêtes, elle ne reproduit pas une action effectuée pendant l'âge des Dieux mais une entreprise depuis l'aube par plusieurs Gardiens d'Armes selon la méthode enseignée par Tada avant son enterrement. C'est une allégorie de ce que Tada a enduré avant de mourir.

LES CONDITIONS POUR COMMENCER

Le quêteur doit avoir entendu de la bouche d'un Oasien la légende de Tada et la quête de l'ascension du tumulus, ce qui nécessite d'avoir obtenu la confiance extrême d'un Oasien orthodoxe.

Il doit être initié d'un des cultes d'armes et être un guerrier de Tada ou un Gardien d'Arme.

Il peut être accompagné par des personnes initiées du culte de Tada. Leur nombre importe peu.

LE PROFIL DE LA QUÊTE

La quête de l'ascension du tumulus a 7 stations :

Le tumulus (station critique)

L'arrivée d'Oakfed

La tempête de Gagarth
La venue du Diable
L'appel de Tada
L'épreuve de Tada
L'attente et l'espoir

STATION 1 : LE TUMULUS

Entrer dans la légende (station critique)

Tada choisit un point de ralliement pour lui et son armée. Là, il installa son camp et ses guerriers fidèles entre tous restaient à ses côtés. Ils veillaient sur le jardin de Génert et empêchaient les monstres chaotiques d'approcher.

La quête ne peut s'accomplir en théorie qu'au pied du tumulus. Dans ces conditions la barrière est naturellement faible avec une résistance de 10W2. Il est néanmoins possible de la commencer ailleurs et de se retrouver sur le tertre dans l'Outremonde. La résistance est alors de 10W5.

Le quêteur utilise sa capacité Connaissance de Tada ou Folklore Oasien pour ouvrir la barrière. De plus il doit physiquement commencer l'ascension du tertre. Cette station est critique.

Report de la station 1

Station critique

$V_c = 2; V_{maj} = 1; V_{min} = 0; V_{mar} = 0; E = 0; D_{mar} = X; D_{min} = X; D_{maj} = X; D_c = X$

STATION 2 : L'ARRIVÉE D'OAKFED

Affronter le feu

Alors que le jardin de Génert semblait peu à peu dans la nuit et que les monstres du Chaos commençaient à conquérir les terres bénies, Oakfed vint et déclencha son feu destructeur. Il calcina de nombreux ennemis mais tous les arbres qu'il touchait étaient réduits en cendres et les défenseurs étaient brûlés eux aussi. Ce fut le premier pas vers la désolation. Tada comprit qu'il devait apprendre aux siens un moyen de se protéger sinon eux aussi seraient détruits.

Les quêteurs se trouvent assaillis par des salamandres enragées, envoyées par Oakfed, alors qu'il traverse une zone boisée du tertre. Il y a autant d'esprit du feu qu'il y a de quêteurs et leur taille varie de 5 à 20 mètres cubes. Chacune ne reste qu'un nombre aléatoire de rounds (1d20) avant d'aller dévaster une autre partie du tertre. Si les quêteurs survivent à l'attaque des salamandres, ils doivent traverser la zone enflammée, en retenant leur souffle pour ne pas périr asphyxiés. Ils doivent résister à cet enfer brûlant de résistance 10W avec tous les moyens physiques ou magiques imaginables.

Report de la station 2

$V_c = 4; V_{maj} = 3; V_{min} = 2; V_{mar} = 1; E = 0; D_{mar} = -2; D_{min} = -4; D_{maj} = -6; D_c = -8$

STATION 3 : LA TEMPÊTE DE GAGARTH

Affronter le vent

Une fois que le jardin de Génert ne fut plus que cendres et désolation, l'arrière garde des forces du Chaos en profita pour se lancer à l'assaut. Heureusement Gagarth, le Chasseur sauvage, déclencha ses forces et anéantit tout ce qui tenait encore sur pied. La tempête fut telle que les survivants de l'incendie d'Oakfed furent décimés. Tada guida les siens vers un abri mais beaucoup périrent malgré tout.

Alors que les quêteurs arrivent sur une pente stérile et recouverte de cendres, une formidable tempête se lève, provoquée par Gagarth, le mauvais vent.

Les quêteurs doivent franchir cet ouragan de cendre et de pluie à moins qu'ils n'aient le courage d'aller vaincre Gagarth lui-même. Pour progresser et sans être blessé par la tempête, les quêteurs doivent réussir un jet de résistance physique contre une force de 10W. Pour ne pas se perdre ils doivent vaincre une résistance de 5W.

Des capacités comme Repérer un abri ou des affinités de type Voyage peuvent

L'avatar de Gagarth lui est un puissant esprit de l'air de 100 mètres cubes. Dès qu'il aura perdu la moitié de ses points d'actions, il ira semer sa tempête ailleurs en maudissant les quêteurs.

Report de la station 3

$V_c = 10$; $V_{maj} = 6$; $V_{min} = 4$; $V_{mar} = 1$; $E = 0$; $D_{mar} = 0$; $D_{min} = 0$; $D_{maj} = -1$; $D_c = -2$

STATION 4 : LA VENUE DU DIABLE

Affronter le Chaos

Le Diable lui-même rassembla les survivants de son armée chaotique et leurs descendants. La troupe impie se lança à l'attaque, pénétra au cœur du Jardin et tua Génert. Ce fut le dernier acte de la tragédie du jardin. Tout ce qui était encore en vie fut perverti, et même ce qui avait été détruit fut irrémédiablement souillé. Tada lui-même fut mortellement blessé.

Arrivés en haut du tertre, les quêteurs ont une vue imprenable sur tout le nord du jardin de Génert. Tout n'est que désolation, mort et destruction. Mais le pire reste à venir et déjà se dessine au loin la lueur chaotique de la horde du Diable, venue du nord pour pervertir, annihiler et violer.

Les quêteurs doivent tous réussir à lutter contre l'horreur du spectacle du Diable et de son armée innombrable. Chaque quêteur doit affronter sa peur dans une opposition séparée de force 5W.

Les quêteurs attirent l'attention d'une créature ou d'une troupe chaotique. Sa plus haute capacité a un score égal au meilleur score des quêteurs moins le total actuel du report.

Les quêteurs doivent accepter de sortir blessés (même très peu) de cette épreuve: s'ils sortaient totalement indemnes, ils s'éloigneraient de l'histoire de Tada.

Dans cette épreuve, il est important que les Oasiens liés à une tribu face usage de l'arme qui leur est associée, surtout s'ils font cette quête pour obtenir des renseignements sur sa localisation.

Report de la station 4

$V_c = -8$; $V_{maj} = -1$; $V_{min} = 5$; $V_{mar} = 8$; $E = 5$; $D_{mar} = 3$; $D_{min} = -1$; $D_{maj} = -4$; $D_c = -8$

STATION 5 : L'APPEL DE TADA

Accepter dignement la défaite

Au sommet de son tumulus, blessé à mort, Tada le géant lança un appel désespéré à la résistance. Il supplia ses enfants de poursuivre la lutte contre le Chaos et à ne jamais baisser les armes jusqu'à son anéantissement. Groupée autour de lui, l'élite de son armée jura solennellement de le suivre dans la mort pour mieux revenir plus tard. Les autres soldats promirent de transmettre son message à leurs descendants, de ne jamais perdre l'espoir et d'attendre l'heure du retour de leur chef.

Les quêteurs assistent au serment des guerriers de Tada et à la mise en terre de ce dernier qui se retire dans son tertre, suivi de ceux qui sont jugés dignes. Les quêteurs désirant poursuivre la quête et obtenir l'aide des guerriers de Tada doivent également prêter serment. Ils jurent alors d'obéir aux ordres de leur dieu, de ne jamais les

Ceux qui ne prêtent pas serment peuvent attendre leurs camarades afin d'effectuer le voyage de retour avec eux.

$$V_c = 2; V_{maj} = 1; V_{min} = 0; V_{mar} = 0; E = 0; D_{mar} = -2; D_{min} = -3; D_{maj} = -4; D_c = -6$$

Chaque candidat se voit attribuer un adversaire, lui-même candidat. Ils doivent s'affronter en combat armé. Puis le perdant torture le gagnant. Ce dernier ne doit en aucun cas flancher. Puis le perdant surveille le gagnant qui doit alors se torturer lui-même sans laisser rien paraître. Enfin, le perdant humilie publiquement le gagnant qui ne doit en aucune façon réagir. Si le gagnant résiste à tout cela, il est intégré dans le corps d'élite des guerriers de Tada.

$$V_c = 12; V_{maj} = 8; V_{min} = 6; V_{mar} = 4; E = 0; D_{mar} = -4; D_{min} = -6; D_{maj} = -8; D_c = -12$$

Tout quêteur ayant franchi avec succès toutes les épreuves peut en expliquant son cas au sommet du tumulus, demander l'aide de ses frères d'armes et du dieu lui-même. Il doit exprimer son besoin et ses motivations de la manière la plus humble possible. Il doit expliquer en quoi il est porteur d'espoir pour les Tada-shi, en quoi sa quête va dans le sens du retour de Tada et de la lutte contre le Chaos. Le plaider doit mettre en valeur la noblesse des motivations, le respect des traditions, l'héroïsme et l'esprit de sacrifice du quêteur. Vous

$$V_c = 20; V_{maj} = 12; V_{min} = 10; V_{mar} = 4; E = 2; D_{mar} = -6; D_{min} = -10; D_{maj} = -12; D_c = -15$$

devez laisser les Héros jouer cette scène et accorder une note basée sur l'interprétation et les motivations du demandeur (en modulant selon capacités de communication du Héros). Selon la note accordée, le quêteur en retire un report qu'il ajoute au report des stations précédentes pour en déduire la taille exacte de l'aide accordée par Tada.

Quête de l'ascension

	Vc	Vmaj	Vmin	Vmar	E	Dmar	Dmin	Dmaj	Dc
Le tumulus*	2	1	0	0	0	X	X	X	X
Oakfed	4	3	2	1	0	-2	-4	-6	-8
Gagarth	10	6	4	1	0	0	0	-1	-2
Le Diable	-8	-1	5	8	5	3	-1	-3	-8
L'appel de Tada	2	1	0	0	0	-2	-3	-4	-6
L'épreuve de Tada	12	8	6	4	0	-2	-4	-6	-8
L'attente et l'espoir	20	12	10	4	2	-6	-10	-12	-15
Total	58	36	25	10	1	-13	-22	-32	-47

* station critique

Trois types de conséquences peuvent découler de la quête :

- Des Héros non Oasiens peuvent gagner un lien à Tada, ce qui leur permet d'être adopté dans la tribu d'une arme et de devenir fidèles du dieu assoupi. (un total de 10 points est nécessaire pour être adopté dans la tribu. Avec 20 points ou plus, le candidat est également adopté dans le culte. Tous les points au dessus de 45 peuvent être utilisés comme Points d'Héroïsme à utiliser pour développer les capacités du culte).
- Des Oasiens purs peuvent gagner des renseignements sur la localisation de l'arme de leur tribu et sur des moyens permettant de la reprendre. Cela n'empêchera pas que la quête de l'arme elle-même sera une vraie épreuve. (vous devez décider quel renseignement donner en fonction du degré de victoire : une victoire marginale donne un mot, une victoire mineure donne une phrase d'indice, une victoire majeure permet d'avoir un lieu précis ou un moyen de faciliter la récupération. Une réussite complète indique la marche à suivre pour reprendre l'arme.)
- Des fidèles de Tada peuvent recruter des guerriers endormis de Tada

Recrutement des guerriers de Tada

50 et +	20 Guerriers d'élite de Tada sont à ses ordres prêts à surgir de terre sur sa demande. Ils ont une capacité de combat de 105. Ils sont à sa disposition pour une saison entière ou jusqu'à la fin de la quête du joueur. Les morts disparaissent et ne reviennent pas.
35 et +	10 Guerriers d'élite de Tada avec une capacité de combat de 55, accompagnent le quêteur partout. Ils disparaissent au bout d'une semaine ou dès que l'objet de sa demande est satisfait.
15 et +	Le quêteur peut invoquer des guerriers de Tada. Pour se faire il doit passer une heure à prier et faire des offrandes, selon la réussite et la piété dont fait preuve le Héros, le Narrateur peut mettre à son service de 1 à 6 guerriers de Tada ayant des capacités à 35.
1 et +	Un guerrier de Tada se relève. Il a quelques scores à 15. Selon la demande du joueur, il est matériel (et assistera le quêteur en combat) ou immatériel (et c'est un esprit qui aidera le quêteur pour les combats magiques, spirituels ou pour certaines capacités de connaissance). Ce guerrier peut soit accompagner et servir le Héros pendant une journée entière, soit apparaître plus tard dans un délai d'un mois, à la demande du Quêteur, pour accomplir une seule tâche.
0 à -21	Le quêteur ne retire rien de la quête. Il devra même refaire ses preuves auprès du Gardien de l'Arme de sa tribu.
-22 et -	Le quêteur est désavoué par le culte

L'alliance de Yelmatio et de Zola Fel

Quand Arinsor Clairespit parcourut ses terres pour la première fois, il ne vit qu'un paysage sec et stérile où rien ne poussait. La déception était dans son cœur et celui de son peuple. Un matin, il quitta les siens et marcha pendant plusieurs jours, sous la lumière implacable du Soleil, en quête d'un signe divin qui pourrait lui redonner confiance. En longeant le Zola Fel, alors qu'il était au bord de l'épuisement, il fit la rencontre d'une naïade, fille du Fleuve. Elle lui proposa son aide. Arinsor eut alors l'idée de reproduire avec elle un ancien rituel qui racontait comment, bien avant l'Aube, le fleuve Oslir, en Pélorie, avait recueilli et soigné Yelm (mortellement blessé par ses ennemis) tout en arrosant la Terre brûlée par le contact du Dieu Soleil. Yelm s'en était montré reconnaissant par la suite en accordant sa bénédiction aux populations vivant dans la vallée de l'Oslir. La naïade accepta de présenter Arinsor aux gens de sa famille en lui promettant que s'il se montrait digne de leur confiance, une alliance entre son peuple et celui du Yelmation serait envisageable et permettrait aux gens du Soleil de vivre sur une terre rendue cultivable par l'eau du fleuve.

Renouvelée chaque année, la quête de l'Alliance a pour fonction de consolider le lien entre Yelmatio et Zola Fel, symbolisée au début de l'histoire du Comté par l'union de la naïade avec Arinsor Clairespit, le premier Comte. D'après certains sages, la naïade serait en fait Zola Fel lui-même, puisque le grand esprit de l'eau est à la fois mâle et femelle. Mais cette vision des faits est prompte à choquer les esprits des bonnes gens du Comté du Soleil qui imaginent mal leur Héros séduire une entité à moitié mâle.

LES CONDITIONS POUR COMMENCER

En général, la quête est accomplie par une seule personne : il s'agit soit du Comte (l'année de son intronisation), soit d'un sujet choisi par lui, et toujours d'un homme célibataire. Le quêteur doit disposer d'une capacité ou d'une affinité d'une valeur minimale de 10 $\frac{11}{2}$ qu'il devra offrir à Zola Fel. Il peut s'agir d'un objet magique concédé par les autorités du Dôme Soleil.

Si un individu se lance dans la quête à titre privé (afin d'obtenir une faveur du Fleuve pour son compte personnel), il peut se faire accompagner mais devra partager les bénéfices (ou les pertes).

La quête est entamée au début de la saison de la Mer. Le jour idéal est déterminé par une divination des prêtres de Yelmatio, dont le degré de réussite (échec) octroie un bonus (malus) : marginal 0, mineur +5 (-1), majeur +15 (-5), complet +20 (-10).

Le Comte remet au quêteur les deux reliques du Temple, le Globe d'autorité et le Sceptre de l'ordre, qui lui confèrent chacun un bonus de +5 (les Reliques Véritables donneraient chacune +20).

Démarrer la quête à partir de la Colline aux Invocations octroie un bonus de +15.

LE PROFIL DE LA QUÊTE

La quête de l'alliance du soleil et du fleuve comporte 7 stations

La colline aux invocations (station critique)

La puissance de Zola Fel

Les cinq sœurs

L'ennemi du fleuve

Le repos

L'offrande à Zola Fel (station critique)

Le retour à la terre

STATION 1 : LA COLLINE AUX INVOCATIONS

Pénétrer dans l'Autre Monde (station critique)

Arinsor descendit la Colline aux Invocations après avoir prié Yelmatio. Longeant le Flot d'Ouel, il rejoignit le bord du Fleuve où l'attendait la fille de Zola Fel. Il lui apporta un message de paix et d'amitié. Elle lui prit la main et tous deux s'enfoncèrent dans les eaux.

Le quêteur part de la Colline aux Invocations, qui surplombe le Flot d'Ouel. Il teste sa capacité Adorer Yelmatio (ou son score de relation à Yelmatio). En cas d'échec, le Héros obtient un Interdit choisi par le Narrateur, dont les effets se feront sentir tant que Yelmatio n'aura pas été apaisé.

Ensuite le Héros se dirige ensuite vers le Zola Fel. Il doit alors invoquer la naïade (Mythologie de Yelmalio, résistance 10[II]). En cas de réussite, celle-ci se manifeste et entraîne le quêteur à sa suite, dans le Fleuve. En cas d'échec, la quête prend fin.

Report de la station 1

Station critique

$V_c = 4$; $V_{maj} = 3$; $V_{min} = 2$; $V_{mar} = 1$; $E = 0$; $D_{mar} = X$; $D_{min} = X$; $D_{maj} = X$; $D_c = X$

STATION 2 : LA PUISSANCE DE ZOLA FEL

Résister aux courants du fleuve

Quand Arinsor Clairesprit pénétra dans le Fleuve, les flots se mirent à gronder et les courants entraînaient le Yelmation dans un tourbillon furieux qui manifestait le pouvoir des divinités de l'eau. Arinsor réagit avec modestie et, plutôt que nier cette force, se contenta de faire appel au pouvoir de son dieu lorsqu'il toucha le fond du fleuve. L'obscurité qui régnait en ce lieu céda alors la place à une clarté vindicative venue de la surface, qui impressionna les créatures qui vivaient là. La naïade, émerveillée, donna à Arinsor son nom secret.

Une fois immergé, le quêteur doit affronter des courants plus violents que ceux d'un torrent. La naïade est à ses côtés, mais il ne peut la voir. S'il choisit de résister physiquement, il doit tester une capacité athlétique appropriée (résistance 10[II]). En cas d'échec, la naïade le sauve de la noyade mais lui reproche son manque de confiance. En cas de réussite, la quête se poursuit normalement. Si le quêteur, spontanément ou parce qu'il reproduit le geste d'Arinsor, se laisse faire, les courants finissent par se calmer et la naïade l'entraîne vers la station suivante. Elle est séduite par la sagesse du Héros, qui gagne la capacité « Respecté par les gens du Fleuve » à 12.

Mais il peut aussi garder un traumatisme de son expérience: au moment où il décide de ne plus résister à la fureur des courants, il est tout à fait possible qu'il cède à la panique s'il ne parvient pas à garder son calme en testant par exemple sa foi en Yelmalio, contre une résistance de 20. Si le jet est raté, il obtient le défaut « Phobie de l'eau » à 14.

En cas de réussite majeure, la naïade révèle au Héros son nom pendant le voyage (nous choisissons de l'appeler Opale dans la suite du texte, mais ce nom est différent à chaque quête)

STATION 3 : LES CINQ SŒURS

Demeurer fidèle à la naïade

Arinsor refit surface aux abords d'une petite île. La fille du Fleuve l'entraîna sur une plage et lui présenta d'autres membres de sa grande famille, parmi lesquels cinq de ses sœurs, toutes plus belles les unes que les autres. Elles invitèrent le Yelmation à participer à leurs jeux et leurs danses, tentèrent de le séduire et de s'accoupler avec lui, sous le regard amusé de leur sœur. Arinsor résista à la tentation au nom de sa foi en Yelmalio et il offrit son nom secret à sa promise pour se lier à elle seule. Les autres naïades en furent froissées.

Le Héros est également présenté aux sœurs de la naïade, aussi dévergondées que dans le mythe. Pour résister à la tentation, il doit opposer une capacité à la Séduction des naïades (score de 4[II]). Si le jet est réussi, la quête se poursuit normalement, mais les naïades, vexées, viendront s'opposer à l'union de leur sœur et du quêteur dans la station 5. Si le Héros ne résiste pas à la tentation, sa quête se poursuit normalement, mais une fois de retour dans le Monde physique, il subira un malus de -10 dans toutes ses interactions sociales avec les gens du Comté (réprobation morale) et cela tant que Yelmalio n'aura pas été apaisé.

Si le Héros ignore le nom de sa naïade, il aura un malus de -5 pour résister aux avances des sœurs car certaines prendront l'apparence d'Opale.

Si le Héros donne son « nom secret » à Opale (en gage de fidélité), gagne la relation « Loyauté envers le fleuve » à 17 mais gagne un bonus de +8 pour ne pas céder aux sœurs.

STATION 4 : L'ENNEMI DU FLEUVE

Protéger la naïade de l'attaque d'un monstre chaotique

Le Zola Fel traverse des régions marécageuses infestées de créatures chaotiques. C'est une menace que doivent aussi affronter les habitants du Comté du Soleil. Alors que la fille du Fleuve entraînait Arinsor Clairesprit à la rencontre de son père, elle fut sauvagement agressée par un immonde gorp. Le Yelmation se porta immédiatement à son secours et, bien que blessé, détruisit le monstre.

La naïade mène le Héros auprès de Kinope, un esprit noble et secourable dont le domaine s'étend au cœur du Nouveau Marais, infesté de créatures chaotiques. Sur le chemin, un de ces monstres surgit (il s'agit souvent d'un gorp mais pas toujours). Le Héros doit protéger la naïade et tuer la créature du chaos. Une défaite signifie qu'Opale et lui sont blessés et qu'ils doivent s'enfuir (directement vers la station 6).

Si la quête est accomplie pour le bien du Comté, cela signifie que les récoltes de l'année à venir seront en-dessous de la moyenne.

Si elle est accomplie à titre privé, le quêteur sera hanté par des esprits de maladie durant une année entière. Quoi qu'il en soit, la rencontre avec Kinope n'a lieu que si le monstre est vaincu.

STATION 5 : LE REPOS

Séduire la naïade

La belle conduisit finalement Arinsor Clairesprit jusqu'au sanctuaire du roi poisson, havre de paix au cœur d'un enfer de fièvres et de miasmes. Lé sérénité gagna la naïade et le Yelmation tandis qu'on leur prodiguait soins et réconfort. C'est au cours de cette halte que le fils du Soleil et la fille du Fleuve réalisèrent que ce qui les liait à présent était un amour puissant. Ils consommèrent alors leur union, malgré les mises en garde des cinq sœurs, jalouses depuis qu'Arinsor avait repoussé leurs avances.

Opale et le quêteur parviennent à un sanctuaire qui ressemble à celui de Kinope, sur le Plan médian. Ils y goûtent un repos mérité. Finalement, ce cadre enchanteur produit un effet romantique : l'un et l'autre réalisent leur attirance réciproque. A cet instant, Opale est prête à se donner au Héros, mais si ce dernier a refusé les avances des cinq sœurs de la station 3, elles se manifestent et, tournant autour d'Opale, tentent de l'en dissuader. Pour les faire taire, le quêteur peut contrer leurs arguments en se montrant par exemple plus Éloquent qu'elles ne sont Persuasives (score 16), mais d'autres solutions sont envisageables. Surtout, il faut éviter toute violence. La conclusion de cet épisode se répercute sur le degré d'affection d'Opale pour le quêteur et, finalement, sur les chances de convaincre Zola Fel à la station suivante.

STATION 6 : L'OFFRANDE À ZOLA FEL

Requérir l'aide du Fleuve (station critique)

La naïade estima qu'il était temps d'amener Arinsor devant son père, Zola Fel. La rencontre se produisit dans un palais immergé dont les couloirs regorgeaient de poissons servants. Le dieu écouta le requête du Yelmation, et vit l'amour que lui portait sa fille. Il accepta de venir en aide au peuple du Soleil à condition qu'Arinsor – venu réclamer une aide – fasse le premier pas. Celui-ci n'hésita pas, à cet instant, à lui céder ses pouvoirs de fertilité. Le dieu fut satisfait de ce geste et décida qu'à l'avenir il utiliserait ce pouvoir afin que, régulièrement, une eau nourricière se répande sur la terre cultivée par le peuple d'Arinsor.

Opale conduit le Héros dans le palais de Zola Fel. Le dieu, conformément à la légende, attend une offrande significative. Le quêteur doit donc lui offrir une capacité ou une affinité magique (dans la légende, Arinsor cède l'affinité Céréale). Il s'agit d'utiliser le score de l'offrande et de l'opposer au seuil de satisfaction de Zola Fel, égal à 1000. Un modificateur doit être appliqué en fonction des résultats de la station précédente. Si les sœurs d'Opale ne se sont pas manifestées, ou si elles ont été repoussées sans violence, le quêteur bénéficie d'un bonus de vingt points de report. Si les sœurs n'ont pas été repoussées, elles ont instillé le doute dans le cœur d'Opale, qui semble moins attachée au quêteur (aucun bonus). Si elles ont été repoussées violemment, le Héros perd d'entrée de jeu trente points de report. Enfin si le Héros n'a pas vaincu le monstre chaotique de la station 4, il n'obtient pas de points de report.

Si l'offrande échoue, Zola Fel estime que le sacrifice consenti ne mérite pas son attention. Cela signifie que la crue n'aura pas lieu, que les récoltes des terres du Soleil seront mauvaises et que les Yelmations développeront un fort ressentiment à l'égard des gens du Fleuve.

STATION 7 : LE RETOUR À LA TERRE

Rentrer dans le Monde physique

Arinsor et la naïade quittèrent le palais de Zola Fel. Parvenu à la Colline aux Invocations, le Yelmalion dut lutter contre lui-même pour abandonner la douceur des bras de sa belle, mais il la quitta finalement pour rejoindre son peuple qui avait besoin de lui. Lorsqu'il revint dans notre monde, les eaux du fleuve montèrent et fertilisèrent les terres du Dôme Soleil, assurant la survie de nos ancêtres.

Le Héros retourne à son point de départ. Il doit à nouveau franchir la barrière de 10W2. Il débouche dans le Monde médian alors que Yelm apparaît dans le ciel, acclamé par l'ensemble de ceux qui ont soutenu la quête. Alors les eaux du fleuve montent, resplendissantes, et se répandent dans les canaux d'irrigation sur les terres du Comté du Soleil... si la quête est réussie!

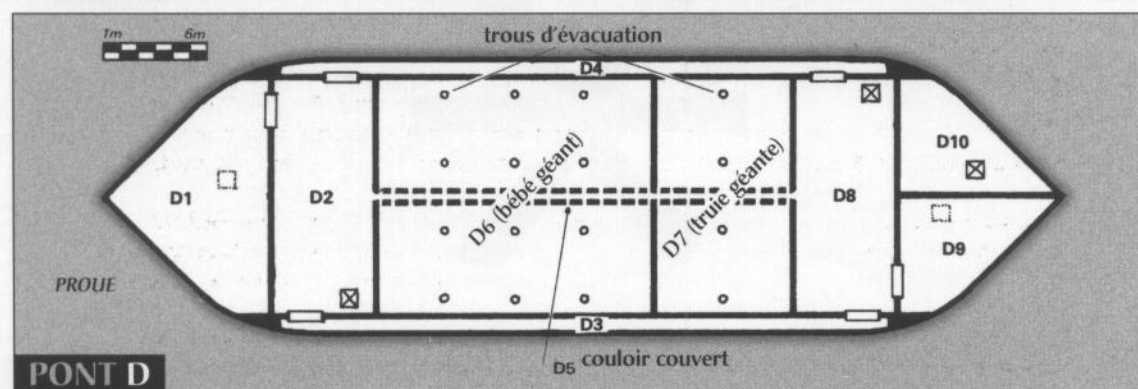
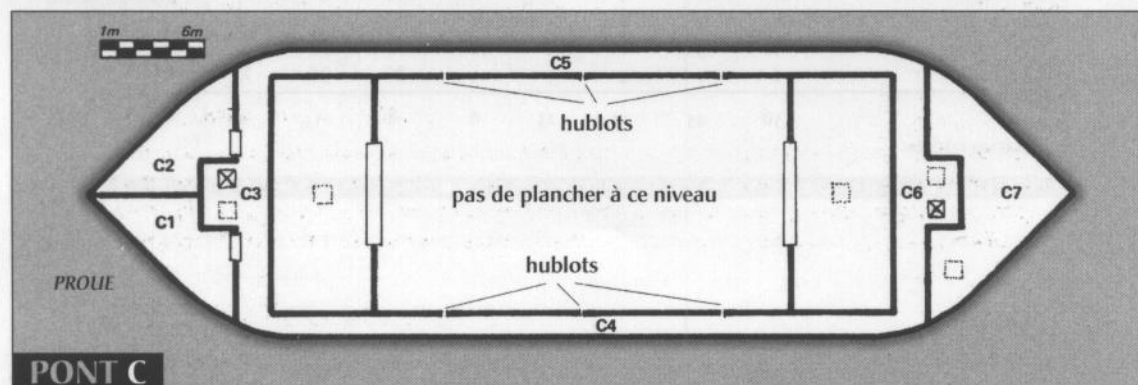
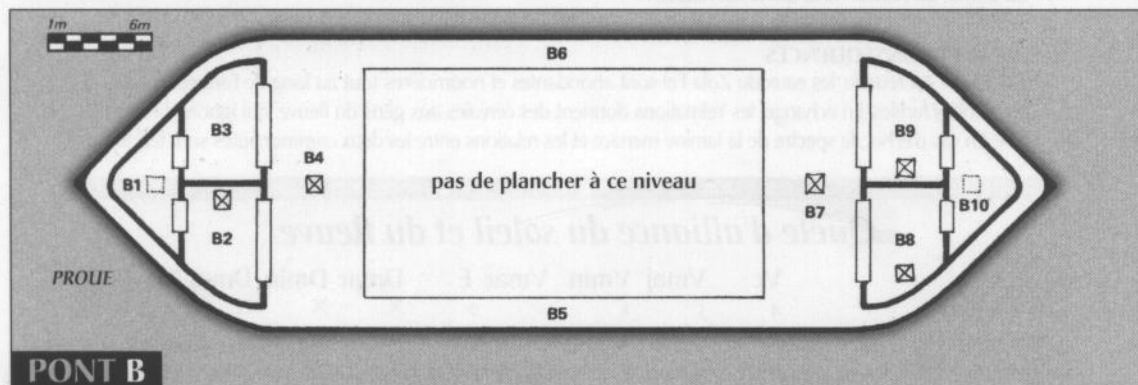
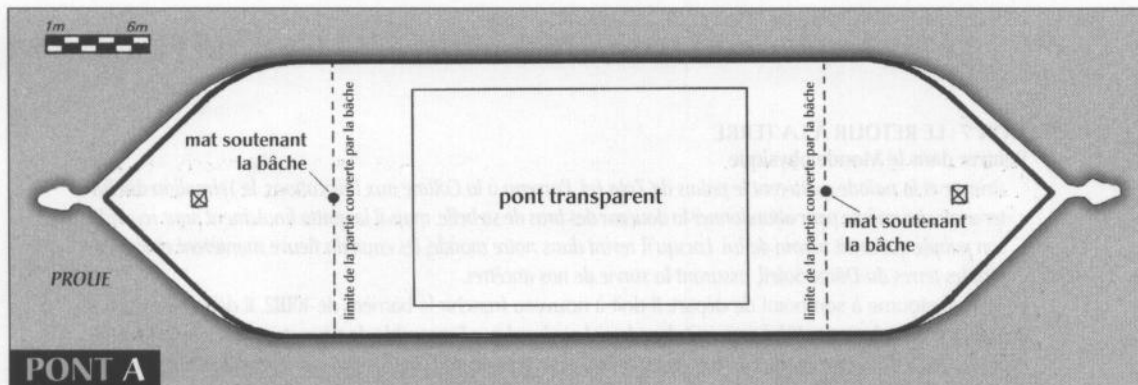
RÉSULTAT ET CONSÉQUENCES

Si la quête est réussie, les eaux du Zola Fel sont abondantes et nourricières tout au long de l'année qui suit, et les récoltes fertiles. En échange, les Yelmations donnent des céréales aux gens du fleuve, qui ignorent l'agriculture. En cas d'échec, le spectre de la famine menace et les relations entre les deux communautés sont tendues.

Quête d'alliance du soleil et du fleuve

	Vc	Vmaj	Vmin	Vmar	E	Dmar	Dmin	Dmaj	Dc
La Colline*	4	3	2	1	0	X	X	X	X
La puissance	6	5	4	3	0	-3	-4	-5	-6
Les cinq sœurs	12	10	8	6	0	-6	-8	-10	-12
L'ennemi	6	5	4	3	2	X	X	X	X
Le repos	6	5	4	3	2	1	-1	-2	-3
L'offrande	12	9	6	3	0	X	X	X	X
Le retour	6	5	4	3	2	X	X	X	X
Total	56	45	34	23	6	-8	-13	-17	-21

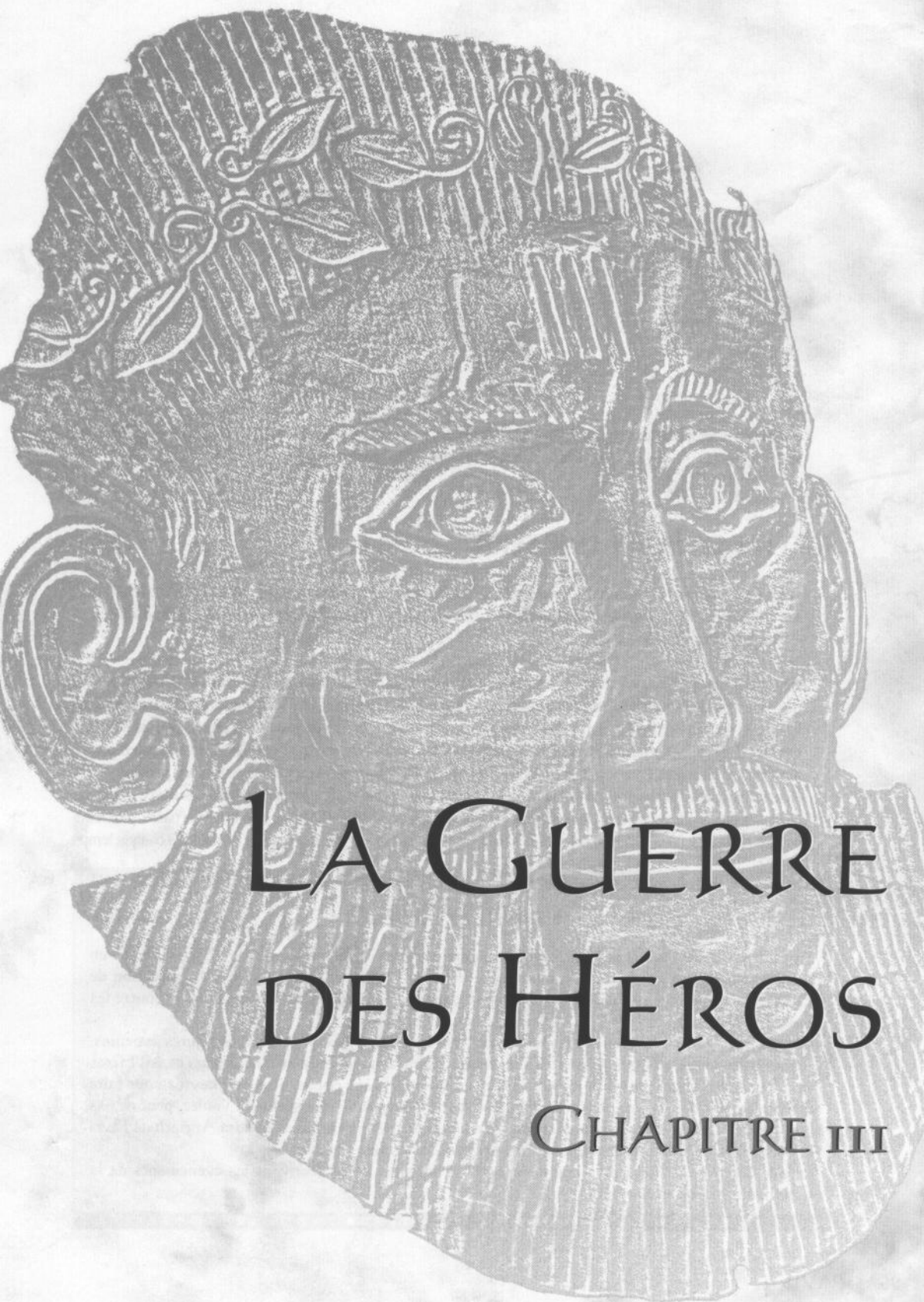
* station critique



☒ échelle vers le pont inférieur □ échelle vers le pont supérieur

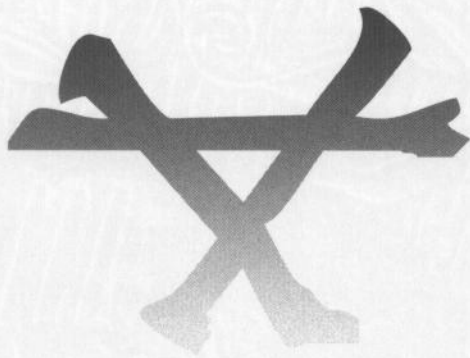
□ porte s'ouvrant vers les coursives, résistance 10W2

(suite du plan p. 120)



LA GUERRE DES HÉROS

CHAPITRE III



Pour vous aider à développer une série dans la Vallée des Berceaux, vous trouverez ici quelques idées et trois épisodes complets.

METTRE EN PLACE UNE SÉRIE

En plus d'accumuler des aventures, vous devez vous efforcer de maintenir une trame cohérente dans l'enchaînement des épisodes. Il doit fixer de grands enjeux, des ennemis récurrents, des problématiques importantes, tout en respectant les inclinations des joueurs.

Des Héros plus portés sur le combat pourront s'impliquer dans des conflits à grande échelle et dans les guerres qui vont secouer Glorantha, mais d'autres groupes moins belliqueux pourront se concentrer sur un rôle plus religieux ou social, cherchant à établir des liens entre des puissances ou à redécouvrir des secrets perdus. Bien sûr, dans les deux cas, vous devrez prendre soin d'organiser des temps forts marqués par des rituels magiques ou par des Quêtes Héroïques. Pour insuffler un sens épique, vous devez fixer quels exploits majeurs vous permettrez aux Héros d'accomplir : la progression des hauts-faits sera plus cohérente et plus dramatique si elle est tracée à l'avance. Mais vos prévisions ne doivent pas enfermer les Héros dans une intrigue linéaire : plus le temps passe, plus leurs actions doivent avoir un vrai impact sur le monde. Vous devez prévoir plusieurs issues possibles à chaque temps

L'incident Argrath

Argrath est un des noms qui marquera la Guerre des Héros (principalement en Sartar). Mais en fait ce nom ne désigne pas une unique personne. Trois Argrath participeront à la libération de Pavis en 1625, mais d'autres vont jouer un rôle dans la chute de Boldhome et la guerre contre les Lunaires en Sartar.

En tant que Narrateur, vous devez choisir quel rôle vos Héros joueront face à ces figures majeures. Seront-ils ennemis, alliés, partisans ? Il est même possible d'imaginer qu'un ou plusieurs de vos Héros veuillent revendiquer pour eux-mêmes le titre d'Argrath. Dans ce cas, peut-être devrez-vous faire disparaître une des figures de votre intrigue. Énostar Mauvais-Rêve, si vous le voulez, peut ne pas être éveillé et, dans votre version des faits, c'est l'un de vos Héros qui deviendra Argrath de Pavis et qui trahira les Lunaires au moment de l'attaque des armées nomades.

Le rôle des Argrath sera plus amplement décrit dans les livres décrivant les événements de la Guerre des Héros en Sartar.

Le prix de la liberté d'action de vos joueurs est qu'il vous faudra parfois dévier de la chronologie développée dans la gamme officielle. Ces modifications seront souvent mineures et ne devraient pas vous empêcher d'utiliser les informations des suppléments Hero Wars.

la vallée. Les trafiquants seront, sous la pression du sénat et de nombreux officiers supérieurs, tolérés par les forces lunaires. Leur richesse leur permettra également d'acheter tous les potentats locaux et de devenir une véritable mafia, organisée, puissante et un véritable nouveau pouvoir. Après la chute de Gimjim, le grand gagnant sera Davis Garhound qui contrôlera la majeure partie de la production autour de Pavis (et même, grâce à des intermédiaires, dans le Comté du Soleil). Néanmoins les sommes colossales dégagées par le trafic permettront à d'autres groupes de se constituer ce qui mènera à une guerre des gangs aussi meurtrière qu'aveugle. La confrérie du Croc Noir sera en première ligne, assassinant à tour de bras malgré une augmentation météorique de ses tarifs. La guerre dégènera en bataille rangée entre mafias.

Même si aucun parti ne déclarera ouvertement son soutien pour des groupes de hors-la-loi vivant d'une activité qui reste officiellement illégale, la cassure sera bien nette et la politique sera polluée constamment par le problème brumia, chacun voulant en retirer le plus grand bénéfice. Seuls les Oasiens et certains honnêtes Pavisites ne se mouilleront pas dans ce qui va devenir l'une des spécialités de la vallée des Berceaux et sa principale richesse.

LES ESPRITS DE PRAX

Délaissés petit à petit par certains Oasiens, occupés par le réveil de Tada, les esprits des Oasis se cherchent de nouveaux adorateurs. Toute personne un peu sensible spirituellement et se trouvant près d'un lieu de pouvoir dans les plaines a toutes les chances d'être contactée par un esprit ou l'un de ses avatars. Le message varie selon la puissance de l'esprit et son manque d'adorateurs mais il suffit à indiquer de manière assez claire comment essayer de contacter son auteur.

Reste ensuite à rencontrer l'esprit et à lui plaire car bien qu'en manque de sujets, un esprit puissant, libre et vénéré depuis des siècles ne s'engage pas avec n'importe qui. Cela étant, un apprenti-chaman un peu débrouillard et psychologue peut habilement tirer parti de ce manque et ainsi augmenter rapidement sa puissance en s'impliquant dans de nouvelles traditions.

Pavis

LES ARMES DE BALASTOR

Certaines Filles de Pavis tentent activement de trouver un héros digne d'endosser la charge ancestrale de Champion de Pavis. Afin de légitimer leur choix, les prêtres demandent à l' élu de récupérer les armes de Balastor, dernier Pavisite à avoir porté ce titre. La pièce maîtresse de l'équipement du roi défunt est une hache de fer enchanté, au sein de laquelle demeure son âme. Mettre la main sur cette relique n'est pas une mince affaire. Tout non-initié de Pavis ou de Cloussilex qui s'en empare est mentalement attaqué par l'esprit de Balastor qui souhaite revenir à la vie en possédant un corps, afin de bouter les trolls hors de Pavis. Même un initié de Pavis qui manque d'envergure est susceptible d'être plus un serviteur de la hache que l'inverse. Si un champion digne de sa charge prend la hache de Balastor, celle-ci lui apporte ses connaissances, pouvoirs et vertus, même si les développer prend beaucoup de temps. Voici quelques unes des capacités concernées : Loyal envers Pavis, Haïr les trolls et les nomades praxiens, Mourir avec panache, Parler avec autorité.

Les autres pièces de l'armement de Balastor sont : une cuirasse, des jambières et un heaume. Réunir ces pièces, et reforger celles qui auraient été brisées (ou rongées) par les trolls, peut permettre à un Champion de Pavis semblable à ceux du passé d'instaurer un nouvel ordre dans la Ruine. Leur possession offre en effet une aide importante à toute tentative de métamorphose héroïque.

LE DESTIN DES IMMORTELS

Par leur nature même, Cloussilex et Pavis sont des témoins vivants du passé : l'un est un Mostali, c'est-à-dire un Faiseur de Nains, et l'autre est un demi-elfe. L'un comme l'autre restent soigneusement hors de l'actualité, évitant de s'exposer hors de leur refuge. Des Héros peuvent tenter de les rencontrer pour diverses raisons. Ils peuvent par exemple vouloir apprendre des informations – cruciales pour l'une de leurs quêtes – sur l'Empire des

Amis des Wyrms de la bouche d'un de ses anciens citoyens. Ils peuvent vouloir offrir leur allégeance à Pavis en échange d'une couronne, ou bien encore demander son aide à Cloussilex pour fonder une autre cité... Pavis demeure cloîtré dans son temple, et n'accorde pas d'audiences à la légère. En vérité, trouver un moyen d'obtenir de lui un entretien peut être le prétexte de maintes aventures. Il est juste un demi-dieu, pas un principe impersonnel incarnant une rune : il se souvient encore de sa jeunesse et éprouve encore des émotions humaines. Ainsi, il peut se languir de la bonne chère d'antan, et une fille de Pavis pourrait expliquer qu'il n'accepte de voir que des personnes qui lui offrent du vin de Caladra et du gibier rare. Il est particulièrement intéressé par les reliques datant des Âges mythologiques (l'Âge Vert et l'Âge d'Or, principalement). La porte du sanctuaire s'ouvre plus facilement pour un Champion de Pavis, mais une visite au demi-dieu ne devrait jamais être anodine. Et seules les pires des circonstances, ou les plus exceptionnelles des opportunités, peuvent justifier que Pavis sorte de sa demeure. Quant à Cloussilex, le localiser est une aventure en soi. Il peut se trouver aussi bien dans son sanctuaire souterrain de la Nouvelle Pavis que quelque part dans la passe du Dragon, peut-être sous la Mine du Nain. On murmure qu'il aurait construit un réseau souterrain qui permettrait de traverser Prax sans jamais voir la lumière du jour. Cloussilex représente un facteur inconnu dans la grande équation pavique. Les relations entre les Mostali de Pavis et les autres nains sont parfois conflictuelles, car les suivants de Cloussilex sont considérés comme partiellement humains par les Mostali les plus rigoureux.

L'ENJEU DU POUVOIR

Qui règne après la chute de Pavis face à l'armée d'Argrath ? La plupart des khans se contenteraient volontiers de piller la nouvelle cité, voire (pour certains) de sympathiser avec les Pavisites qui leur ont ouvert les portes. Mais si les nomades décident d'en finir avec cette cité impie installée sur « leur » terre, ils peuvent raser les bâtiments de la cité et exterminer la population. Quelques Praxiens envisagent sérieusement cette solution, et de grands conseils de guerre se tiennent pour régler la question. Il n'est pas exclu que l'unité praxienne vole en éclat, si les avis des grands héros impliqués (notamment les trois Argrath) divergent. L'éloquence des héros peut alors faire pencher dans un sens ou dans l'autre le sort de la cité.

Malgré la débâcle que constitue la chute de Pavis, l'Empire lunaire, de son côté, dispose de suffisamment de soldats pour reconquérir dix fois la cité. Mais les stratèges impériaux l'estiment-ils indispensable, alors qu'ils doivent faire face aux rebelles sarrantes ? Pour eux, Pavis connut son heure de gloire lorsque les légions l'empruntèrent pour prendre à revers le Pays Saint. Mais désormais, c'est une cité lointaine, empoussiérée et barbare, qui ne présente guère d'intérêt, sinon celui de détourner de Tarsh l'agressivité des Praxiens. Mais, au prix de beaucoup d'efforts, les Héros pourraient convaincre l'Empire que Sartar n'est pas le seul enjeu et que Pavis, notamment à cause de la Grande Ruine, est une place au moins aussi stratégique que Boldhome.

La Grande Ruine

LE REGARD DE L'ŒIL

Malgré le revers qu'il connaîtra (si les Héros l'emportent) lors du mariage avorté entre les panthéons pavique et lunaire, l'Œil du Diable reste une force chaotique majeure de la Grande Ruine : terré sous les vestiges de la cité détruite, il œuvre dans l'ombre et manipule ses pions, chaotiques ou non, pour activer le retour du Chaos et l'avènement des Ténèbres Éternelles.

Il est d'ailleurs troublant de constater que les Jrustéli ont choisi précisément l'emplacement où reposait une partie du Diable pour construire leur base d'interception des berceaux géants. Avaient-ils négligé ce détail ou bien, au contraire, la créature chaotique jouait-elle un rôle dans leurs plans ? Des Héros persévérants peuvent retrouver dans les ruines des Hautes Chasses des traces de rituels que les Érudits de l'Ambigu pratiquaient pour détourner l'énergie de l'Œil de Wakboth afin d'affaiblir les défenses magiques des berceaux. La magie chaotique semblait particulièrement efficace pour contrer les enchantements des géants.

Après cette découverte, un certain nombre de héros seront tentés d'utiliser ces rituels jrustéli pour contrôler l'énergie chaotique de la Grande Ruine et l'utiliser dans leur propre intérêt. Bien sûr, la corruption guette tous ceux qui

se hasardent à manipuler les puissances chaotiques. Mais, même si l'énergie est maîtrisée et que les Héros l'utilisent sans céder à la perversion chaotique, un tel pouvoir ne saurait exister sans attirer des convoitises. Les créatures chaotiques elles-mêmes tenteront, en vain, de libérer l'Œil de cette emprise magique mais ce sont finalement d'autres forces qui contesteront le contrôle des Héros : une secte de sorciers zzaburites, attirés par les flux magiques générés au cours des rituels, va découvrir un moyen d'utiliser l'Œil du Diable pour déclencher des sortilèges de ponction à l'échelle de la Vallée des Berceaux toute entière.

LA HAINE DES AÎNÉS

La Grande Ruine est un champ de bataille pour les Races Aînées. Les haines ancestrales y sont exacerbées par les conflits territoriaux. Aldryami, Mostali et Uz s'affrontent sauvagement, sous l'œil amusé des créatures chaotiques qui n'hésitent pas à profiter de l'épuisement et des blessures de tous les camps pour remporter des victoires en traîtres. Malgré tout, l'esprit d'harmonie de Pavis est toujours présent et certains représentants des races aînées parviennent à surmonter leur haine et à établir des trêves, voire des alliances temporaires, quand les circonstances le nécessitent. Pour ce genre de négociation, les humains sont souvent les intermédiaires de choix, en tant que représentants de Pavis. Il existerait d'ailleurs des Quêtes Héroïques, décrites en partie dans les plus anciennes légendes pavisites, permettant (en remontant dans le très dangereux ge Vert) de modifier sa nature profonde pour gagner une part d'essence de race aînée. C'est ainsi que Pavis aurait été engendré avec une part aldryami et que sa fille aurait pu s'unir avec un Mostali. Bien sûr, ce genre d'expérience tient plus de la légende que de la réalité, mais un être unissant plusieurs natures aurait d'autant plus de chance de rallier des races ennemies sous une seule bannière pour lutter contre les grands dangers de la Guerre des Héros.

Mais en changeant ainsi sa propre nature, un Héros risque aussi de perdre la confiance des siens et de trahir son essence première. Un humain qui posséderait une part végétale (comme un elfe) et minérale (comme un nain) serait-il encore capable de comprendre ses semblables et de s'en faire accepter ?

LES SECRETS DE L'ÂGE VERT

La Grande Ruine n'est pas seulement un champ de ruine empli de monstres et de reliques oubliées : c'est aussi un lieu empli d'énergies magiques et de points de passages vers l'Autre Côté. Quand Pavis fonda sa cité, il voulait lui-même retrouver l'harmonie perdue depuis les âges mythologiques et ses efforts établirent de nombreux « ponts » vers les Outremondes. La Grande Ruine est donc un point de départ privilégié pour entamer des Quêtes Héroïques. Il arrive d'ailleurs que certains aventuriers commencent l'exploration de vestiges, à la recherche d'un artefact, et qu'ils soient par hasard propulsés dans un autre plan d'existence ou dans une réalité magique. Les plus anciens explorateurs de la Grande Ruine ont tous une aventure incroyable à raconter : certains prétendent avoir passé une journée dans le passé ou dans l'avenir, d'autres disent qu'ils ont trouvé des portes vers les enfers ou vers le Dôme céleste, quelques vieux pisteurs racontent même qu'il existe des passages vers les quatre royaumes cardinaux qui forment les frontières légendaires de la réalité (Alinéla, Sakoum, Théyela et Luathéla). Le Canal-puzzle est sans doute le lieu où les frontières entre le Plan médian et l'Autre Côté sont les moins solides et les plus changeantes. Parmi les énigmes du passé qui hantent la Grande Ruine, les morceaux de la Statue sans visage seraient dispersés un peu partout dans les vestiges et celui qui les rassemblera détiendrait un pouvoir capable d'influer sur l'avenir de la Guerre des Héros dans la région.

Le Comté du Soleil

LE CLIVAGE ENTRE SOLANTHOS ET LAERTÈS

Dans le Comté du Soleil, la Guerre des Héros se manifeste à travers un clivage politique (et religieux) de plus en plus aigu, qui opposera un temps le Comte Solanthos Pique-de-Fer et Laertès Coatilon, le Guide de la Lumière. Solanthos développe une antipathie de plus en plus prononcée à l'égard des Lunaires, dont il supporte mal la domination. Il souhaite s'affranchir de ses obligations à l'égard de l'Empire, c'est-à-dire ne plus payer d'impôt (après

tout, l'Empire s'est imposé grâce à l'aide des Templiers du Soleil) et ne plus avoir à supporter sur ses terres la présence de détachements lunaires en transit ou en expédition.

Laertès Coatilon, par contre, ne cesse de prôner le rapprochement entre Solaires et Lunaires. Il a des raisons objectives : il estime que c'est à ce prix que la survie du Comté (et sa prospérité future) peut être assurée, partant du principe que le vainqueur de la Guerre sera l'Empire.

Solanthos et Laertès sont tous les deux sincères et persuadés d'agir de la manière la plus conforme aux enseignements de Yelmalo. C'est pourquoi leur affrontement va prendre un tour sensiblement tragique. Probablement vont-ils s'affronter à visage couvert par intrigues secrètes interposées, les uns cherchant à faire pencher le cœur des Yelmaliens du côté de l'Empire (contre Argrath, Harrek...), les autres essayant de montrer tout ce que le Comté peut gagner en se rebellant contre les Lunaires (et donc, à un moment ou un autre, en se rangeant aux côtés des indépendantistes de Pavis).

LA QUÊTE DES RELIQUES VÉRITABLES DU CULTE

Le Comte Solanthos a hérité de ses prédécesseurs les Reliques du culte lorsqu'il a accédé à ses fonctions. Il s'agit de deux objets magiques, dotés d'une très forte charge symbolique auprès des habitants du Comté, et dont l'origine n'est pas très claire. Plusieurs légendes contradictoires mentionnent ces attributs du pouvoir dans des épisodes où est impliqué Monro.

Les reliques sont le Globe d'Autorité et le Sceptre de l'Ordre. Tous deux sont d'une composition exquise, constitués d'or et de joyaux éblouissants. Le Comte les arbore lors des cérémonies religieuses et dans les grandes occasions solennelles. Ils sont la matérialisation du lien qui unit le personnage le plus important du Comté à Yelmalo.

En réalité, en dehors de Solanthos et des membres importants du culte, tout le monde ignore que les deux reliques actuelles ne sont que des copies (certes pas dénuées de puissance magique) des objets sacrés originaux. Ceux-ci ont été perdus il y a bien longtemps, et le mystère de leur disparition n'est connu d'aucun Yelmalion actuel.

Alors que la Guerre des Héros avance, et que des questions existentielles agitent les débats au sein du Comté (comment se comporter, quel camp rallier, dans quelles conditions?), la quête d'un signe de Yelmalo, de symboles destinés à souder l'unité du Comté et susceptibles d'éclairer la conscience morale de ses dirigeants devient une nécessité de plus en plus pressante. Nul doute que des Héros chercheront à percer le mystère des Reliques Véritables, à se projeter dans des Quêtes Héroïques et à trouver des réponses qui les conduiront inmanquablement à jouer un rôle dans la Guerre.

LA MÉMOIRE DE YAMSUR

Yamsur (portant le nom d'un dieu solaire mort pendant la guerre des Dieux) est un Héros yelmalion mort au cours des Tueries Draconiques, au douzième siècle. C'est cet événement qui est à l'origine de la destruction partielle du Vieux Temple du Dôme Soleil. Agonisant sur le champ de bataille, quelque part dans la Passe du Dragon, Yamsur pria Yelmalo de l'excuser pour son échec et lui demanda une faveur : que ses cendres soient répandues sur les terres du Comté. Touché par sa loyauté et son courage, Yelmalo déplaça magiquement Yamsur dans le Temple du Dôme Soleil de l'époque. Mais au même instant, un dragon cracha ses flammes sur le Héros et le feu s'introduisit ainsi violemment à l'intérieur du Temple, créant une explosion magistrale. Depuis, les ruines du Temple ont été désertées (c'est le Vieux Temple), tandis qu'un autre Dôme, bâti par la suite, se dresse un peu plus loin (c'est le Temple actuel). Le détail de cet incident n'est connu que par quelques érudits au sein du culte.

Des résurgences draconiques mineures vont agiter le culte de Yelmalo, causant des schismes conflictuels et des incidents réguliers. Quand, au cours de la Guerre, Argrath (celui qui libérera Sartar) s'alliera aux puissances draconiques pour lutter contre l'Empire, les Yelmaliens — quel que soit le camp choisi par eux jusqu'à cet instant — ne manqueront pas de s'interroger sur la nature d'un tel acte et la suite à donner aux événements. En effet, la puissance draconique évoque pour le culte de Yelmalo des souvenirs peu agréables (le culte du Dragon Solaire est a priori trop ésotérique et peu répandu pour atténuer cette méfiance, même s'il est sans doute appelé à jouer un petit rôle). Si le Comté a choisi de lutter contre Argrath, l'alliance de celui-ci avec les Dragons aura quelque chose d'intimidant et de détestable à la fois. Si le Comté a choisi de combattre l'Empire, l'alliance avec Argrath sera peut-être remise en cause (au profit d'un désengagement du conflit, ou d'un renversement d'alliance).

LE COURANT DE L'HISTOIRE

Les puissances aquatiques s'agitent dans Prax et les communautés newtlings de la vallée des Berceaux doivent suivre le mouvement. Deux grandes tendances peuvent être dégagées : une partie des newtlings veut se couper des communautés humaines alors que l'autre prône plutôt un rapprochement entre les peuples.

La première alliance voit le jour entre des newtlings quelques morocanths et Krang. Ce groupe, appelé le Pacte des Cinq Yeux, est assez ouvertement hostile aux humains et pense devoir reconquérir des pouvoirs perdus pendant l'Âge des Ténèbres. Quelques dragonewts participent à ce mouvement sans qu'on puisse vraiment comprendre leur motivation. Secrètement, ils font d'ailleurs leur possible pour ralentir ou gêner certaines actions du Pacte.

La deuxième union est celle des Voix de Zola Fel. Regroupé autour des Voix de la Rivière, une troupe de héros élus par le dieu-fleuve, ce mouvement milite pour l'insertion des newtlings dans les communautés riveraines et pour la reconnaissance du peuple riverain comme une puissance à part entière dans la région.

Chacun des deux camps cherche à obtenir un maximum de soutiens auprès des différentes communautés : le Pacte des Cinq Yeux rencontre un certain succès auprès des Races Aînées alors que les Voix de Zola Fel hésitent à s'allier aux représentants de l'Empire. Les Quêtes Héroïques tentées par les deux groupes tournent régulièrement au défi, opposant en Outremonde les Héros les plus puissants de chaque faction.

LES SOURCES DU MAL

Guidés par la maléfique Muriah, de puissants esprits de maladie surgissent des marais et accablent les colons. L'épidémie de 1623 n'est que le point d'orgue de cette vengeance. Les communautés de la rivière vont devoir trouver des remèdes de plus en plus puissants à toutes sortes de maladies. Ensuite, elles vont rechercher des moyens de protection et de prévention toujours plus forts : chaque village va multiplier les rituels et enchantements préservant ses habitants contre les infections et les possessions. Les cultures polythéistes et animistes vont devoir s'allier contre la menace car, au final, la seule issue finira par être l'attaque : le Duc Raus organisera des expéditions punitives contre Muriah et les siens. Mais seuls des Héros pourront éliminer l'ennemie immortelle : Muriah puise son invulnérabilité de la « scission », un rituel oublié qui lui a permis de placer son essence vitale dans trois réceptacles magiques en cristal. Cet enchantement doit d'abord être annulé pour pouvoir espérer tuer Muriah.

La clé du mystère est dissimulée dans un sanctuaire chaotique de la Désolation, là où Muriah a accompli sa scission. Des Héros peuvent y découvrir que, en détruisant les trois cristaux utilisés par la cruelle chamane pour son rituel, ils briseront son invulnérabilité et libéreront toutes les âmes qu'elle a asservies au cours des années.

Muriah a bien sûr caché les trois cristaux à l'abri dans de hauts lieux chaotiques de Génertéla et ceux qui voudront les retrouver devront entreprendre une quête de longue haleine pour briser l'emprise de la magicienne chaotique.

L'AVENIR DES CONCESSIONS

Avec le passage des armées dirigées par Argrath et la chute des Lunaires, les concessions sont coupées du pouvoir impérial. Les dirigeants doivent s'adapter ou s'enfuir. Devant les multiples dangers (attaques nomades, maladies...), la recherche de nouvelles voies devient nécessaire. Les colons, qui ont traversé les provinces pour commencer une nouvelle vie, ne se laissent pas abattre pour autant, surtout que certains d'entre eux ont gagné la Vallée des Berceaux afin de fuir l'Idéal lunaire. Après une première période marquée par la disparition des villages les moins préparés, la désorganisation engendre en fait un foisonnement d'initiatives originales. Loin de toute puissance majeure et de toute autorité centrale, de nombreuses communautés trouvent le moyen de survivre seules, à leur manière, en inventant de nouveaux modes d'organisation, des nouveaux rituels, de nouvelles coutumes. Les concessions deviennent alors le foyer d'alliances inédites entre des cultures lointaines, d'utopies autarciques, de cultes « expérimentaux » (et souvent inadaptés)...

De nombreux secrets ou pouvoirs découverts (ou inventés) par les colons des concessions pourront s'avérer utiles dans la Guerre des Héros, mais la plupart resteront ignorés car les communautés qui les possèdent vivent loin du reste du monde et font leur possible pour se tenir à l'écart des événements déterminants et des guerres majeures.

prenant quatre scènes relatant la venue d'un B...
périodiquement dans les temps anciens. Ce r...

... dans la défense ou l'attaque du Berceau, en fait, on veut aussi simplement vouloir piller le Berceau.

ulte de Zola Fel, le dieu du fleuve, et donc par les géants et a déclenché cette défense.

politiquement neutre, n'oserait jamais désobéir à l'ordre. Cela entraînerait nécessairement des représailles luy-

...x-mêmes le bénéfice d'une sorte de « grande

ouent également un rôle dans la défense. Ce
ue court l'enfant

on nombre d'autres factions portent un grand

e grands risques par les Héros, mais ceux-ci ont
e contre des adversaires en surnombre. La su-

ondérant dans le bon déroulement de l'épisode
ifs que vous vous fixez tout au long de l'histoi

auteur

chronologie fixe, est loin d'être linéaire.

s Héros, ceux-ci peuvent avoir des buts très variés. Une équipe de joueurs, tout en respectant les événements

ement et des risques potentiels pour les Héros
page, en renfort ou en remplacement d'un Héros

ons d'éviter des morts avant la dernière scène
phate

Climat et cycles lunaires

L'épisode débute le Jour du Feu, Semaine de l'Harmonie, Saison de la Mer de l'année 1621 ST. Autrement dit, nous sommes au début du printemps.

Les rivières sont en crue mais il n'y a pas encore de risque d'inondation.

La Lune rouge entame son premier quartier, durant la nuit, elle va croître progressivement jusqu'à devenir pleine.

La dernière partie de l'épisode, à Corflou, verra une lune descendante de dernier quartier (cf. HeroWars p. 217 pour les effets de la Lune Rouge sur la magie lunaire).

Le climat, quant à lui, sera frais au début de l'épisode avec une couverture nuageuse croissante vers le soir, mais sans aggravation durant la nuit.

Les personnages compétents en Prédiction du temps ou une capacité similaire s'attendent à une petite tempête le lendemain, qui éclaircira probablement le ciel de la nuit suivante.

Cependant, lors de la première nuit, on peut percevoir un brutal changement dans la météo, ce qui permet de déduire qu'une tempête approche. Cette modification climatique est provoquée par des Orlanthe effectuant des cérémonies à Pierre Jumelle et affectera le temps seulement pendant cette nuit-là. Au petit matin, la tempête sera retombée. En conséquence, le second jour sera en fait dénué de tout mauvais temps au lieu de la petite tempête initialement prévue. Le troisième jour sera également clair.

Introduction

Vous devez trouver des motivations qui inciteront vos Héros à prendre part à ce combat qui augure le début de la Guerre des Héros : la passage du Berceau est la première action d'envergure de Garrath Vivelame à la tête de la rébellion orlanthe. Cela dit, il est VITAL pour le déroulement de la Guerre des Héros que le Berceau ne soit pas arrêté définitivement et qu'il parte vers la mer.

Il est donc important, pour que les Héros soient partie prenante de l'Histoire, qu'ils aient la possibilité d'être dans le « bon » camp et qu'ils puissent avoir une bonne raison de laisser partir le Berceau. Des Héros lunaires seront donc certainement amenés à lutter contre l'armée impériale...

HÉROS LUNAIRES

Les Lunaires ont été avertis rapidement par leurs patrouilles qu'un nouveau Berceau descendait le fleuve. Immédiatement, le gouverneur Sor-Eel s'est précipité sur cette occasion de s'illustrer en capturant l'embarcation. Il n'y a nul doute que le pillage et l'étude d'un tel objet mythique lui vaudrait un retour triomphal dans sa patrie lunaire.

Il a immédiatement compris l'importance que ce dernier pouvait avoir pour les autres factions de la région, et a mis en marche la toute puissance de l'administration et de l'armée lunaire pour s'assurer de la prise rapide du Berceau. Les Héros sont donc contactés par la hiérarchie lunaire classique et sont amenés devant Sor-Eel.

Celui-ci leur expose rapidement la situation en insistant sur leur rôle d'agents spéciaux lunaires chargés de protéger la prise du Berceau contre des intrigues extérieures. Il leur fournit un laissez-passer signé de sa propre main ainsi qu'un parchemin (voir « Ce que savent les joueurs ») écrit en Nouveau Pélorien de la main d'un adepte d'Irripi Ontor.

Si les Héros ont déjà eu des relations conflictuelles avec les Lunaires, mais qu'ils sont tout de même considérés comme de bons mercenaires, la mission pourra leur être confiée de manière moins officielle.

Par exemple, Bor-Eel, ou un autre proche du Gouverneur militaire, pourrait les entrevoir discrètement. Bien sûr, dans ce cas-là, aucun document officiel (à part le parchemin) ne leur sera fourni. On peut également imaginer que Gimjim les engage pour avoir un meilleur contrôle de la situation.

Une fois engagés « officiellement », les Héros lunaires sont contactés par Harmissius Fé-Rher, adepte de Busérien : il a prédit, en lisant les astres, le passage du Berceau et malgré le secret dont Sor-Eel veut entourer l'affaire, il demande

aux Héros d'accepter son aide. Il doit absolument monter sur le Berceau pour trouver « la vigie du Navire Géant ». Il explique effectivement que le passage du Berceau est un signe : la danse des étoiles est formelle, cette embarcation est un symbole magique du Navire Géant qui doit parcourir la Rivière Céleste. Harmissius peut bien passer pour un fou, tant que les Héros l'acceptent, il supportera les railleries. Mais si les Héros menacent de l'abandonner ou d'agir contre ses désirs, il brandira un mandat impérial (en bonne et due forme) et expliquera que sa mission est essentielle pour l'avenir de l'Empire. Il est effectivement important, par dessus tout, qu'il récupère un objet dans le Berceau, dans la plus grande discrétion. Sor-Eel lui-même ignore la nature de la mission de l'astromance busérien et l'enjeu « cosmique » du passage du Berceau.

Si l'un des Héros est un astromance busérien, vous pouvez décider de supprimer Harmissius Fé-Rher et de mandater directement un des Héros (au travers d'un mystérieux agent lunaire, qui sera sans doute assassiné par les hommes de Gimgin peu après).

Cette mission a pour but de donner à des Héros lunaires une motivation pour laisser le Berceau parvenir à la mer, malgré la volonté de Sor-Eel. En tant que Narrateur, vous devez laisser à vos joueurs une manière d'être dans le camp des gagnants et, comme l'issue de cet épisode n'est pas libre (le Berceau va atteindre la mer quoi qu'il arrive), il est important de proposer aux Héros lunaires une raison de vouloir s'opposer à leurs compatriotes. N'oubliez pas que, sur le Berceau, la plupart des opposants de l'Empire sont masqués ; quelques Lunaires peuvent donc rejoindre leurs rangs sans crainte de représailles.

HÉROS HÉORTIENS

Les principales figures de la communauté héortienne ont également été rapidement informées rapidement de la nouvelle. Évidemment, ils ont aussitôt compris que les Lunaires n'allaient pas perdre de temps. Ils ont le double objectif de récupérer le Berceau pour eux-mêmes et surtout d'éviter que les Lunaires n'en tirent un quelconque avantage.

Les Héros peuvent être contactés par l'intermédiaire de Jarang Chantdelame, un soir à la taverne de la jambe de bois par exemple.

Jarang est un hors-la-loi qui parlera vivement d'honneur orlanthi, de crimes lunaires, de dangers immenses, de montagnes d'or et d'argent.

Quel que soit leur employeur, les Héros seront invités à la maison de Garrath Lamevive, le célèbre instructeur vivant dans la Vieille Ville, qui leur exposera précisément leur mission.

HÉROS RIVERAINS

Zola Fel a une ancienne alliance avec les géants et ses adorateurs se doivent donc de suivre les ordres de leur dieu en évitant à tout prix que le Berceau ne soit arrêté dans sa descente du fleuve.

Des Héros riverains, ou ayant déjà collaboré avec succès avec cette faction, seront contactés par un modeste pêcheur (rencontré éventuellement à la taverne de la jambe de bois) qui leur proposera un bon paiement en insistant bien qu'une haine de l'Empire lunaire serait un avantage dans la mission.

Il finira par amener les Héros dans un taudis, quelque part dans la Rive, où ils rencontreront secrètement Scharman Ingilli, un des hommes les plus importants du quartier.

AUTRES HÉROS

Des Héros oasiens, nomades ou formant un groupe hétéroclite indépendant, pourront être contactés par une des factions précédentes ou par Thorkan le Cogneur, maître d'armes et adorateur de Zorak Zoran, qui garantira un bon paiement pour un travail difficile et totalement anonyme. Bien sûr, il leur faudra tolérer la présence de Trolls. L'engagement définitif se fera dans son école où les Héros apprendront, sans doute sans surprise, qu'il travaille pour Jarvis Gan, un guerrier Troll Sombre relativement connu dans les Ruines.

De nombreuses autres factions peuvent avoir un intérêt dans la défense, l'attaque ou le pillage du Berceau. On peut citer les cultes de Cloussilex ou de Lanbril par exemple.

Enfin, des chamans Nomades ont pu sentir la perturbation dans le monde des Esprits (après tout, il s'agit bien d'un événement exceptionnel qui pourrait même provoquer le début de la Guerre des Héros) et peuvent envoyer un groupe se renseigner sur la situation.

Ce que savent les joueurs

Quel que soit leur employeur, les Héros se verront remettre (ou en seront informés par l'esprit d'un ancêtre pour des animistes par exemple) un rapport datant de 628 S.T., le plan approximatif d'un Berceau et une carte de val-
lée indiquant les points d'abordage possibles (gués, ponts...).

Rapport sur un Berceau

(Le texte originel a été écrit en Vieux Pavique par un auteur inconnu, probablement un citoyen kraloréen. Les traductions successives sont à l'origine d'un style grossier).

La construction mesurait deux cents mètres de long et était ornée d'exquises gravures. Camor disait être capable de graver tout aussi bien, mais pas aussi grand. Ses ponts avant et arrière étaient recouverts, et je n'y suis pas entré comme dans les autres. Le centre était ouvert sur le ciel, et, à l'intérieur de cet immense cavité, était étendu l'enfant.

De la tête au pieds, le bébé faisait dix mètres de long. Il s'agissait d'un garçon, comme l'étaient tous les enfants capturés sur cette rivière. Camor dit qu'il n'y a pas de géantes femelles de ce type, et qu'ils étaient fait comme les Jolantis, de chair et de sang et non pas de pierre. Il les appelle les Anciens Géants et affirme qu'ils forment une race en extinction, sans femmes. C'est pourquoi ils construisent ces navires et les envoient au loin, dans la matrice du monde, pour grandir et apprendre à être de prodigieux géants.

L'enfant s'avéra être un danger en lui-même. Tout d'abord, il semblait docile, mais je pense que sa colère a pris naissance dans la destruction de ses amis et dans la mort de sa chèvre-nourrice. Tous ceux qu'il frappait étaient tués sur le coup, ou presque, et bien que cette pathétique créature pleurait quand les lances le frappèrent, il n'arrêtait pas de lutter jusqu'au bout.

À moment où le bébé lâcha son dernier et terrifiant souffle, des cris d'alarme et de consternation s'élevèrent partout, à la fois à l'intérieur et au-dessus de la construction dans laquelle le pillage avait débuté. Les clameurs augmentèrent et se changèrent en colère, car tout l'argent à bord tomba en poussière ou se changea en de simples pierres, comme le font les illusions lorsqu'elles se dissipent. Camor dit que les Anciens Géants avaient une empathie avec le monde naturel que toutes les autres races ont perdu de nos jours, à part les Dragons. Le pouvoir de ce bébé portait apparemment sur l'argent. Je me demandai si les autres choses qui ont été tuées avaient provoqué la disparition de trésors similaires, mais Camor disait qu'il ne le pensait pas.

J'avais espéré une seule chose, pouvoir prendre une des statues de bois ciselé qui ont été trouvées un peu partout à bord du Berceau. J'en choisis une que j'attachais solidement et séparais bien du reste, prête à être emportée lorsque viendrait mon tour à la grue. Mais ces guerriers superstitieux, que Pharshtor prenne leur cervelle, les hachèrent tous en mille morceaux, sans même rien demander ! Je suis sûr que j'aurai pu le contrôler, mais je n'en ai jamais eu l'occasion. Il s'agissait là d'une terrible perte. J'aurai pu gagner cinq mille pièces d'argent pour cette chose, même non éduquée et dans une humeur meurtrière. Si je l'avais maîtrisé, j'aurai été casé pour le reste de ma vie. Camor est d'accord avec moi, et il dit que les statues qui sont visibles à Volberceaux sont la preuve qu'elles n'attaquent pas systématiquement.

Je voulais recevoir une compensation, mais tellement de gens en demandaient pour la perte de leur argent, que je n'avais que très peu de chance d'en avoir une. La justice du préfet ne s'étend pas jusqu'à ma classe, et maintenant, je n'ai aucune richesse pour attirer son attention.

SCÈNE 1 : L'ASSAUT DU BERCEAU

Enjeu

Les Héros doivent se rendre à la rencontre du Berceau. Une fois sur place, ils devront participer à l'assaut (ou à la défense) du Berceau.

Notes pour le Narrateur

Suivant le camp des Héros, le déroulement de l'épisode et les objectifs des joueurs peuvent être très différents. Vous devrez veiller à respecter la chronologie des événements. Cet épisode offre une grande liberté d'action aux joueurs tout en étant directif en raison des événements « imposés ».

Ce qu'il faut garder à l'esprit, c'est que quel que soit le camp choisi, les Héros agiront alors qu'un violent assaut est mené contre le Berceau et qu'ils finiront par explorer furtivement la mystérieuse embarcation à l'intérieur de laquelle ils seront confrontés à ses étranges résidents et à des groupes ennemis.

Pour obtenir les descriptions des soldats et autres mercenaires cités, vous pourrez vous référer aux indications fournies dans les premières parties de ce livre.

Se rendre au Berceau

Le voyage jusqu'au Berceau peut se faire par bateau ou à pied. Il sera en vue à trente cinq kilomètres en amont du fleuve. Couvrir cette distance demandera sans doute la majeure partie de la nuit.

Il peut être intéressant d'utiliser les Héros comme éclaireurs avancés. Dans ce cas, ils pourraient remarquer la présence de trolliniens dans les environs. Ceux-ci semblent les épier. Si leur présence est rapportée aux Lunaires, ceux-ci enverront un groupe à leur rencontre, mais sans succès.

Si Garrath ou Javis en est informé, ils ordonneront aux Héros de les ignorer car les trolls sont des alliés.

Si vous le voulez, il peut être intéressant de provoquer un premier affrontement mineur entre les Héros et des monstres d'Impala qui longent le fleuve.

Alors que le soleil se lève en annonçant une belle journée, les personnages vont se rendre compte de l'importance de l'opération en cours.

LES DÉFENSEURS

Le camp des défenseurs compte une cinquantaine d'hommes prêts à monter sur le Berceau, des douzaines de barges de roseau toutes pleines à craquer de mercenaires et de pêcheurs. Une bande de trolls et de trolliniens attend impatiemment près de buissons de cotonniers, tout en plissant les yeux alors que l'aube s'étend sur le fleuve.

Les prêtres du Zola Fel, entourés de nombreux fidèles, s'enfoncent peu à peu dans l'eau. Des turbulences indiquent la présence d'adorateurs aquatiques. Le Haut Prêtre commence un chant rituel, tout en faisant des sacrifices au fleuve.

Pendant ce temps, les Héros peuvent étudier la lente approche du Berceau qui brille dans les brumes matinales. Dès la fin de la cérémonie, l'embarcation cesse de luire. Certains des Riverains s'élancent alors dans l'eau, puis abordent le Berceau à l'aide de cordes. De nombreux bateaux de roseau sont laissés derrière, alors que la gigantesque embarcation se remet à suivre le cours du fleuve.

Après que les Héros sont montés à bord, les prêtres de Zola Fel entament un court chant, et le Berceau se remet à luire faiblement.

Les trolls se dirigent vers l'une des deux écoutes visibles et disparaissent à l'intérieur. On ne les reverra pas sur le pont.

Désormais, il apparaît clairement que Garrath a pris le commandement des opérations.

Pendant, ce temps, les Héros ont l'opportunité d'explorer quelque peu le Berceau

LES ASSAILANTS

Les monteurs d'impalas restent près du fleuve et précèdent le Berceau alors qu'il descend le Zola Fel. Dès l'aube, des monteurs de sables, dont la plupart appartiennent aux lanciers antilope de l'armée lunaire, arrivent en grand nombre sur des montures en sueur. Ils sont près de trois cents au total et sont commandés par Sitzmag Lunerouge.

Rapidement, les officiers négocient avec les monteurs d'impalas et semblent en colère.

Peu après arrivent des équipages disparates de mercenaires de toutes origines.

Tous se joignent à la parade débutée par les impalas suivis des sables, et accompagnent le Berceau dans sa descente du fleuve.

Le Berceau

L'EXTÉRIEUR

Cette construction est plus imposante que la plupart des maisons et aussi grande que les navires de haute mer qui sont amarrés à Corflou. De loin, on dirait qu'il s'agit d'un jouet de bois dont la forme de bateau aurait été sculptée dans un seul morceau de bois. Son bastingage semble nouveau, avec des projections sur la proue et la poupe. Le pont supérieur n'est visible que vu d'au-dessus et il est en grande partie recouvert par une bâche goudronnée fixée à un long poteau central. La bâche est fendue au sommet du bastingage, créant ainsi une sorte de tente qui couvre les deux tiers du pont.

De plus près, la véritable taille du Berceau est plus apparente. Il brille d'une douce lumière blanche qui perce le jour. Une eau turbulente jusqu'à approximativement cinq mètres de la coque entraîne le bateau en aval.

Lorsqu'on le regarde de près, on peut apercevoir de nombreux visages de bois, qui ont chacun un organe plus proéminent que les autres, gravés sur les différents côtés du Berceau. Tous les visages ne sont pas humanoïdes, bien que la plupart semble être une combinaison entre humain (géant?) et animal. Les nœuds le long du bastingage sont clairement des gravures du même genre de visages. Ils ont peu de détails mais n'ont pas une empreinte grossière. Certains, sans pouvoir déceler un ordre particulier, ont des morceaux de pierres ou de métal brillant incrusté à la place des yeux, de la bouche ou d'autres caractéristiques.

Des runes, faciles à remarquer, sont également gravées sur les côtés, en relief en certains endroits et incisées dans d'autres. La proue et la poupe forment des têtes de dragons, avec de longs cous et des yeux brillants.

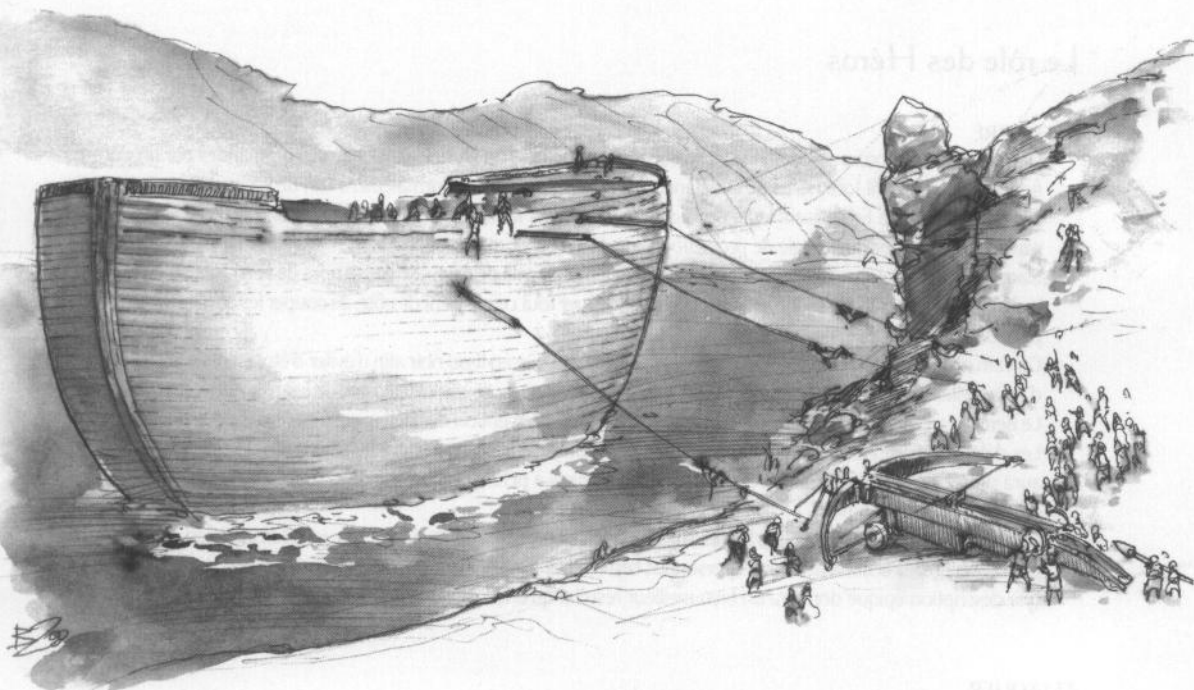
Une inspection rapprochée du bois, peut-être effectuée en montant à bord, montre que la structure cellulaire du bois est visible, comme s'il était agrandi par du verre grossissant de Lankhor Mhy. Des experts dans ce genre de choses peuvent en déduire que la coque est faite d'aubier alors que le bastingage est constitué de duramen. En étudiant le grain, on peut remarquer que l'avant et la tête de dragon de la proue étaient autrefois à l'horizontal de l'eau, et qu'ils ont été tordus jusqu'à leur position actuelle. Le Berceau a été creusé à partir d'un seul et immense arbre: l'intérieur et les ponts ont été ajoutés par la suite, à partir d'autres essences.

LE PONT DU BERCEAU

Un pont unique s'étend sur toute la surface de la partie supérieure du Berceau. Il se trouve à 3 mètres en dessous des extrémités des bastingages. La partie centrale est abritée par une énorme bâche fixée des deux côtés des bastingages, mais la proue et la poupe sont à ciel ouvert. Un long poteau forme un mât principal pour la bâche, la surélevant légèrement par rapport aux bastingages, permettant ainsi l'écoulement de l'eau de pluie. Ce poteau est supporté à son tour par d'autres poteaux croisés à chaque extrémité de la bâche. Enfin, ces derniers sont supportés par des poteaux verticaux centraux et sont fixés aux bastingages. Tous les poteaux sont très résistants et ne s'affaiblissent pas le moins du monde malgré le lourd poids qu'ils supportent.

Des écoutilles carrées de trois mètres de côté, fermées, sont placées sur les côtés des deux extrémités découvertes du pont.

La bâche goudronnée, fabriquée à partir de très épaisses fibres végétales, fait quinze centimètres d'épaisseur. Les fibres sont rigides et résistantes et la bâche pourrait sans doute supporter une centaine de personnes sans se déchirer.



Debout sur celle-ci, on peut surveiller tous les rivages mais il est impossible de voir ce qui est proche de la proue ou de la poupe, à moins de se placer juste à une extrémité. Des bandes prismatiques de couleurs, larges d'environ un mètre, décorent la bâche.

En dessous de sa partie centrale se trouve une portion transparente du pont formant une surface dure et lisse ne présentant aucune jointure.

Des personnages hautement civilisés comme des érudits lunaires par exemple, peuvent penser qu'il s'agit en fait de verre, mais ce n'est pas le cas. On peut voir à travers cette matière une cavité située à l'intérieur du Berceau.

Se déplaçant le long de cette surface transparente, on peut voir dix-huit grandes statues de bois. Leurs mouvements sont erratiques et apparemment totalement dus au hasard. La qualité des sculptures va de très primitive à relativement simple, tant au niveau du style qu'à la réalisation. S'ils rentrent en collision avec quelque chose, ils s'arrêtent et cessent de bouger pendant un bon moment, puis, se remettent en mouvement, mais toujours dans une autre direction et de façon hésitante.

L'INTÉRIEUR DU BERCEAU

Regarder à travers la partie transparente du pont donne le vertige d'autant plus qu'elle est tellement claire qu'on peut avoir l'impression qu'il n'y a rien ! Le prochain pont visible est à plus de dix mètres plus bas, bien qu'un tas de foin recouvrant le fond diminue cette distance.

Un passage, à quelques trois mètres en dessous du pont supérieur, fait le tour du cercle intérieur du Berceau. Si on observe longuement, au moins pendant plusieurs minutes, on peut apercevoir un mince cercle d'or qui monte le long des côtés, tout en émettant un léger tintement.

Juste en dessous du pont transparent se trouve un bébé géant couché sur un lit de paille, ainsi qu'un immense porc. Le bébé est en train de dormir. Il est nu et de sexe féminin. Il semble en tout point identique à un bébé humain, à part en ce qui concerne sa taille : il fait près de dix mètres de long !

Le porc est également endormi de l'autre côté d'un muret situé au tiers de la cavité où repose le bébé, côté poupe. Il mesure près de sept mètres de long. Il s'agit en fait d'une truie adulte qui, par moments, ronfle très fortement. L'intérieur est décrit plus précisément dans la Scène 2 car il ne s'agit pas d'explorer le Berceau pour le moment.

Le rôle des Héros

DÉFENDRE

Garrath divise les forces des défenseurs en six groupes, de cinq ou six hommes chacun, commandés par un « officier ». Les Héros, s'il font partie de la défense du Berceau, formeront normalement l'un de ces groupes.

Les prêtres du Zola Fel utilisent leurs prodiges pour protéger les abords du Berceau et si un Héros a la connaissance d'une quelconque magie de protection, il peut s'en servir maintenant.

Garrath postera des guetteurs sur les côtés pour le tenir informé de ce qui se passe hors de son champ de vision.

Les hommes placés sur le bastinage sont chargés de tuer tout ce qui vient de côté, de couper les cordes des grappins, de repousser les échelles...

Garrath ordonne à tous de se couvrir le visage avec un masque en tissu noir afin d'éviter d'être identifié et de subir d'éventuelles représailles lunaires ultérieures. Il commande aussi de rester tête baissée jusqu'à nouvel ordre.

Le Berceau se défendra tout seul dans un premier temps, l'intervention des défenseurs ne viendra que par la suite.

Les défenses magiques du Berceau vont briller et aucun défenseur respectant les ordres ne devrait quitter cette aura protectrice. Une fois que les attaquants auront réussi à percer une brèche dans la défense, Garrath enverra des combattants en renfort.

Vous devrez veiller à envoyer des forces suffisantes mais pas excessives sur les Héros défenseurs, en n'oubliant pas de décrire les actions des autres personnes comme par exemple Garrath, mais sans jeter de dés pour eux. Ici, une description épique donnera un bien meilleur résultat qu'une longue et lourde simulation technique!

ATTAQUER

Les monteurs d'impalas descendent la berge en longeant le fleuve à la même vitesse que le Berceau.

Peu après, de nombreux monteurs de sables arriveront en grand nombre. La plupart d'entre eux étant des membres du contingent lunaire de lanciers antilopes. Leurs montures transpirent et on peut dénombrer près de trois cents d'entre eux. Lorsque leurs officiers discutent avec les monteurs d'impalas, ils semblent en colère. Avec un test de capacité approprié, on peut remarquer le mécontentement du général lunaire. Ce dernier est Sitzmag Lunerouge, commandant des lanciers antilopes.

Peu de temps après, des mercenaires arrivent en formant un ensemble disparate. Ces derniers rejoignent la parade des sables et des impalas dans leur descente du fleuve.

Tard dans la matinée, le Berceau approche le gué du Taureau, à environ vingt-cinq kilomètres de Pavis. Le fleuve tend à s'élargir et à perdre en profondeur dans cette région.

Un groupe de petits bâtiments se trouve à quelques centaines de mètres de la berge. Aucun résident n'est visible bien que quelques chèvres et un peu de bétail se promènent librement aux alentours.

En utilisant une capacité adaptée, on peut voir un détachement d'infanterie au loin, sur la rive est. Un signal lumineux est échangé entre eux et les monteurs. De nombreux oiseaux volettent entre eux également.

La bataille pour le Berceau

PREMIER ASSAUT

Lorsque le Berceau entre dans les zones les moins profondes, l'infanterie se met en marche et avance dans les eaux, en formation de bataille. Des prêtres restent en arrière, et sous la protection de gardes, ils accomplissent les rites nécessaires à l'accomplissement de divers prodiges destinés à percer les défenses du Berceau.

Toute créature volante provenant du Berceau se fera soit intercepter par des oiseaux contrôlés par les Lunaires soit abattre par la cinquantaine d'archers impalas et sables présents.

Le groupe disparate de mercenaires lunaires se tient immobile dans une nette dépression dans l'eau. Devant le Berceau, une forte écume se forme et cette turbulence se dirige vers les mercenaires. Certains d'entre eux prononcent

alors des incantations en direction de l'eau, faisant tanguer le Berceau à tribord. Une vague, provenant du dessous de l'embarcation, le heurte violemment dans une tentative de le remettre droit. Malheureusement, la vague s'effondre aussitôt. En même temps, de nombreuses ondines pénètrent dans les rangs des soldats, sous la forme de colonnes d'eau, en se jetant avec violence contre les hommes.

Pendant que les ondines sont détruites, les Lunaires donnent l'assaut contre le Berceau. Les premiers hommes qui le touchent hurlent en voyant leurs mains brûler à son contact. Il en est de même des armes, des échelles et autres matériels qui touchent l'embarcation.

Durant tout ce temps, les sorts des Lunaires continuent à s'abattre sur le Berceau.

Une petite explosion se produit, immédiatement suivie d'un hurlement de douleur. Une de têtes sculptées sur le Berceau noircit sous l'effet de la chaleur, s'enflamme brutalement et tombe en poussière. Une échelle est posée sur le bastingage à cet endroit mais le reste des défenses tient bon.

Soudain, un bruit perçant déchire l'air. Les assaillants tentent de se boucher les oreilles, en vain apparemment. La lueur magique qui entoure le Berceau atténue le bruit. Un rayon de lumière rouge provenant d'un œil de bronze de l'un des visages sculptés sur l'embarcation foudroie les rangs des Lunaires. Les soldats sont brûlés et l'eau commence à fumer. Les mains des assaillants qui tentent de s'agripper sur certains visages sculptés sont dévorées aussitôt.

Une Rune tracée sur le côté du Berceau se met soudainement à fumer, à se couvrir de glace, puis à envoyer des milliers d'aiguilles gelées sur les attaquants.

Le son strident subsiste. L'échelle est encore fixée à l'embarcation et les mercenaires lunaires tiennent bon. Brusquement, ils sont recouverts par le fleuve qui submerge à nouveau leur dépression magique, les entraînant dans les profondeurs malgré leurs tentatives désespérées de se défaire de leurs armures. Le Berceau se remet à bouger.

Au loin, d'autres guerriers se préparent. Eux aussi sont des mercenaires au service des Lunaires, mais ils sont en uniformes. Un Héros pourrait reconnaître les tenues de mercenaires paviques : les Tueurs à Longue Lance et les Compagnons de Hathe. Il y a des prêtres parmi eux ainsi que d'autres puissants hommes de magie.

Au lieu d'échelles, les plus agiles d'entre eux utilisent des grappins. La plupart sont en armure et ne s'inquiètent pas du risque de noyade car ils se tiennent sur un pont de glace qui surplombe le courant grandissant du fleuve. Le Berceau le percute et pénètre lentement à travers l'amas gelé, en projetant des morceaux aux environs. La plupart des mercenaires sont assommés par l'impact ou sont même emportés par l'effondrement du pont et voués à la noyade. Néanmoins, les survivants se jettent sur le Berceau au passage. Celui-ci se remet à luire vivement en plusieurs endroits, alors que les sorts lunaires s'abattent à nouveau sur lui.

Des Héros observateurs remarqueront qu'il reste près de deux cents mercenaires soit environ quatre fois plus que de défenseurs. Cinquante soldats additionnels encerclent et protègent les prêtres sur la rive droite.

L'air entourant le Berceau se met à luire en un furieux nuage rouge et des éclats de lumière rouge s'abattent sur les emplacements où se trouvaient les têtes sculptées, qui sont à présent brûlées, en provoquant de violentes explosions qui blesseront et sonneront les guerriers des deux camps.

Échapper aux explosions (20) : Résistant, Agile (-5) (risque physique).

De plus, tout le monde sera aveuglé pendant quelques dizaines de secondes, tant la lumière sera vive. Il est clair que les mercenaires lunaires viennent de prendre un avantage et prennent pied sur le bastingage. Le combat au corps à corps débute.

REMARQUES SUR LA PARTICIPATION DES HÉROS LORS DU PREMIER ASSAUT

Les Héros entreront dans la confrontation directe. Les défenseurs seront chargés de quelques mètres qu'ils devront tenir à tout prix, et les attaquants ont pour consigne de réussir une percée. Ces derniers sont handicapés car ils doivent grimper. Un modificateur de -6 à leurs capacités de combat est un minimum. Il est également possible de faire

des oppositions sous des capacités comme Fort pour tenter de repousser les assaillants ou au contraire pour se frayer un passage vers le pont.

Vous devrez veiller à faire régulièrement entrer des adversaires dans la mêlée. Si les Héros sont submergés, ils recevront des renforts. Un Héros repoussé dans l'eau devrait réussir à rejoindre plus ou moins facilement la rive. Quoi qu'il arrive, cet assaut sera repoussé tant bien que mal par les défenseurs. Le Berceau reprendra sa descente du fleuve et les Héros pourront se reposer (s'ils sont des défenseurs ou s'ils ont réussi à se glisser à bord) ou bénéficier de magie de guérison avant de rejoindre au plus vite le lieu de la seconde attaque lunaire.

SECOND ASSAUT

Le voyage le long du fleuve, du gué du Taureau vers le gué du Sel, prendra environ six heures.

Au bout d'une heure, le Berceau est à nouveau escorté par des monteurs de zèbres chevauchant sur la rive droite. Pendant l'après-midi, des nuages s'amoncellent peu à peu dans le ciel. La température est fraîche mais sans être réellement inconfortable.

Prédire la tempête pour le lendemain : prédire le temps, mythologie d'Orlanth
ou du Taureau Tempête (-6), coutumes héortiennes (-10)

Le Berceau approche du gué du Sel et donc de la zone la moins profonde de cette partie du fleuve. Au loin, on peut apercevoir les murs de la Grande Ruine.

Il y a près de deux mille guerriers rassemblés sur les deux rives. Des rangs de fantassins sont alignés. Derrière eux se trouvent des groupes serrés d'archers. Encore plus loin derrière eux, des autels, entourés de fidèles vêtus de robes rouges, ont été montés sur des plates-formes. Au-dessus de ces autels planent des boules de lumières écarlates, rendues translucides par la lumière de l'après-midi.

Il est clair que des rituels magiques ont lieu ici.

Deux rayons de lumière rouge surgissent des sphères flottantes et vont frapper la proue du Berceau, à mi-hauteur au-dessus de la ligne de flottaison. Pendant ce temps, les archers font un tir de couverture pour éviter que les défenseurs ne puissent intervenir. Visiblement, les flèches parviennent à percer les défenses magiques de l'embarcation. Les rayons, si on les observe plus attentivement, sont formés d'une multitude de petits éclairs, font tanguer violemment le Berceau et menacent de faire tomber tout le monde par-dessus bord.

Ne pas tomber du pont (15) : Équilibre, Pied marin, Agile (-3) (Risque physique).

Les éclairs semblent en fait former une chaîne qui agrippe l'embarcation, et qui l'attire peu à peu vers les autels. Brutalement, le Berceau se met à tanguer encore plus fortement et ralentit sa course. On dirait clairement qu'il essaie de reculer en luttant contre les rayons.

Les éclairs semblent à présent traverser le Berceau de part en part, sans toutefois porter atteinte à sa structure ou à son équipage.

Cependant, les Héros présents sur le pont remarqueront que la lueur qui protège l'embarcation disparaît peu à peu, en commençant par le devant du Berceau.

Lorsque la barrière invisible passe à travers les passagers, ceux-ci ressentent un bref chatouillement, mais ne souffrent d'aucun dommage.

Tous les sorts éventuellement actifs sur des Héros présents sur le Berceau sont désormais dissipés (mais les objets magiques ne sont affectés que pendant quelques instants).

REMARQUES SUR LA PARTICIPATION DES HÉROS LORS DU SECOND ASSAUT

Comme pour le premier assaut, si les Héros font partie des défenseurs, ils se doivent de repousser au mieux les assaillants, et dans le cas contraire, ils doivent pénétrer sur le pont.

Vous veillerez à faire entrer les Héros dans la bataille après une première vague qui subira de lourdes pertes. Après tout, ils doivent être présents lors de la prise du Berceau!

Suivant leurs objectifs, ils devraient pouvoir s'écarter discrètement et commencer l'exploration du Berceau juste à la fin de l'assaut.

Ne pas tuer les Héros ?

Si vos Héros n'arrivent pas à tirer leur épingle du jeu et s'acharnent à lutter contre des adversaires trop puissants, ne vous résignez pas forcément à les tuer.

Ils peuvent être gravement blessés, tomber du Berceau, se faire capturer... Il existe un grand nombre de façon des les mettre « hors combat ».

Une bonne idée est de laisser un Héros défenseur arrivant à un score très négatif de PA se faire démasquer : il est alors reconnu par certains attaquants comme un ennemi de l'Empire.

Peut-être que le Héros devra éliminer les témoins ou s'arranger avec la justice impériale après l'épisode du Berceau.

La prise du Berceau

FUITE DES DÉFENSEURS

Il est probable que la plupart des défenseurs ont péri durant l'assaut.

Des Héros ont pu fuir juste avant qu'il ne soit trop tard, en suivant l'ordre de Garrath. Ils ont pu sauter par-dessus bord par exemple ou bien se cacher suffisamment longtemps à bord pour tenter de s'enfuir en profitant de la foule qui va commencer à s'amonceler autour du Berceau, ou encore, ils peuvent commencer à explorer les profondeurs du Berceau en se cachant des Lunaires.

PRISE DU BERCEAU PAR LES LUNAIRES

L'assaut est un succès pour la Lune Rouge. Les troupes victorieuses achèvent les derniers défenseurs, mais acceptent cependant les redditions.

Après avoir dégagé le pont de tout défenseur, les troupes lunaires attachent des chaînes à l'embarcation et l'échouent sur la rive droite, à environ un kilomètre au nord de la Vieille Pavis. Des foules de badauds arrivent peu après pour voir le spectacle. Ces gens vont rester pendant toute l'après-midi et jusqu'à la nuit.

Les Lunaires vont commencer par creuser un fossé et utilisent la terre pelletée pour bâtir de petits murets autour du Berceau afin de bloquer la foule. Des patrouilles de gardes sont mises en place et des torches sont placées un peu partout.

Les lanceurs de sorts lunaires semblent épuisés, certains doivent même être portés dans des civières. Cet assaut a visiblement épuisé leur énergie.

Évidemment, tout le monde à Pavis ne parlera que du Berceau, du combat et de l'avenir.

SCÈNE 2 : L'EXPLORATION DU BERCEAU

Enjeu

Les Héros présents sur le Berceau (défenseurs cachés ou assaillants victorieux), ou s'infiltrant à son bord, vont tenter d'explorer l'embarcation, rencontrer ses étranges habitants et découvrir divers objets magiques hors du commun.

Notes pour le Narrateur

Cette scène est encore moins linéaire que la première. Si les Héros ont pour but de protéger le Berceau d'un pillage par les Lunaires, cela se terminera par un violent combat contre ces derniers. Dans ce cas, ce sera aux joueurs d'imaginer les moyens pour utiliser les objets magiques présents sur le Berceau afin d'épicer l'action : lancer les marbres magiques sur des soldats ennemis qui montent sur une échelle, les noyer dans la bouillie des cochons, ou encore se servir du Ciseau à bois.

Vous avez les mains libres pour faire interagir plus ou moins les Héros avec les habitants du Berceau.

D'autre part, les ponts inférieurs sont organisés de façon non conventionnelle, et il faut s'assurer que l'on a bien identifié les différentes échelles et passages. Mais l'exploration, les objets magiques divertissants, les étranges habitants et les combats épiques peuvent fournir une grande variété de situations donnant des opportunités de soirées de jeu mémorables.

Les factions impliquées

Il y a cinq grandes catégories de personnages qui peuvent être rencontrés à bord du Berceau : les libérateurs, les Lunaires, les trolls, les pillards et les habitants de l'embarcation.

Bien sûr, vous êtes libre de multiplier le nombre de groupes circulant dans l'embarcation. Des défenseurs oasiens, des attaquants praxiens ou une petite troupe chaotique ont très bien pu se glisser à bord si vous le désirez : une fois que les Héros connaissent la disposition des lieux, les rencontres surprenantes ne suffiront plus à les distraire. Vous pouvez développer une tension permanente en les faisant poursuivre par des ennemis inconnus (mais dangereux). La présence d'une vomieuvre (ou un autre monstre chaotique) dans le Berceau peut donner lieu à une intéressante opposition dramatique qui pourrait forcer alternativement les différents camps à se cacher (le monstre se terre si les Héros se groupent avec les trolls, mais une troupe importante pourrait attirer l'attention de soldats lunaires...). A vous de créer une ambiance de tension et de mystère dans l'embarcation géante.

De manière générale, comptez que les chefs de groupe ont quelques scores à 5M au moins et que les meilleurs scores de leurs comparses s'échelonnent entre 15 et 20.

LES LIBÉRATEURS

Ce groupe désire apporter leur aide au bébé géant. Il rassemble essentiellement les survivants des Riverains et des Orlanthis. Des Héros défenseurs en feront partie. Ceux qui sont à bord du Berceau se sont soit réfugiés dans les ponts inférieurs après la victoire lunaire, soit sont montés discrètement à bord après celle-ci.

LES LUNAIRES

Leurs forces de combat combinent des peltastes et des hoplites dont le rôle est de protéger les prêtres. Ils emprisonnent ou tuent tous ceux qu'ils rencontrent à bord du Berceau (sauf en cas de reddition ou de présentation d'un mandat officiel lunaire).

S'ils rencontrent des Héros dont le visage est caché par un masque, ils leur demandent de se rendre, puis si ceux-ci refusent, chargent. Ils tentent de se replier sur d'autres groupes de combat lunaires et n'hésiteront pas à entamer une poursuite le cas échéant.

Le mot de passe des Lunaires est « la Lune rouge voit tout » et la réplique correcte est « Qu'elle puisse voir notre gloire présente ». Des Héros discrets et attentifs peuvent apprendre cela.

Approcher d'une patrouille lunaire (18): Discret, Se déplacer sans bruit, Agile (-7) (Risque physique)
Entendre le mot de passe: Ouïe fine, Parler le nouveau Pélorien, Malin (-7)

Attention toutefois, les Lunaires ne sont pas stupides. S'ils reçoivent la bonne réponse d'un nomade vêtu de peaux de bêtes ou d'un aventurier en haillons, ils lui demandent tout de même de déposer ses armes et de les suivre. Ils savent qu'aucun mercenaire n'est sensé être présent à bord du Berceau, car le pillage et l'exploration sont une prérogative des troupes lunaires régulières. Ils se sont battus pour cela et ont vaincu, l'Empereur Rouge les récompensera richement pour les objets magiques qu'ils ramèneront.

LES TROLLS

Une bande de trolls est montée à bord du Berceau avec les premiers défenseurs. Comme les combats ont eut lieu la journée, ils ont laissé les humains faire le travail. Cependant, des Héros réfugiés dans les ponts inférieurs les rencontreront probablement.

Leur objectif est de nettoyer le Berceau des envahisseurs. Ils connaissent les Lunaires et les combattent.

Suivant le cas, ils pourraient se méprendre sur le camp des Héros.

Dans le cas où les trolls ont pu être convaincus (ou trompés), ils seront des alliés peu enthousiastes mais utiles. Ils ne seront jamais amicaux, sauf peut-être envers leur interprète.

Évidemment, s'ils se sentent trahis par les Héros, ils n'hésiteront pas à les tuer.

Ils désirent simplement permettre au Berceau de poursuivre son chemin, afin de respecter un ancien pacte d'amitié avec les géants.

Notez que d'autres trolls, plus nombreux encore, embarqueront pendant l'arrêt à l'île des Ogres.

Prêtresse de Gorakiki-Libellule

Femelle troll sombre et chef de groupe.

Combat au contact: Combat (Lance et bouclier) 15 (Λ3), Bouclier et armure de cuir (Λ2), Sens sombre 20, Manger n'importe quoi 14, Affamée 15, Grande 15, Forte 14, Résister au poison 14, Se déplacer en silence 12, Se cacher 12, Élever des insectes 10W, Langue des Marchands 12, Adeptes de Gorakiki-Libellule 5W

Affinités: Contrôler des Insectes 3W, Soigner des créatures des Ténèbres 19

Neuf guerriers trolls sombres

Guerriers trolls.

Combat au contact: Masse lourde et bouclier 16 (Λ4), Bouclier et armure de cuir (Λ2), Sens sombre 12, Manger n'importe quoi 14, Affamé 15, Grand 15, Fort 14, Résister au poison 14, Se déplacer en silence 13, Se cacher 14, Écouter 12, Langue Sombre 12, Vieux Pavique 7.

Quinze guerriers trolliniens :

(cf. Hero Wars page 308)

LES PILLARDS

Des pillards peuvent être montés à bord, que ce soit en se faisant passer pour des défenseurs, des amis des Lunaires ou encore en s'étant discrètement glissés dans le Berceau après ou pendant la bataille.

Leur objectif est de se tenir le plus à l'écart possible de tout le monde, mais cela sera sans doute difficile à accomplir. Ils sont montés à bord pour dérober un ou plusieurs objets magiques.

Les habitants du Berceau

Diverses créatures vivent à bord du Berceau. Ils forment une communauté originale et unique issue des temps anciens et oubliés bien avant l'apparition du premier humain. Ces créatures sont pour la plupart bienveillantes, amicales et pacifiques envers quiconque les découvre.

Le déclenchement de la magie protégeant le Berceau les a inquiété et déconcerté ; ils ont oublié leurs tâches et tentent de trouver une explication.

Les Héros ont donc une occasion pour les amadouer et ainsi apprendre les secrets de l'étrange construction.

Chaque habitant débutera toute conversation avec la question « êtes-vous Pinchinan ? ». Aucun d'eux ne sait quoi ou qui se nomme ainsi et ils seront déconcertés si les Héros ne le savent pas.

Quelqu'un qui prétendrait être Pinchinan se verra aussitôt demandé de nouvelles instructions afin de réagir à ce cas d'urgence. Aucune réponse donnée par les Héros ne ressemblera à ce que le réel Pinchinan pourrait dire, ce qui étonnera rapidement les résidents du Berceau. De plus, toute demande visant à amener un Héros vers un trésor ou de l'or provoquera une vive consternation et les créatures fuiront la présence de celui qui aura demandé cela jusqu'à la fin de l'épisode !

Les statues

Les dix-huit statues de bois en haut du navire sont capables de défendre l'enfant, mais seulement si la nymphe Nemolayopë est menacée ou tuée. À ce moment, tous se transformeront en guerriers de bois.

S'ils sont activés par la nymphe et que celle-ci n'est pas en vue, ils deviendront berserk et attaqueront tous ceux qu'ils voient sauf les autres créatures du Berceau (ce qui est une exception à la règle normale des berserkers).

Ils ont tous un aspect différent et sont sculptés avec plus ou moins de détails. Les statues ont été sculptées grâce au Ciseau à bois, l'un des outils du Berceau.

Les statues sont capables de passer à travers le pont transparent sans dommage, afin d'aider le bébé en réponse à ses commandes psychiques.

Cependant, cela ne se produira que s'ils sont déjà en train de se battre, car l'enfant ne peut pas les activer.

Les dix-huit statues de bois :

Défenseurs du bébé.

Combat : Renverser un adversaire 3W, Ignorer les coups 16 (peau de bois A3), Devenir Berzerk pour la nymphe 2W

Une statue en bois réduite à 0 PA tombe à la renverse et n'est pas capable de se relever sans aide.

Elles tentent de faire tomber et d'assommer leurs adversaires mais ne sont pas capables de les blesser gravement.

Les porciniens

Les douze porciniens sont les ouvriers du Berceau. Ils s'occupent de la Corne à Bouillie, lavent le bébé et la truie, amusent l'enfant et obéissent à la nymphe.

Ces créatures humanoïdes à tête de porc mesurent près d'un mètre. Ils sont à peine intelligents, incapables de parler et très faciles à effrayer. Ils font des bruits de cochons mais parviennent à dire quelque chose qui ressemble à « Pinchinan ? » lorsqu'ils voient les Héros.

Ils forment une petite bande craintive et furtive et courent paniqués à travers tout le Berceau en claquant les portes derrière eux tout en poussant de petits cris de frayeur. Ils connaissent parfaitement leur habitat et ne peuvent être approchés qu'avec patience et avec un peu de nourriture. Les porciniens ne peuvent répondre à des questions, mais si on les laisse tranquilles, ils retourneront dans leur antre, ce qui permettra aux Héros de les suivre.

On peut les rencontrer n'importe où.

Porciniens :

Ouvriers du Berceau.

Peureux 20, Éviter un coup 9, S'occuper du bébé 10, Couiner 15, Se remettre de ses blessures 14.
Ils n'ont aucune attaque efficace.

La nymphe

Nemolayopë est une nymphe de la vie et de l'amour (liée à la rune de la Fertilité) qui coordonne l'activité des autres résidents du Berceau. Elle organise l'écosystème local et maintient l'équilibre des énergies vitales du bébé afin de le garder en bonne santé pendant son long voyage.

Elle est grande, dotée d'un étroit bassin et d'une silhouette classiquement féminine. Son habit est fait d'un mince duvet blanc qui la couvre de la nuque aux chevilles. Ses longs cheveux flottent autour de sa tête, insensibles à l'air et aux vents du monde physique. Ses yeux sont dénués de pupilles. Ses pommettes sont accentuées et pointues, son nez petit. Sa bouche est modeste et sa voix mélodieuse. Sa peau, ses cheveux et ses sourcils sont respectivement blanche, argentés et d'un gris-bleu pâle. Elle est fragile, sensuelle, en détresse et emplit d'une grande émotion qui se transmet à ceux qui l'entoure. Elle cherche de l'aide pour trouver Pinchinan. Si elle sent que le bébé est en danger, elle s'alarmera et pressera tout le monde de se rendre à la pouponnière. Elle semblera éperdue et se déplacera rapidement, en obligeant les Héros à courir pour rester à sa hauteur.

Nemolayopë peut expliquer la plupart des choses qui se trouvent dans l'embarcation. Elle en connaît les outils, les jouets et les systèmes vitaux.

Nemolayopë la Nympe :

Gardienne de l'enfant géant.

Belle 5W2, Agile 15, Faire l'amour 5W2, Sage-femme 7W, Guérisseuse 15W, Aura d'Amour 5W2, Détecter la vie 18W, Devenir insubstantielle 5W2, Magie de guérison 15W, Magie de l'harmonie 20, Éteindre un feu 20, Calmer 2W, Partager ses émotions 18

Nemolayopë est non-combattante. Elle pourra utiliser son Aura d'Amour pour essayer de calmer les ardeurs guerrières des ennemis de l'enfant, et les paralyser dans une passion amoureuse (consulter la table du nombre de cibles en magie), mais elle ne l'utilisera jamais pour des buts égoïstes. Elle semble parler toutes les langues avec élégance. Elle sait communiquer par télépathie avec Bébé.

Blorn

Blorn est le travailleur de force du Berceau. Son travail est d'effectuer toutes les tâches nécessitant de la force brute comme couvrir et découvrir le pont supérieur en manipulant la bâche ou porter des charges lourdes. Il transporte également des outils et des jouets pour le bébé. Il chasse les rats géants qui vivent dans les eaux de cale. Il aimerait bien les tuer, mais n'en attrape que rarement.

Blorn, comme tous les autres résidents du Berceau, prend ses ordres auprès de Pinchinan, et demandera après lui. Cependant, il reconnaît également Nemolayopë en tant que chef, et aidera les Héros à la trouver.

Blorn est plutôt stupide, à peine plus intelligent qu'un animal. Il utilise une forme limitée de télépathie pour communiquer.

Il mesure près d'un mètre quarante et a des traits rudes. Sa peau ressemble à une mosaïque de galets. Ses cheveux sont d'un brun doré qui brille sous la lumière directe du soleil.

Blorn la statue :

Travailleur de force du Berceau.

Combat (coup de poing) 4W (A5), Fort 85, Résistant 3W2 (peau de pierre A8), Simplet 15, Ajuster la bâche 1W, Se déplacer silencieusement 20.

La truie

La truie géante, qui occupe un tiers de la cavité où repose le bébé, est la source de base de l'alimentation de l'enfant qui n'a qu'à la téter pour se nourrir. Les porciniens sont nés de la truie. Le fait de les avoir portés lui permet d'allaiter.

La truie, bien que peu intelligente, peut se révéler un adversaire dangereux si on touche au bébé. Elle se battra à mort si elle est acculée.

La truie :

Nourrice du bébé.

Combat (mordre et écraser) 18 (Λ10), Peau épaisse Λ3, Grande 5W2, Forte 10W, Grogner 18.

Le bébé

L'enfant géant mesure près de dix mètres et pèse environ quatorze tonnes. Il semble humain en toutes façons, excepté sa taille. Son développement est comparable à un bébé de neuf mois qui regarde tout autour de lui et qui marmonne à son entourage.

Il s'agit d'une « petite » fille heureuse, innocente qui se préoccupe peu des êtres qui peuvent l'entourer. Une victime en somme. Mais elle peut malgré tout, d'un faux mouvement, causer des dégâts considérables.

Le bébé :

Rejeton innocent géant

Combat (écraser) 12 (Λ8), Peau rebondie Λ2, Grande 10W, Dormir 20, Pleurs retentissants 5W

L'intérieur du Berceau**PONT A : L'ABRI CONTRE LES INTEMPÉRIES**

Il s'agit du pont qui comporte une zone transparente et qui est protégé par une bâche goudronnée. Il a été décrit en détail précédemment.

PONT B**B1 : Entrée**

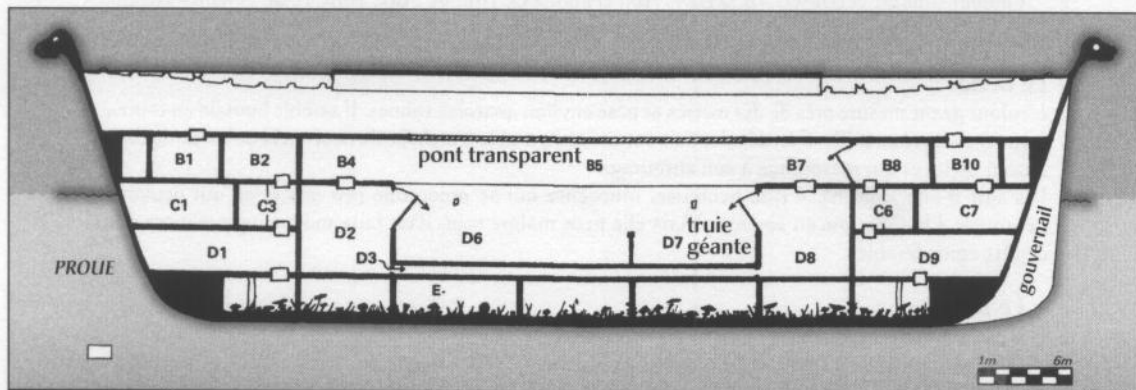
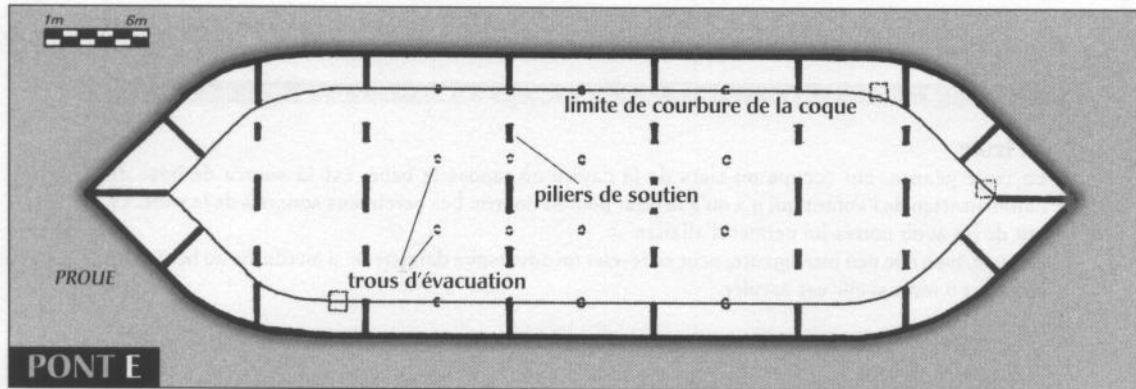
On y pénètre par une écoulille et une échelle. Elle donne sur deux portes identiques.

B2 : Réserve

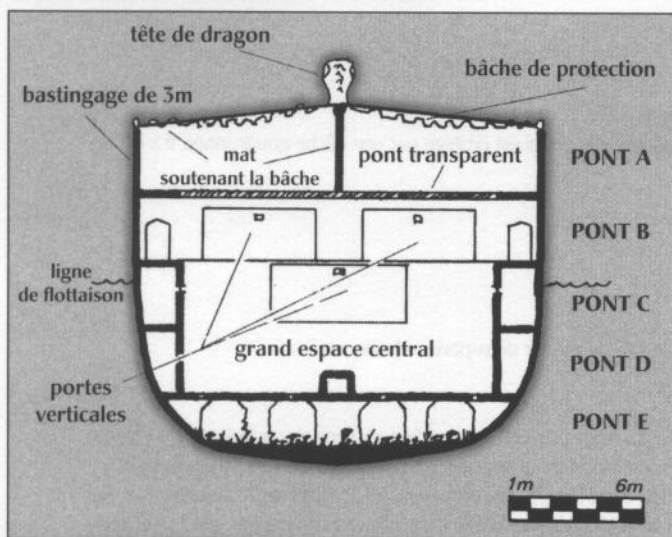
Une écoulille donne sur le pont inférieur. Il y a aussi une porte et une grande porte verticale coulissante. On y trouve de nombreuses piles d'or, huit tonneaux d'encre d'écriture et dix-neuf billes de métal d'un mètre de diamètre.

Les tonneaux d'encre contiennent chacun cinq cents litres. Si on met une quantité quelconque de cette encre sur une surface, elle forme des signes et autres symboles. L'alphabet semble changer à chaque fois que l'on étale de l'encre, mais tous sont incompréhensibles. Des Héros compétents en l'ancienne langue de l'Empire des Amis des Wyrms pourraient reconnaître certains motifs utilisés dans les écrits magiques. Mis à part cette propriété, l'encre se comporte normalement.

Les billes de métal ont une composition variable. Il y en a une en or, en argent, en bronze, en étain, en plomb, en aluminium, en adamantine, en granit, en verre, en grès, en onyx, en perle, en soufre, en sel, et en cinq substances inconnues. La plupart pèsent plusieurs tonnes et celle en or près de dix tonnes.



VUE LATÉRALE TRIBORD



VUE TRANSVERSALE AVANT

- ☒ échelle vers le pont inférieur
 - échelle vers le pont supérieur
 - ▭ porte s'ouvrant vers les coursives, résistance 10M2
- (première partie du plan p. 94)

PLANS DU BERCEAU

Si on place ces billes près de son oreille, on entend un son mélodieux avec une sorte de bruit de fond. En fait, les billes contiennent des leçons pour le bébé, qui lui révèlent les secrets de la terre et de la matière dans une langue oubliée.

B3 : Réserve

Cette pièce contient deux portes dont une grande verticale et coulissante. Il s'y trouve cinq piles de lingots d'argent ainsi qu'un éventail de plumes géant, de nombreux paquets de peaux et six sphères transparentes de trois mètres de diamètre.

L'immense éventail de plumes multicolores pesant près de soixante kilogrammes est chaud au toucher. Des plumes de quatre mètres sont fixées à un manche long de deux mètres fait de quatorze perles colorées.

De nombreuses peaux d'animaux, dont certaines non identifiables, sont solidement attachées les unes aux autres avec des lianes fixées à des cavités osseuses. Les os sont en parfait état sauf l'un d'entre eux qui est couvert de gravures.

Il s'agit de créatures magiques qui attendent d'être régénérées par l'enfant. Elles pourront être tuées, mangées puis ressuscitées.

Les sphères contiennent des images de diverses parties du monde. L'une d'entre elles contient une vision de Fronéla en hiver où des humains nus dansent joyeusement autour d'un if pendant que des flocons de neige tombent. Une autre sphère montre des feuilles tombantes d'un automne en Ralios. Encore une autre montre des gouttes enflammées s'abattre sur le désert de Pamaltéla. N'importe quel érudit tirera de l'étude de ces images un grand savoir.

B4 : Mezzanine avant

On peut y accéder par les deux grandes portes coulissantes ou par une écoutille.

Elle est recouverte de plantes inconnues, surtout des herbes sauvages d'un mètre de haut ainsi que de quelques buissons.

B5 et B6 : Passages bâbord et tribord

Ils étaient parcourus par Pinchinnan quand il était à bord. On peut voir vers le haut à travers le pont transparent et vers le bas sur le bébé.

B7 : Mezzanine arrière

Il s'agit d'une zone de travail pour Blorn et les porciniens. Deux portes coulissantes verticales donnent sur des aires de stockage.

B8 : Réserve

Un grand pot d'argile remplit presque entièrement cette pièce. Une corde faite de lianes tressées est enroulée dans un coin. Elle mesure cinquante mètres de long. Le pot est à moitié rempli d'eau. Une écoutille donne sur une pièce pleine d'eau en contrebas. Six seaux sont posés à proximité.

B9 : Réserve

Cette pièce est presque totalement occupée par une corne gigantesque en équilibre fragile.

Il s'agit de la Corne à Bouillie, un objet long de dix mètres avec une circonférence maximale de cinq mètres. Elle crée magiquement des quantités incroyables d'une bouillie qui sert de nourriture aux porciniens et à la truie. Il faut réussir une opposition simple d'une capacité comme Fort contre une difficulté de 5W pour secouer la Corne suffisamment pour l'actionner. A ce moment, elle épanchera une vaste quantité d'une bouillie gluante visiblement peu appétissante. Des oppositions simples d'une capacité appropriée sont nécessaires pour traverser une zone de bouillie.

B10 : Entrée arrière (idem B1)

PONT C

C1 : Réserve

Des os et des cadavres de rats géants recouvrent le sol. C'est également ici que seront amenés les cadavres des Lunaires, trolls ou autres pillards.

La pièce est gardée par un Esprit Gardien de Puissance 20 (Terrifier 20, Résister aux attaques magiques 20) qui tentera de faire fuir les intrus.

C2 : Réserve

Cette pièce quasiment vide ne contient qu'un tapis carré de laine rouge en son centre.

En fait, il s'agit de l'Habit de Chaleur dont la principale propriété est de réchauffer lentement tout ce qu'il entoure jusqu'à ce qu'on l'ouvre ou qu'il atteigne cent degrés Celsius, température à laquelle il s'enflamme. Il mesure cinq mètres de côté.

C3 : Passage avant

Deux échelles et deux trappes s'y trouvent, l'une allant vers le haut et l'autre donnant vers le bas. Il y a également une pile de pièces d'or entassées sur près d'un mètre carré.

C4 et C5 : Passages bâbord et tribord

De chaque côté se trouvent trois meurtrières permettant d'observer le bébé.

C6 : Passage arrière (idem C3 sans l'or)

C7 : Salle d'eau

Cette pièce est accessible seulement par une trappe. Elle est remplie d'une eau magique, qui est remplacée aussi longtemps que l'eau est retirée avec respect et en disant une prière particulière.

PONT D

D1 : Salle de danse et de musique

Cette pièce semble vide tant que l'on n'a pas franchi son seuil. A ce moment, on se retrouve dans une atmosphère brumeuse, à l'odeur citronnée, emplie de la plus merveilleuse musique que l'on ait jamais entendue.

Une flamme vacillante au milieu de la pièce semble en être la source, mais cela est incertain. Des lueurs, au plafond s'animent en un ballet enchanteur. Cinq porciniens, un rat géant et un trollinien blessé dansent béatement. Si un Héros reste dans la pièce, il peut être hypnotisé par la musique et contraint malgré lui de se joindre à la danse.

Résister à la musique [16] : Volonté de fer, capacité de résistance à la magie

Le danseur revient à la normale si on le tire hors de la pièce, mais garde un vif regret. La musique ne s'arrête pas aussi longtemps que le navire flotte.

En étudiant le plafond (à condition de ne pas être affecté par l'enchantement), on peut reconnaître une carte du Dôme céleste et des configurations stellaires. Les mouvements décrivent des configurations connues et retracent, au cours du trajet du Berceau le long du Zola Fel, l'histoire du ciel depuis l'Aurore.

Les personnages mandatés secrètement par l'Empire lunaire et le culte de Busérien pour découvrir la vigie du Navire Géant doivent décrypter les configurations de cette carte. Quelques calculs permettent d'établir que la carte ne révélera son secret que si on la laisse évoluer encore quelques jours : si le Berceau atteint la mer, c'est alors le ciel de l'avenir qui pourra être vu dans la salle. Le seul moyen d'obtenir les renseignements recherchés est d'enregistrer en notant sur une carte la disposition des lueurs du plafond quand le Berceau atteint la mer (et que l'Inchinar sera ramené par Argrath). Seul un prêtre de Busérien pourra, après plusieurs semaines d'étude, tirer de cette carte stellaire les données mystiques secrètement convoitées par l'Empire.

Identifier la carte céleste: Astronomie, Culte de Busérian, Mythologie céleste (-5)

Décrypter les mouvements de la Rivière céleste (18): Astronomie,
Culte de Busérian, Mythologie céleste (-5)

Identifier la carte céleste: Astronomie, Culte de Busérian, Mythologie céleste (-5)

Décrypter les mouvements de la Rivière céleste (18): Astronomie,
Culte de Busérian, Mythologie céleste (-5)

ouvent ici. L'une est très granu-

d'une pelle de 3 x 4 mètres et la

e faite d'un vieux bois à l'écorce
ont poussé de ce côté.

e l'autre côté reste intact.

humain peut l'utiliser mais son

du bébé. C'est grâce à lui qu'ont été un exercice de contrôle et de

au fond qui

pour le bébé. Elle est nourrie par de la bouillie

servant à faire du feu.

mur. Elle est en forme de dague

celle de Yelm mis à part qu'elle

D9 : Réserve

Des lingots d'or, d'argent, de cuivre, de plomb et de mercure solide sont empilés ici. Tous deviennent liquides si on les touche sans permission. L'entrée est gardée par un mur de force magique de Puissance 35

D10 : Chambre de la nymphe

Cette pièce secrète n'est accessible que par le dessous. Elle est complètement remplie de saletés mais est parcourue par des racines formant de véritables tunnels. Ces derniers sont chauds, mais mis à part cela, ne présentent aucune autre particularité.

PONT E : LA CALE

Cette pièce fait toute la longueur du Berceau. Une boue de deux mètres de profondeur sert d'engrais pour d'énormes champignons. Des rats géants se cachent ici ainsi que de gigantesques poux. Les trolls apprécient cet endroit. De nombreux piliers en bois soutiennent les ponts du dessus. Ils offrent de nombreuses cachettes.

Rats géants :

Combat : Morsures et griffes 13 (Λ5), Peau épaisse Λ2, Grimper 17, Se cacher 16, Se déplacer silencieusement 12, Puant 12, Transmettre des maladies 12.

En cas de blessures, il faut faire un jet d'opposition entre la capacité Transmettre des maladies et une capacité adéquate.

Poux géants :

Combat : Morsures 14 (Λ3), Chitine Λ2, Grimper 18, Sentir les créatures à sang chaud 18, S'accrocher à une victime 15.

Si un pou fait perdre au moins 15 PA d'un coup, il s'accroche à la victime. Dorénavant, pour chaque tranche de 7 PA perdue, la victime prend également une blessure (malus cumulable de - 1). De plus, seule une opposition de Force d'un allié contre la capacité S'accrocher à une victime du pou permet de le détacher. Un pou ne tue jamais sa victime car lorsque cette dernière est réduite à 0 PA, elle tombe sans force et le pou, gorgé de sang, se détache et s'en va.

SCÈNE 3 : LA DESCENTE DU ZOLA FEL

Enjeu

Les Héros doivent terminer l'exploration du Berceau pendant qu'il descend le fleuve.

Notes pour le Narrateur

Suivant le camp et les objectifs des personnages, la situation n'est pas la même pour eux. S'ils sont pro-lunaires, ce sera sans doute à leur tour de rester discrets et d'essayer de ne pas se faire capturer. S'ils font partie des alliés du Berceau, ils devront reconquérir prudemment l'embarcation. Cette scène peut être jouée rapidement si vous ne faites qu'un récit du voyage. Cependant, vous avez tout intérêt à faire intervenir les Héros pour maintenir la pression sur eux. Inutile sans doute de procéder à des oppositions dramatiques, sauf si vous voulez jouer chaque épisode du passage du Berceau comme une aventure à part entière... (mais l'issue étant déjà prévue, le rôle des Héros ne sera pas valorisé).

Le voyage

Le temps se dégrade fortement, l'action combinée de l'orage et du grossissement du fleuve soulève le Berceau de la rive et le remet à flots. Pendant le voyage, divers problèmes vont apparaître. Enfin, le Berceau atteindra Corflou, où la bataille finale aura lieu.

X = 卅 卌 卍 华 协 卐 卑 卒 卓 協 单 卖 南 単 卙 博 卛 卜 卝 卞 卟 占 卡 卢 卣 卤 卥 卦 卧 卨 卩 卪 卫 卬 卭 卮 卯 印 危 卲 即 却 卵 卶 卷 卸 卹 卺 卻 卼 卽 卿 卾 卿 卺 卻 卼 卽 卿 卾

Le Berceau passe sous le Pont des Zèbres dans la Grande Ruine. Cette immense structure a été fabriquée par des nains qui connaissaient les géants, et le navire pourra passer dessous sans rien heurter. Les guerriers zèbres et un groupe de soldats lunaires vont lancer des javelots sur le Berceau pendant que quelques courageux nomades vont sauter près de huit mètres en contrebas pour atterrir sur le pont.

Le Berceau entre dans le Comté du Soleil, allié aux Lunaires. La fameuse machine de guerre du village de Harpon est célèbre pour ses énormes harpons qu'elle peut propulser contre des pirates ou des monstres marins qui s'aventurent dans le fleuve. La machine ne peut être transportée mais peut pivoter. De nombreux soldats, aux armures étincelantes sous le soleil levant, attendent en rangs serrés. Des faucons géants montés par des guerriers s'envolent, des barques remplies de soldats sont mises à l'eau, pendant que des archers et la machine commencent à tirer sur le Berceau. Chaque harpon est fixé à une chaîne tractée par des rangées de bœufs. L'objectif des solaires est de faire s'échouer le navire. Malheureusement pour eux, les chaînes sont détruites et les barques renversées par des newtlings.

Le Berceau continue sa route dans la partie sud de la rivière où ils croisent de nombreux Riverains et autres paysans. L'ambiance est à la fête car on entend des musiques et des chants. Des fleurs sont jetées dans le fleuve. Le voyage se poursuit pendant toute l'après-midi et l'embarcation atteint Durheaume à la tombée de la nuit. Une fête débute et de nombreuses barques forment une joyeuse escorte.

Jour Divin/Harmonie/Mer/1621 (Lune demi-pleine)

Pendant la nuit, le Berceau passe devant la ville de Chomoro et devant Fort Raus. À la fin de la nuit, il passe le temple des Cinq Yeux et l'escorte rebrousse son chemin. Juste avant le lever du soleil, le Berceau arrive aux Marais du Sud.

À l'aube du nouveau jour, on peut apercevoir un rassemblement de créatures au loin. Il s'agit de deux groupes de broos placés sur chaque côté du fleuve. Ils tirent une immense corde à travers le chemin du Berceau. Malheureusement pour eux, le navire n'est qu'à peine ralenti par cette manœuvre et les broos sont contraints de lâcher rapidement prise. Ces créatures ne peuvent que proférer diverses malédictions quand, impuissants, ils voient le Berceau s'éloigner.

Dans l'après-midi, le Berceau atteint le delta du fleuve.

SCÈNE 4 : LA BATAILLE FINALE

Enjeu

La dernière bataille est cruciale pour les deux camps. Soit le Berceau continuera sa route, soit les Lunaires réussiront enfin à le capturer.

Notes pour le Narrateur

Les Héros savent désormais que le dénouement est proche. S'ils ont été capturés, ils peuvent profiter de la bataille pour se libérer. Vous êtes libre de décider quel camp remportera la bataille mais vous devez, dans ce premier épisode, vous efforcer de faire échouer les forces impériales pour ne pas introduire une première divergence majeure entre votre série et la chronologie de la Guerre des Héros développée dans la gamme Hero Wars.

La Bataille de Corflou

Alors que le Berceau passe au travers du delta dans une odeur de saumure et de pourriture, on peut apercevoir au loin six wyvernes voler au-dessus de Corflou. Peu après, on voit dépasser la tête du fameux Molosse de Corflou, du haut de ses soixante-douze mètres.

Tous entendront alors une voix forte provenant du fort qui criera un message, à tour de rôle en Pavique, en Sartarite, en Nouveau Pélorien, en Langue Sombre, en Praxien puis en Langue des Marchands. Le message est à chaque fois le même : « *Rendez-vous. Abandonnez maintenant et vous serez juste arrêtés et jugés. Les prisonniers seront épargnés s'ils se rendent maintenant. Nous disposons de suffisamment de forces pour nous emparer facilement du Berceau.* » Quelques personnes se jettent alors à l'eau pour se rendre, mais la plupart attendent de voir ce qui va se passer.

Le Molosse entre lentement dans l'eau et se positionne de façon à recevoir la proue du Berceau dans son visage. Lors du choc, le défenseur de Corflou recule sous l'impact puis se penche en avant et mord l'avant du navire. Il est entraîné un certain temps, mais fini par stopper l'embarcation.

La voix résonne à nouveau dans les mêmes langues que précédemment :

« *Ceci est votre dernière chance. Abandonnez vos armes et couchez-vous face contre le pont et nous épargnerons vos vies. Rendez-vous maintenant ou vous mourrez !* »

Le Molosse tend alors son bras droit vers l'île de Corflou. Des soldats grimpent immédiatement sur la créature formant dix groupes de six hommes qui ont tous des lances dont l'extrémité est enflammée. Ces hommes vont assaillir le pont pendant qu'une seconde et une troisième vague de soldats répètent les mêmes manœuvres.

Le combat fait rage à bord du Berceau, et même un groupe de trolls finit par se mêler à la bataille malgré la lumière du jour!

De nombreux poux géants venus des cales vont attaquer, sous le contrôle d'un prêtre de Gorakiki qui est monté secrètement à bord lors de l'arrêt à l'île des Ogres.

Lorsque les Lunaires semblent gagner, des guerriers portés par des sylphes pourront être aperçus au loin. Un observateur à la vue perçante pourra remarquer que Garrath Lamevive est parmi eux!

Les chevaucheurs de wyvernes tentent de s'opposer aux sylphes, donnant lieu à un épique combat aérien.

Les wyvernes

Les wyvernes sont des créatures draconiques n'ayant qu'une paire de pattes en plus de leurs ailes (ce qui les distingue des vouivres qui, elles, n'ont aucune patte). Elles ont une longue queue flexible qui se termine par un dard qui n'injecte aucun venin (contrairement à ce que la plupart des gens croient). Les wyvernes sont intelligentes (mais pas autant que les humains). Certaines sont domestiquées pour servir de montures à des agents lunaires. Il existe des espèces de wyvernes miniatures qui, elles, sécrètent du poison.

Capacités : Combat (morsure) 8 Δ 3, Combat (queue) 5 Δ 2, Manœuvres aériennes 14, Vol rapide 18, Grande 15 Δ , Sentir sa proie 18, Forte 25, Résistante 5 Δ

Garrath finit par tomber sur le pont. Il se relève rapidement et huile à ses compagnons de retenir ses adversaires. Il tient des deux mains un grand disque en or et se précipite vers le pont inférieur (vers les passages situés en B5 et en B6).

Des Héros lunaires peuvent tenter de le rattraper, mais pour cela, il faut tout d'abord se débarrasser de ses compagnons. Au contraire, des Héros anti-lunaires auront intérêt à couvrir la fuite de Garrath.

S'il parvient à poser son disque dans les passages inférieurs, il se remettra à tourner et à se déplacer en émettant de petits tintements. En même temps, le Berceau sera à nouveau entouré d'une lueur protectrice.

Les dents du Molosse commenceront alors à fumer, les têtes de dragons sculptées du Berceau le mordront en arrachant peu à peu quelques morceaux. D'autres têtes lanceront des rayons d'énergie en faisant des bruits terrifiants. Le molosse finira par tomber en arrière en s'enfonçant sous l'eau. Cependant, il se traînera jusqu'à l'île de Corflou. Les Lunaires restants sauteront par-dessus bord et s'enfuiront. Le Berceau atteindra enfin la haute mer et se dirigera vers le trou de Magasta qui lui permettra d'aller dans le Monde Inférieur où l'enfant pourra grandir. La plupart des défenseurs restants débarqueront près de Corflou, mais quelques volontaires, dont Garrath, choisiront de rester et de garder la dernière partie du long périple du Berceau. Si un Héros ne quitte pas le Berceau et accompagne Garrath jusqu'au Trou de Magasta, il est alors retiré du jeu (à moins que vous souhaitiez développer une campagne personnelle sur ce thème). Notez que Garrath reviendra en 1624, quittant les Pirates Loups, pour participer à la libération de la passe du Dragon et il deviendra l'un des célèbres « Argath ». Garrath expliquera qu'il a ramené Pinchinan, commandant et protecteur du Berceau, et il désigne un grand cercle d'or lumineux qui tourne dans les couloirs du Berceau en émettant des bruits mélodieux. Tous les habitants du Berceau sont actifs comme jamais. Les porciniens dansent en accomplissant leurs besognes, le bébé gazouille et la magie du Berceau reprend ses droits, comme si aucun combat ne s'était produit à bord.

Si Garrath est arrêté dans son geste, les Lunaires finiront par submerger les défenseurs. Il invoquera les esprits des vents et réussira de justesse à prendre la fuite.

La récompense des Héros

Suivant l'issue de la bataille et le camp des Héros, ils auront l'autorisation de garder le fruit de leur pillage du Berceau ou recevront une part des Lunaires. Garrath donnera, par exemple, à chacun des grandes pièces d'or frappées dans le Comté du Soleil en récompense. Pinchinan refusera que les objets magiques quittent le Berceau; désobéir à son ordre entraînera une terrible malédiction sur le voleur. Par contre, les objets non-enchantés peuvent être pris sans opposition (sauf si cela nuit au bon fonctionnement du Berceau).

Faites en sorte que vos Héros ramènent de cette aventure des souvenirs plus originaux que des pièces d'or.

Des Héros ramenant (discrètement) au culte de Busérián un dessin du plafond de la salle de danse fait au moment où le Berceau atteignait la mer (après le retour de Pinchinan) se verront remettre une récompense impressionnante (et s'ils ne l'avaient pas déjà, on leur proposera la citoyenneté lunaire). Mais les Héros ne pourront pas pour l'instant, comprendre en quoi ils ont contribué à l'avancée de l'Empire (la saga du Navire Géant parcourant la Rivière Céleste n'est pas abordée dans ce livre).

Des Héros indépendants bien sûr peuvent profiter de la dernière bataille pour s'éclipser discrètement avec un maximum de richesses.

Qu'ils profitent bien de leurs trésors, car la Guerre des Héros a commencé!

Expérience

En plus des Points d'Héroïsme accordés au début et à la fin de chaque séance, donnez, selon la participation du groupe aux exploits accomplis, 8 à 15 Points d'Héroïsme à chacun.

Si un Héros s'est particulièrement distingué, offrez lui 1 à 5 Points d'Héroïsme supplémentaires.

Les personnages ramenant un butin précieux du Berceau voient leur richesse augmenter (sans dépense de Points d'Héroïsme) de 15 points.

• ÉPISODE 2 : DANS L'ŒIL DES DIEUX

Référence : 10W

Résumé

Une joyeuse célébration se prépare à Pavis. La Lune Rouge et Pavis vont enfin se marier. Cette union symbolique se déroulera entre Benderri, fils de Pavis, et Tala Errio, Prêtresse runique de la Lune Rouge. De plus, des mystiques lunaires ont récemment découvert qu'une relique de l'Âge Mythique, l'Œil de Génert, se trouvait actuellement dans la Grande Ruine. Pour célébrer l'occasion, le gouvernement lunaire organise une grande chasse au trésor afin de retrouver l'œil et de l'offrir comme présent lors du mariage. Tous les aventuriers sont conviés à participer à cette chasse. Pour l'occasion, des permis sont octroyés à la demande.

HÉROS LUNAIRES

Les Lunaires voient tous d'un bon œil l'union entre leur déesse et Pavis. De plus, l'opportunité de participer à cette chasse au trésor, et peut-être d'avoir l'honneur de ramener le présent devrait être une motivation suffisante pour tout groupe de Héros lunaires. En effet, quel Lunaire refuserait l'occasion de s'assurer une place de pouvoir au sein du gouvernement de Pavis?

D'un autre côté, le gouvernement lunaire de Pavis est corrompu, ses dirigeants ne visent que leur profit personnel, plutôt que celui de l'Empire. Des Héros lunaires, fidèles à l'Empire, ont là une chance de s'infiltrer dans cette conspiration, de dénicher les traîtres et d'assainir le gouvernement de Pavis.

HÉROS HÉORTIENS

Les Héortiens (non-paviques) peuvent avoir différents points de vue sur cette affaire. Le rapprochement entre la Lune Rouge et Pavis peut être une bonne chose, si la Lune Rouge suit la politique d'harmonie de Pavis. Dans le cas contraire...

Quoiqu'il en soit, retrouver le présent pour le mariage permettrait à des Héortiens de gagner une position de pouvoir en ville (en tant que « témoins » pendant la cérémonie), et pourquoi pas d'influer sur la politique lunaire. Tout le monde sait que le gouvernement est corrompu, et entrer dans le cercle du pouvoir devrait permettre de comprendre cette corruption et de l'enrayer.

HÉROS PAVISITES

Quoi de plus glorieux que de participer activement à la cérémonie de mariage de son dieu tutélaire? C'est une merveilleuse occasion d'améliorer son statut social à Pavis et de recevoir la gloire et les honneurs.

Ceci dit, ce mariage n'est peut-être pas une bonne chose. Après tout, cela ne fera que renforcer la domination lunaire sur Pavis. À vrai dire, toute cette histoire sent la manipulation lunaire. Sor-Eel sait que sa position est menacée et que ce mariage pourrait affermir son poste de gouverneur. Mais comment en savoir plus? En ramenant cette relique, et en l'offrant à Pavis, les Héros peuvent marquer leur préférence et rappeler aux Lunaires qu'ils ne sont pas seuls à Pavis.

Autres Héros

L'approche du mariage entre Pavis et la Lune Rouge attire beaucoup de Héros vers Pavis. La rumeur veut que les autorités de Pavis organisent une grande chasse au trésor, dont le vainqueur se verra couvert d'honneur. Il se verra peut-être même octroyer une position importante dans la ville. Les choses bougent à Pavis, et quel Héros ne voudrait pas en faire partie?

INFORMATIONS POUR LE NARRATEUR

Le mariage entre Pavis et la Lune Rouge est une vieille histoire. Des membres des deux factions pensent qu'il serait dans leur intérêt commun que cette union voie le jour. Récemment, le gouvernement de Pavis a appuyé cette suggestion et le mariage devrait bientôt avoir lieu. Bien sûr, toute cette histoire va surtout arranger les affaires des gouvernants de Pavis, qui auront dès lors un droit de regard sur les affaires du culte de Pavis.

Mais il est une autre personne qui compte bien tirer profit de cette union, dans un but bien plus sombre. Gimjim sait depuis longtemps que la Grande Ruine renferme une relique chaotique de grande puissance, l'Œil de Wakboth. Malheureusement pour lui, cette relique est sous la garde des serviteurs de Cacodémon, qui n'ont pas l'intention de s'en séparer. Les ogres n'ont aucune confiance en Gimjim, et refusent même de lui « prêter » l'objet qui donne tout son pouvoir à leur temple.

Alors, Gimjim a monté tout un complot pour que l'Œil de Wakboth lui soit amené. Profitant du mariage, il a fait courir le bruit que, dans la Grande Ruine, se trouvait une relique de grande puissance, l'Œil de Génert. Il souffla alors l'idée de l'organisation d'une grande chasse au trésor, et que les Héros qui ramèneraient l'Œil, comme présent pour le mariage, se verraient récompenser avec gloire et richesses. À partir de là, Gimjim compte éveiller l'Œil de Wakboth lors du mariage, afin de corrompre Pavis et la Lune Rouge à la puissance du Chaos.

L'Œil de Wakboth et l'Œil de Génert

Une vieille légende raconte que lorsque le Diable fut écrasé sous le Bloc, l'un de ses yeux fut arraché et propulsé dans la Désolation. Cet Œil est le dernier fragment d'un mal ancien et a conservé une grande puissance. L'Œil fut récupéré par un Khan des Tempêtes, qui pensait pouvoir asservir la puissance de l'Œil. Il se trompait et fut corrompu par la force du Diable. Dès lors, on perdit la trace de l'Œil, mais il apparaît dans plusieurs légendes, où il corrompt invariablement son utilisateur. On suppose qu'elle a joué un rôle dans la chute de Pavis. Cette relique de grand pouvoir est actuellement entre les mains des serviteurs de Cacodémon qui se terrent dans la Grande Ruine. L'Œil est actuellement dormant, attendant d'être éveillé par les rituels appropriés, afin de ramener la puissance du Diable sur Glorantha.

La légende de l'Œil de Génert rapporte que, lorsque le Dieu fut abattu par les forces du Chaos, ses meurtriers voulurent s'emparer de son corps et de son âme. Mais Hyène, une créature créée par Génert lui-même, se jeta sur le cadavre et en dévora une partie, la préservant ainsi de la corruption des impies. Mais le reste du Dieu fut annihilé par les puissances chaotiques se réincarner. Hyène enterra ce qu'elle avait pu sauver du corps de Génert. C'est ainsi que l'Œil du dieu mort parvint dans le domaine d'Asrélia, fille de Génert, reine des trésors oubliés. Elle le cacha avec ses nombreuses richesses, dans le secret des ténèbres. De nombreux contes parlent de l'Œil de Génert et narrent comment des Héros utilisèrent son pouvoir afin de repousser les forces du Chaos et du Mensonge, durant l'Âge des Ténèbres. Actuellement, on ne sait plus grand chose sur la localisation, ni sur la nature exacte de l'Œil. Certaines légendes trolls affirment que l'Œil de Génert est toujours en la possession d'Asrélia, et que seuls ceux qui ont sa bénédiction peuvent l'utiliser.

INTRODUCTION: LE MARIAGE DE PAVIS ET DE LA LUNE ROUGE

La ville de Pavis est en fête. En effet, un grand événement se prépare : l'union entre Pavis et la Lune Rouge. Sor-Eel et ses conseillers ont en effet mis à jour une vieille tradition de Pavis selon laquelle le Dieu Pavis, dans sa tradition d'unité, devait « s'unir » aux dirigeants de la ville, afin de renforcer l'harmonie de la cité. Cette coutume remonte à l'ancienne Pavis, mais les Lunaires, dans cette période troublée, voient d'un bon œil cette union qui renforcera le pouvoir de la Lune Rouge sur Pavis.

La préparation des festivités bat son plein dans la ville. Afin de célébrer le mariage comme il se doit, les Lunaires préparent une grande chasse au trésor. En effet, des mystiques lunaires ont reçu la vision qu'une puissante relique, remontant à l'Âge d'Or, se trouve quelque part dans la Grande Ruine. Cette relique servira de présent de la Lune Rouge pour le mariage. A cette fin, tous les aventuriers de la ville sont conviés à participer à la recherche de cette relique. Le groupe qui la ramènera se verra accorder de grandes récompenses ainsi qu'une position importante dans la ville.

SCÈNE 1 : LA CHASSE AU TRÉSOR

Enjeu

Les Héros participent à la chasse. De nombreuses bandes d'aventuriers fouillent la Grande Ruine à la recherche du trésor. Les Héros vont recevoir un coup de pouce d'une personne qui a tout prévu.

Lieu : Pavis et la Grande Ruine

Action

Les Héros vont recevoir une aide inattendue dans cette chasse, mais une aide dont ils se seraient bien passés ! En effet, leurs récents exploits ont porté l'attention de Gimjim sur eux. Peut-être voit-il en eux des possibilités cachées, ou peut-être veut-il se débarrasser de Héros trop encombrants ? Tout dépend de votre campagne.

Quoiqu'il en soit, Gimjim a jeté son dévolu sur les Héros, et il va tout faire pour que ces derniers trouvent l'Œil de Wakboth. Avant de se mettre en route, les Héros vont devoir s'équiper et faire un peu de travail de recherche. Menez vos Héros dans une chasse au trésor classique. En ville, avant leur départ, ils vont recevoir l'aide indirecte

La chasse au trésor

Toute cette chasse au trésor est orchestrée dans l'ombre par Gimjim. Dès qu'il a entendu parler de l'union entre Pavis et la Déesse Rouge, il a vu un moyen d'accomplir tous ses plans d'un seul coup. Gimjim sait parfaitement où est caché l'Œil de Wakboth, mais il ne peut y accéder. Les serviteurs de Cacodémon le gardent jalousement, et Gimjim ne peut se permettre un assaut ouvert sans mettre en danger sa position dans l'Empire.

Aussi a-t-il glissé l'idée dans l'esprit des organisateurs de cette union qu'il conviendrait d'offrir une relique de puissance en gage de bonne foi. Il a ensuite soufflé aux mystiques Lunaires qu'une relique de puissance se trouvait dans la Grande Ruine. Gimjim a bien l'intention de profiter de l'effervescence pour envoyer sa propre équipe de « chasseurs de trésor ». Ces derniers savent parfaitement où ils doivent se rendre, ainsi que la marche à suivre pour récupérer l'Œil. De cette manière, Gimjim est certain de faire entrer l'Œil de Wakboth par la grande porte, sans rencontrer le moindre problème.

Afin d'éviter tout problème, Gimjim « favorise » une équipe d'aventuriers. En fait, il va user de toutes ses ressources pour les guider vers le Temple de Cacodémon et pour les protéger des agents indépendants du Chaos. Pour le reste, ils devront se débrouiller, mais le travail leur a déjà bien été facilité...

de Gimjim. Par contre, une fois dans la Ruine, ils seront livrés à eux-mêmes. La liste d'événements qui suit est loin d'être exhaustive. A vous de voir ce qui correspond le mieux à votre groupe. Chacun des événements se déroulant en ville peut cacher la main de Gimjim. Par exemple, la vieille diseuse de bonne aventure peut être un serviteur de Gimjim chargé de remettre aux Héros une relique qui les identifiera comme « alliés » auprès des créatures chaotiques de la Ruine. Grâce à cette relique, les Héros ne devraient pas trop rencontrer de problèmes de la part des créatures chaotiques « intelligentes ». Ceci dit, si vous estimez qu'une scène d'action est nécessaire, un Gorp ou un Escargot Dragon ne fera pas grand cas du signe de reconnaissance.

ÉVÉNEMENTS POSSIBLES

- Les Héros sont accostés par une vieille diseuse de bonne aventure qui « voit un grand danger et un œil au bout du chemin ». Elle leur prédit « la réussite pour ceux qui affronteront le mal qui a trop de bras ». Elle leur remet un talisman sensé les protéger de la menace du Chaos. En fait, la vieille femme est Alyssa Der-Blian, un agent de Gimjim chargé de remettre aux Héros une relique les identifiant auprès des créatures chaotiques intelligentes de la Ruine. En cas de problème, c'est elle que Gimjim compte utiliser comme bouc émissaire. Le plus ironique est sans doute qu'elle est la seule personne de toute la conspiration à ne pas être directement liée au chaos. Elle agit par loyauté envers son chef Gimjim et envers l'Empire,
- Un explorateur profite de l'occasion pour vendre des cartes détaillées de la Ruine. Sont-elles exactes ?
- Un aventurier de retour de la Grande Ruine raconte à qui veut bien l'entendre que l'île des ogres contient un grand trésor, peut-être bien la relique que recherchent les chasseurs de trésor.

- Dans la Ruine, les Héros croisent une bande de Broos. Ces derniers montrent peu de résistance, voire fuient dès qu'ils en ont l'occasion, sans même se battre (grâce au talisman).
- Un homme, connaissant bien la Grande Ruine, offre ses services de guide aux Héros. Ce dernier est Dolien Lance-Flèches (un pseudonyme), un agent de Gimjim, chargé de s'assurer que les Héros ramènent l'Œil de Wakboth. Il est également chargé d'éliminer les Héros s'ils en apprennent trop.

Cette liste n'est là qu'à titre d'exemple. Vous pouvez imaginer n'importe quel événement. L'important est que les Héros se rendent dans la Grande Ruine avec une protection octroyée indirectement par Gimjim, et qu'ils aient une idée plus ou moins vague que la relique se trouve sur l'île des Ogres. Cependant, il est vital que l'aide que les Héros reçoivent vienne en partie de Gimjim. Le guide est également obligatoire, il sert en effet de moyen de contrôle sur les Héros. En effet, si ces derniers se montrent un peu trop malins et découvrent la nature de l'Œil avant de le ramener, le plan de Gimjim est à l'eau.

Les protagonistes

Les Loups des Steppes (20), bande typique de chasseurs de trésor

Les Loups sont une bande d'aventuriers comme on en trouve beaucoup à Pavis, surtout ces derniers temps. Ils ont bien l'intention de ramener la relique pour le mariage, et ils sont prêts à tout pour cela. Considérez-les comme un groupe d'aventuriers semblable au vôtre, mais sans les scrupules.

Les agents du Chaos

Krarsht

Krarsht est aussi appelée la Dégoreuse ou la Bouche-qui-attend. Ce dieu du chaos est adoré par des cultes secrets qui infiltrent les sociétés humaines et perpétuent des pratiques sacrificielles. Les enfants de Krarsht sont des créatures insectoïdes chaotiques qui peuvent creuser des galeries dans n'importe quel type de sol : la notion de réseau secret (que ce soit un réseau d'espion ou un réseau de souterrains) joue un rôle central dans le culte de Krarsht.

La position de Gimjim à Pavis lui a permis de préparer le terrain pour un événement de cette ampleur. Le temps passé au service de la ville lui a aussi bien permis de s'assurer la fidélité de Lunaires haut placés que celle d'une bonne partie des créatures chaotiques qui peuplent la Grande Ruine, à l'exception notable des serviteurs de Cacodémon.

Mais Gimjim sait bien que l'on ne peut faire confiance aux créatures chaotiques que dans une mesure toute relative. Pour ce faire, il a fourni à « sa » bande d'aventuriers suffisamment d'indices pour localiser la cachette de l'Œil.

Cacodémon

Cacodémon est une émanation du Diable vénérée par les ogres.

Les fidèles de Cacodémon ont vu d'un assez mauvais œil l'arrivée de Gimjim à Pavis. Ils savent très bien que la seule chose qui intéresse le prêtre de Krarsht est l'Œil de Wakboth.

Au fil des ans, les Ogres ont plus ou moins déserté l'Île des Ogres, sentant qu'ils seraient plus à leur place loin des humains. Seuls quelques Ogres sont restés en arrière pour garder le Temple de Cacodémon. Ils ne sont pas vraiment au courant de ce qui se prépare à Pavis, mais l'abondance des « chasseurs de trésor » dans la Ruine ne leur inspire pas confiance.

Gorp (voir *HeroWars* p. 301)

Escargot Dragon (voir *HeroWars* p. 301)

Dolien Lance-Flèches, agent de Gimjim

Combat à la dague empoisonnée 5W2 A5, Armure de cuir A3, Déguisement 20, Pick-pocket 18, Initié de Krashst 18, Fidèle de Croc Noir 18

Les hommes de main de Gimjim

Combat (Épée) 18 A3, Armure de cuir A3, Déguisement 18, Initié de Krashst 16

Alyssa Der-Blian

Espionne Lunaire

Combat (dague) 4W A1 (+ poison), Déguisement 20, Empoisonneuse 18, Comédienne 10W, Discrète 1W, Loyauté envers l'Empire 10W

SCÈNE 2 : LA DÉCOUVERTE DE L'ŒIL

Enjeu

Les Héros ont atteint leur but, l'île des ogres. Ils vont devoir parvenir sur l'île, se débarrasser des ogres qui s'y trouvent et pénétrer dans le temple pour y affronter la créature qui garde l'Œil.

Lieu : L'île des ogres et le Temple abandonné de Cacodémon

Action

Pour commencer, les Héros sont confrontés à un problème, comment parvenir sur l'île. Il est possible de traverser à la nage, même si cette perspective n'est pas très engageante. L'eau n'est pas des plus claires, et s'ils veulent nager, les Héros vont devoir abandonner une bonne partie de leur matériel derrière eux, s'ils ne veulent pas couler. Si les Héros traînent trop à trouver une solution, Dolien se « souvient » qu'un des ses amis avait abandonné une barque non loin d'ici, alors qu'il fuyait l'île et ses habitants.

Une fois parvenus sur l'île des Ogres, les Héros vont devoir trouver un moyen de pénétrer dans le Temple de Cacodémon. Le Temple est un vieux bâtiment quasi en ruine qui trône au centre de l'île. Les Ogres ne sont pas légion dans les environs, même si les Héros feraient mieux d'éviter l'affrontement.

Il y a environ une vingtaine d'ogres sur l'île. Ces derniers évitent les environs du Temple, sauf lors des Jours Saints de Cacodémon. La plupart du temps, le Temple est désert, hormis la présence du Gardien. Le Gardien est un serviteur de Cacodémon que le dieu a envoyé dans le Temple afin de veiller sur l'Œil de Wakboth, à la demande de ses fidèles. Une fois que les Héros sont rentrés dans le Temple, la confrontation avec le Gardien est inévitable. Ce dernier les traque dans le Temple. Jouez cette scène comme une opposition dramatique, où le Gardien harcèle les Héros dans les couloirs du temple, surgissant à des moments inattendus pour frapper par surprise. La scène en sera beaucoup plus efficace qu'un simple combat.

Après avoir défait le Gardien, les Héros pénètrent dans une salle où trône un autel dédié à Cacodémon. Les murs sont recouverts d'inscriptions impies. Sur l'autel se trouve une grosse sphère, faite d'un minerai noir non identifiable. La sphère résiste d'ailleurs à toute tentative d'identification magique. Il est impossible pour les Héros de déterminer s'il s'agit bien de l'Œil de Génert. Ils n'en ont d'ailleurs pas l'occasion, car des bruits se font entendre. Les ogres approchent, et leur guide presse les Héros de partir tout de suite.

Le culte de Cacodémon

Cacodémon est un reste de l'armée de Wakboth, le Diable. Lorsque leur maître fut détruit durant la Guerre des Dieux, Cacodémon et d'autres démons étaient toujours vivants et incarnés. Ils voyagèrent dans tout Glorantha, répandant misère et destruction partout où ils allaient. Cacodémon gagna le soutien de la race des ogres, et régna pendant un temps dans une grande partie de Génertela. Les Trolls, aidés par Waha en Prax, et d'autres Héros ailleurs, repoussèrent les ogres et bannirent Cacodémon sur le Plan des Héros à l'aide de puissants sortilèges. Depuis cette époque, Cacodémon opère à l'aide de ses Démons. Cacodémon est rusé et intelligent bien au-delà des capacités humaines et n'apparaît jamais, à moins qu'une opportunité de semer la destruction sans risque ne se présente.

Le culte de Cacodémon existe pour répandre le désordre et la destruction, et pour augmenter le pouvoir personnel de ses membres. C'est le culte traditionnel des ogres sauvages. D'autres créatures chaotiques participent occasionnellement à la vénération de Cacodémon, tout comme des humains aux tendances chaotiques. Cacodémon est servi par des dizaines de Démons qui agissent comme ses représentants sur terre. Le culte déteste toute personne ou chose, à l'exception des autres cultes ou créatures du Chaos. Même ces groupes ne sont pas appréciés, ils sont au mieux considérés comme neutres.

Conditions à remplir : être un ogre, ou un serviteur du Chaos avec un penchant pour le désordre et la destruction

Capacités physiques : Compétence de combat (au choix)

Capacités mentales : Mythologie de Cacodémon, Se cacher, Déguisement

Affinités :

Chaos (Vomir de l'acide, Trait chaotique, Corruption)

Désordre (Protection contre la détection, Changeforme, Créer Fantôme)

Mort (Berserk, Visage de Mort, Détruire l'Âme)

Fidèles : principalement des ogres, ou des créatures chaotiques. Cacodémon est parfois vénéré par des hommes qui se complaisent dans le désordre et la destruction.

Autres liens : Chaos Primaire, Thed

Lorsque les Héros ressortent, ils se dirigent rapidement vers les murs de Pavis. Ils sont pas embêtés outre mesure par les ogres. Ces derniers ont ressenti la mort du Gardien et sont encore trop sous le choc pour penser à poursuivre les voleurs.

Par contre, à l'approche de Pavis, les Héros sont pris en embuscade par un groupe de chasseurs de trésor. En fait, ce sont des hommes de Gingim (corrompus par le Chaos) que ce dernier a chargé de récupérer l'Œil et de se débarrasser de gêneurs potentiels. Après s'être défaits des Héros, les agents de Gingim doivent maquiller le combat afin de faire croire que les responsables sont des broos. Gingim ne sous-estime pas les Héros, et sait qu'il est possible que ces derniers déduisent que la relique qu'ils ramènent n'est pas l'Œil de Génert. Il est possible que les Héros remarquent, durant le combat, que les assaillants se battent suivant un style de combat militaire lunaire. Si vous le désirez, le guide qui accompagne les Héros peut décider de révéler son statut de traître (encore un agent de Gingim) et tenter de dérober l'Œil.

Protagonistes

Les ogres (cf. HeroWars p. 319)

Certains peuvent être initiés, voire adeptes de Cacodémon, à votre convenance.

Le Gardien

Le Gardien est en fait un Démon serviteur de Cacodémon, lié au Temple pour protéger l'Œil de Wakboth. Le Gardien est une créature monstrueuse, mesurant plus de 3 mètres et possédant plusieurs paires de bras capables d'attaquer indépendamment (il peut agir deux fois par tour). Cet esprit incarné ne peut pas être tué en tant que tel, mais son corps peut être détruit, repoussant l'esprit pour une semaine complète avant qu'il ne se reforme à nouveau à partir d'un gorp ou de toute autre masse chaotique.

De par leur nature chaotique, l'apparence des Démons gardiens peut varier largement. Un même Démon peut avoir des traits chaotiques différents à des moments distincts, s'il a été détruit et obligé de reformer son corps entre les invocations.

Combat (morsure et griffes) 12W Λ 8 (la morsure est empoisonnée), Combat (attaque supplémentaire) 18 Λ 5, Écailles et fourrure Λ 6, Vol 16, Grand 5W, Violent 10W, Magie de Cacodémon 20

SCÈNE 3 : UNE CONSPIRATION DÉMASQUÉE

Enjeu

Après avoir ramené l'Œil à Pavis, les Héros sont accueillis à bras ouverts. Ils sont amenés chez le gouverneur de Pavis afin de recevoir ses remerciements personnels. Les Héros sont bien sûr conviés à la cérémonie qui aura lieu demain. Pourtant, certains indices pourraient les amener à penser que la relique ramenée n'est pas l'Œil de Génert, mais quelque chose de bien pire. Ils vont devoir le découvrir, et surtout découvrir qui mène cette conspiration dans l'ombre.

Lieux : Pavis, les bastions trolls

Action

Après leur retour à Pavis, les Héros sont reçus par Sor-Eel lui-même. Ce dernier les félicite pour leur courage et leur dévotion envers l'Empire et Pavis. Il les informe que des astromances avaient prédit la découverte prochaine de « l'Œil du Dieu mort avant l'Aurore » et il annonce aux Héros qu'ils sont porteurs de l'Œil de Génert (il leur racontera la légende s'ils ne la connaissent pas). Au cas où les Héros hésiteraient, Sor-Eel leur fait comprendre que, quelle que soit leur volonté, l'Œil est « réquisitionné » par l'Empire pour le mariage. Bien sûr le gouverneur fera son possible pour que les Héros ne se sentent pas lésés et qu'il coopèrent de leur plein gré.

Si les Héros ne sont pas Lunaires, Sor-Eel leur octroie le titre « d'Amis de l'Empire ». Ce sont maintenant des citoyens d'honneur de Pavis, et ils sont bien entendu conviés à la Cérémonie où ils auront la charge de présenter l'Œil aux « jeunes mariés ». L'Œil est alors placé sous la garde des Lunaires (supervisés par Gimjim), et les Héros sont maintenant libres de prendre part aux festivités précédant le mariage.

Avant de quitter le palais du gouverneur, les Héros peuvent être témoins d'une scène étrange. Hetaera Thessen, prêtresse runique d'Irrippi Ontor, et quelques-uns de ses fidèles se présentent au palais pour « identifier la relique », mais se voient repoussés par les gardes.

Peu de temps après, Sor-Eel annonce officiellement que, conformément aux prédictions des astromances et aux visions des mystiques, l'artefact découvert est l'Œil de Génert. Thessen, visiblement préoccupée, se plaindra de ne pas avoir pu procéder à une divination avant l'annonce.

Si les Héros n'assistent pas à cette scène, vous pouvez faire en sorte que Thessen, pendant une soirée donnée en l'honneur des exploits des Héros, les presse de questions et leur fasse part de son dépit de n'avoir pas pu examiner une relique si ancienne. Elle n'a pas de soupçons mais espère, grâce aux Héros, obtenir le droit d'étudier l'artefact.

Les Héros devraient donc se douter que quelque chose ne tourne pas rond et que l'objet qu'ils ont ramené n'est pas celui que tout le monde croit. Plusieurs indices, récoltés lors de la première scène, tendent dans cette direction.

La manière de résoudre cette scène dépend beaucoup des ressources du groupe de Héros. Leurs expériences passées à Pavis peuvent leur avoir fourni des contacts au sein de la population, et ces derniers peuvent savoir ou pressentir que l'CEil est au centre d'une conspiration.

En effet, certaines personnes haut placées à Pavis suspectent une conspiration lunaire pour prendre le contrôle de la ville. Voici une liste des différentes personnes et de leurs suspicions. Suivant votre campagne, ils peuvent prendre contact avec les Héros, ou bien les Héros peuvent aller les voir.

- **Fleeter Nemm** : Le successeur désigné de Benderri a, depuis que l'idée du mariage a été émise, fait tout son possible pour réunir des renseignements sur ce qu'il pense être un complot lunaire. Il peut contacter les Héros afin de les interroger discrètement. En effet, à moins que ces derniers ne soient alliés à Nemm, il pense qu'ils font partie de la conspiration. Si les Héros lui racontent l'épisode du Temple de Cacodémon et lui décrivent l'CEil, Nemm se rend compte que cette relique n'est pas l'CEil de Génert. Il ignore sa vraie nature, mais cette confusion renforce ses soupçons.

- **Hetaera Thessen et le temple d'Irrippi Ontor** : Certains fidèles d'Irrippi Ontor suspectent également une conspiration visant à forcer l'union entre l'Empire et Pavis. Si l'on peut penser que le Culte d'Irrippi Ontor serait favorable à un tel acte, Thessen pense qu'il s'agit surtout d'une manœuvre personnelle des dirigeants de Pavis pour affirmer leur pouvoir, et non celui de l'Empire. Mais un autre événement perturbe Thessen. Récemment, les divinations ont montré des signes inquiétants, prophétisant la venue du Chaos. Plus grave encore, aussi bien la Lune Rouge que Pavis se trouvent au centre de ce Chaos. Il y a fort à parier que Thessen et ses acolytes cherchent à contacter les Héros, quand bien même ils ignorent de quel côté ils se trouvent.

- **Broosta, fille de Pavis**, est également associée à Lankhor Mhy. Elle a eu l'occasion d'apercevoir l'CEil lorsque les Héros l'ont présenté à Sor-Eel. Elle a été immédiatement saisie d'un doute. Même les prêtres de Lankhor Mhy ne connaissent pas l'apparence de l'CEil de Génert, mais Broosta a du mal à imaginer que cette roche noire est vraiment l'CEil du Dieu Mort. Elle s'est mise à faire des recherches pour vérifier ses théories, mais le prêtre d'Orlanth, Faltikus, ne semble pas très pressé d'accéder à ses demandes. Elle a fait part de ses doutes à son mari, Fleeter Nemm, et ce dernier commence à penser que certains Lunaires se sont un peu trop impliqués dans cette affaire. Elle ne peut pas donner plus de renseignements aux Héros, mais elle est plus accessible que son mari, et peut aider les Héros à rencontrer Nemm.

- **Jorjar le Rapide** va également chercher à contacter les Héros, mais pour des raisons différentes. Il connaît bien Dorgla (voir encart « le savoir des Trolls »), et cette dernière lui a fait part de ses doutes. Il sait que les Héros ont ramené la relique en ville et partage les suspicions de Dorgla.

Encore une fois, les « rencontres » ci-dessus ne sont que des possibilités. Hormis Jorjar (et à travers lui, Dorgla), toutes les autres sont adaptables à votre campagne. Le fait est que ces personnes suspectent une conspiration à Pavis, et que leurs intérêts rencontrent ceux des Héros. Le but est de découvrir que cette conspiration œuvre en secret pour le Chaos. L'identité du chef (Gimgim) peut rester une énigme, mais l'intervention de ses agents a laissé des indices révélateurs.

- Il est impossible de retrouver les personnes qui ont assisté les Héros dans la chasse au trésor (comme, par exemple, la vieille diseuse de bonne aventure). Personne ne les connaît, ni ne se rappelle les avoir vus. Par contre, les Héros ont une chance de les apercevoir en uniforme de missionnaire lunaire. Alyssa Der-Blian est sans doute la piste la plus simple à reconnaître et à suivre : elle fait régulièrement son rapport à Gimgim.

- Le talisman que les Héros ont reçu n'a aucune propriété magique, mais un érudit faisant des recherches ou utilisant des prodiges de connaissance pourra relier les symboles gravés dessus au chaos (et même au culte de Krashst en cas de réussite critique).

- Si les Héros font la description des hommes qui les ont attaqués au retour de la Grande Ruine, certaines personnes (comme Jorjar, par exemple) peuvent reconnaître des hommes de main de Gimgin.
- Toute tentative de divination, ou autre rituel magique, échoue lorsqu'il s'agit de déterminer la vraie nature de la relique ramenée par les Héros. Cependant, une divination dirigée vers le mariage et les événements liés montrent qu'une grande menace plane sur la ville.

Le savoir des Trolls

Asrélia, la Grand-Mère de la Richesse, est la déesse de tout ce qui est utile et recherché. C'est elle qui garde les trésors et les cache en sûreté, au creux de la terre. Mais Asrélia est également la fille de Génert. Lorsque Génert fut assassiné par les serviteurs du Chaos, Asrélia déroba l'Œil de son père, dernier reliquat de son pouvoir, et l'emmena au plus profond de la terre. Au fil des âges, plusieurs légendes racontent comment Asrélia permit à des héros valeureux d'utiliser le pouvoir de l'Œil de Génert pour combattre le Chaos. Mais toujours Asrélia reprit la puissante relique pour la cacher en son sein, loin des mauvaises mains qui auraient pu détourner son pouvoir.

Dorgla est une prêtresse d'Asrélia qui vit, avec les autres trolls, dans la Grande Ruine. Elle a récemment reçu une étrange vision, envoyée par sa déesse tutélaire, qui lui montrait l'éveil d'un grand mal. Après une divination, elle comprit que le Diable était de retour, et qu'il menaçait de corrompre Pavis. Malheureusement, le temps que Dorgla prévienne ses amis à l'intérieur de la ville, l'Œil était déjà de retour.

Une fois que les Héros auront compris qu'ils ont été manipulés par Gimgrim, et que ce dernier est voué au Chaos, ils seront contactés par Dorgla, par l'intermédiaire de Jorjar. Dorgla les attend dans les bastions trolls. Elle se montre assez agressive de prime abord. En effet, elle ne sait pas que les Héros ont été manipulés par Gimgrim. Dès que les Héros arrivent au lieu du rendez-vous, ils sont pris en embuscade par une dizaine de Trolls, prêts au combat. Pourtant, les Trolls n'engagent pas immédiatement les Héros. Dorgla veut d'abord savoir pour qui les Héros travaillent et ce qu'ils ont ramené exactement à Pavis. Les Héros vont devoir jouer serré pour convaincre les Trolls qu'ils ont été manipulés. Au moindre doute, Dorgla n'hésitera pas à les faire tuer.

Une fois que les Héros auront réussi à convaincre Dorgla, il va leur falloir trouver une solution. L'horrible vérité se fait jour. Gimjim a l'intention de réveiller l'Œil de Wakboth lors du mariage de Pavis et de la Lune Rouge afin de les corrompre tous les deux, faisant par là même tomber Pavis et l'Empire sous la coupe du Chaos. Il est bien entendu impensable de monter une opération pour récupérer l'Œil de Wakboth. Ce dernier est sous bonne garde, et il y a fort à parier que Gimjim y veille tout particulièrement. Heureusement, Dorgla a une solution qui devrait permettre aux Héros de réparer les torts qu'ils ont, après tout, causés. Les Héros vont devoir se mettre en quête de l'Œil de Génert. Mais ils vont devoir faire vite, car le soleil est bientôt couché, et demain aura lieu le mariage...

Protagonistes

Dorgla, prêtresse d'Asrélia (10山)

Dorgla est venue dans la région de Pavis en sachant qu'elle aurait à accomplir une tâche très importante. Elle ignore exactement la nature de la menace, ainsi que le rôle qu'elle aura à jouer. Elle n'aime pas l'idée d'avoir à pactiser avec des humains, mais elle a l'impression que les Héros ont été manipulés, et qu'ils auront besoin de toute son aide.

La relique que les Héros ont ramenée en ville n'est pas l'Œil de Génert, mais une ancienne relique chaotique, l'Œil de Wakboth. Cette relique a certainement pour but de perturber la cérémonie du mariage. Le retour de cette relique à Pavis a été visiblement commandité par des agents lunaires.

SCÈNE 4 : LA QUÊTE DE L'ŒIL DE GÉNERT

Enjeu

Les Héros vont devoir accomplir une quête héroïque pour ramener l'Œil de Génert, le seul moyen de vaincre l'Œil de Wakboth. Mais Gimjim a pressenti la menace et va envoyer ses hommes pour arrêter les Héros.

Lieu : La Grande Ruine, la colline du Roi Aveugle

La Quête Héroïque de l'Œil de Génert

Lorsque Génert fut assassiné, ses meurtriers dévorèrent son corps et son âme, de sorte qu'il ne fut pas ressuscité lors de l'avènement de l'Aube. Mais la légende raconte que Asrélia, sa fille, déroba l'Œil de Génert et l'enfouit dans les profondeurs de la terre. De nombreux Héros, lorsqu'ils étaient confrontés aux puissances du Chaos, se mirent en quête de l'Œil de Génert afin d'utiliser son pouvoir. Mais Asrélia s'assure que seuls ceux qui sont dignes de Génert puissent utiliser son Œil.

Les Héros qui désirent entreprendre la quête de l'Œil de Génert doivent passer un nombre d'épreuves imposées par les Déeses de la Terre, afin de juger leur courage et leur honneur. On sait peu de choses sur cette quête, car peu nombreux sont ceux qui l'ont tentée, et ils sont encore moins à l'avoir réussie.

Voria est la Vierge du Printemps, celle vers qui les aventuriers qui recherchent un début fructueux à leur quête se tournent. Comme le printemps qu'elle incarne, Voria est jeune et insouciante. Son rôle dans la quête de l'Œil de Génert est de tester le courage des Héros.

Babeester Gor est la Sainte Vengeresse, le défenseur inflexible de la terre, née du cadavre de sa mère avec des haches dans les mains. Elle traque impitoyablement tous ceux qui ont offensé ou souillé la terre, ce qui comprend les ennemis de l'extérieur, mais également les hors-la-loi comme les régicides, les parjures envers la terre ou les profanateurs de temples.

Maran Gor, la Trembleuse de Terre, est la sœur d'Emalda et représente le mauvais côté de la Mère de la Terre. Autrefois, elle fut généreuse et bonne, mais lorsque que vint l'Âge des Ténèbres, elle prit le titre de Gor et devint un objet de terreur et épouvante, uniquement vénérée par ceux qui aiment le carnage.

Asrélia est la Grand Mère de la Richesse, la source de la fortune intérieure. D'une beauté et d'une sympathie extrême, elle reçut de nombreux présents. De nombreuses légendes font référence à Asrélia comme la Fortunée ou la Maîtresse des Richesses. Beaucoup de dieux convoitaient les richesses d'Asrélia et, pour se défendre, elle se réfugia sous terre et devint avide. De sa cachette, elle distribue ses richesses à ceux qui la respectent et qui la vénèrent selon les véritables rites.

Ty Kora Tek est la déesse de la Mort, la sœur d'Asrélia. Lorsque l'horreur de la Mort déferla sur le monde, Ty Kora Tek sauva de nombreuses personnes en les menant dans une grande caverne grise, où elle régnait en tant que reine. Ses élus durent rester là-bas, soumis à des lois d'asservissement et de silence, mais à l'abri des horreurs du monde.

Action

Avant de se mettre en quête, les Héros participent à un cérémonial dédié à Asrélia et qui a pour but de les aider à atteindre le plan des Héros. Dorgla indique alors aux Héros qu'ils vont devoir se rendre à la colline du Roi Aveugle pour accomplir la quête. Ce que les Héros ignorent, c'est que leur quête a déjà commencé, et que les événements qui vont se dérouler représentent leur première épreuve.

STATION 1 : VORIA

Alors que Dorgla est en plein milieu d'un rituel, semble-t-il, essentiel à la quête, les gardes trolls sonnent l'alarme. Le campement troll est attaqué par un groupe assez disparate, constitué de Broos et de Lunaires, visiblement envoyés là par Gimjim. Les forces adverses sont écrasantes, et il paraît clair que les Trolls n'ont pas la moindre chance, d'autant que leur prêtresse est occupée dans un rituel. Dorgla presse les Héros de partir pour la colline du Roi Aveugle au plus vite, mais les Trolls exigent qu'ils restent pour les aider à se défendre. Si les Héros se battent, ils ont une chance certaine de remporter la victoire, mais le temps joue contre eux...

L'attaque est réelle, Gimjim a effectivement envoyé certains de ses hommes pour tenter d'arrêter les Héros. Voria s'est juste contentée d'augmenter le rapport des forces de manière illusoire. Les Héros vont devoir choisir entre leur quête ou la défense des Trolls. Voria veut voir si les Héros sont prêts à se sacrifier pour combattre le Chaos et défendre leurs alliés, ou si leur quête est plus importante que le bien-être de quelques-uns. La décision des Héros importe peu, pour peu que leur choix soit fait en connaissance de cause, en sachant qu'ils risquent de sacrifier quelque chose.

STATION 2 : BABEESTER GOR

Alors que les Héros approchent de la colline du Roi Aveugle, ils entendent les bruits d'une bataille, ou plus exactement d'un pillage. En se dirigeant vers les bruits, ils aperçoivent rapidement un village attaqué par des hommes, visiblement des mercenaires. Au centre du village se tient un autel et une statue représentant Ernalda. Le village est visiblement une petite communauté fermière et n'a aucune chance de repousser ses agresseurs. De nombreux villageois gisent déjà dans leur sang, alors que les mercenaires commencent à piller les maisons. Un groupe de ces mercenaires est d'ailleurs occupé à désacraliser l'autel d'Ernalda.

Le village est d'ores et déjà perdu, toute attaque contre les mercenaires ne serait qu'acte de vengeance. Mais le temps passe, et l'heure du mariage se rapproche. Les Héros peuvent-ils vraiment perdre du temps en vengeance les villageois? Babeester Gor veut éprouver leur désir de vengeance envers l'offense faite à la terre. Si les Héros engagent le combat ou jurent de retrouver ces mercenaires et de leur faire payer leur crime, Babeester Gor les jugera dignes de trouver l'Œil de Génert. S'ils refusent d'agir, ou se désintéressent du sort des villageois, ils pourront continuer leur quête, mais ils viennent de s'attirer les défaveurs de la Sainte Vengeresse. Quelle que soit l'issue de cette station, les Héros reprennent leur chemin et arrivent enfin au pied de la colline du Roi Aveugle.

STATION 3 : MARAN GOR

Alors que les Héros commencent à gravir la colline, ils sentent soudain la terre qui se met à trembler. Des fissures commencent à apparaître dans le sol, des rochers dévalent la colline à la rencontre des Héros, bref, la fureur de Maran Gor s'abat sur les Héros.

Traitez cet épisode comme une opposition dramatique entre les facultés des Héros et la puissance du tremblement de terre qui est de 8^{III}. À l'issue de l'opposition, les Héros peuvent reprendre leur route s'ils sont toujours vivants.

STATION 4 : ASRÉLIA (STATION CRITIQUE)

Les Héros parviennent à l'endroit où, d'après Dorgla, se trouve l'entrée de la caverne où est caché l'Œil de Génert. Pourtant, aucune entrée n'est visible à l'œil nu. Pour la trouver, les Héros vont devoir faire preuve de perception, ou alors rejouer les anciens rituels de vénération d'Asrélia, s'ils les connaissent. Le sort qui camoufle l'entrée de la caverne a une puissance de 10^{III}. Les Héros peuvent essayer autant qu'ils veulent, mais le temps continue de jouer contre eux. C'est à vous d'estimer si les actions des Héros méritent la récompense d'Asrélia.

La déesse peut très bien exiger des sacrifices de la part des Héros pour les laisser passer. Si les Héros oublient de s'acquitter de leur dette ou négligent leurs obligations, Asrélia collectera « son dû » à sa façon (soit par des moyens magiques, soit par l'intermédiaire de Dorbla, soit « par hasard », car Asrélia est aussi une déesse de la chance et de la bonne fortune).

STATION 5 : TY KORA TEK

Les Héros pénètrent dans une grande caverne grise, le royaume de Ty Kora Tek. Très vite, ils se rendent compte qu'ils ne sont pas seuls. Ils sont entourés par les âmes des morts, qui résident dans cette caverne. Des silhouettes informes se détachent de la masse et s'approchent des Héros. Des visages se forment, dans lesquels les Héros peuvent reconnaître des amis, des parents et même des ennemis morts depuis longtemps. Chacun de ces spectres ne prononce aucune parole intelligible, mais tous émettent un murmure évoquant le froid glacial de la tombe.

Si les Héros veulent franchir cette ultime épreuve, ils vont devoir montrer leur respect envers les morts en les bénissant et en souhaitant le repos de leur âme. C'est aussi une bonne occasion pour jouer sur le passé de vos Héros. Sans doute ont-ils des choses à régler avec certains de ces esprits, afin que leur propre âme soit en paix et puisse rejoindre l'au-delà avec sérénité, lorsque le moment de leur mort sera venu.

Une fois que Ty Kora Tek s'estime satisfaite, les esprits des morts s'écartent, révélant un autel derrière lequel se tient la statue d'un géant. Au centre de cet autel brille un joyau de la confection la plus pure, l'Œil de Génert. Si les Déeses de la Terre estiment que les Héros se sont montrés dignes, ils peuvent prendre le joyau et regagner le monde extérieur. Mais il leur faut faire vite, car les Héros ne pourront garder l'Œil que jusqu'au prochain lever du soleil et le mariage de Pavis et de la Lune Rouge va bientôt commencer.

Protagonistes

Les hommes de main de Gimjim

Combat (Épée) 18 Δ 3, Armure de cuir Δ 3, Déguisement 18, Agile 18, Initié de Krarsht 16

Les broos (voir *HeroWars* p. 299)

Les assaillants du village d'Ernalda (18)

Les hommes sont environ une dizaine, armés de façons diverses. Certains peuvent porter des armures ou des boucliers, si vous le souhaitez. Le but n'est pas de fournir une opposition décente aux Héros, mais bien de tester leurs réactions dans cette épreuve. Envisagez-les comme des hommes sans pitié qui pillent un village de fermiers pour le plaisir uniquement.

Secret

L'Œil de Génert est une puissante relique qui fut utilisée par le passé pour vaincre les forces du Chaos en utilisant la puissance de la Vérité et de la connaissance. Il est actuellement sous la garde des prêtresses d'Asrélia, sans qui il est impossible de réaliser la quête héroïque.

SCÈNE 5 : TOUTES LES BONNES CHOSES...

Enjeu

Les Héros possèdent maintenant l'Œil de Génert, mais ils vont devoir faire vite pour arriver à temps au mariage. Gimjim se tient prêt à réveiller l'Œil de Wakboth, mais il sait également que les Héros ont réussi, et fera tout pour les retarder.



Lieux: Pavis, la Grande Ruine

Action

En pleine nuit, la Lune rouge, ronde et pleine, éclaire Pavis d'une lueur surnaturelle. Les Héros reviennent précipitamment vers la cité, mais à leur entrée en ville, ils sont arrêtés par des gardes lunaires. Ces derniers ont reçu des ordres de Gimgin, identifiant les Héros comme de dangereux terroristes qui cherchent à saboter la cérémonie. Les Héros n'ont pas trop le choix: soit ils affrontent les gardes, soit ils essayent de les convaincre de leur bonne foi.

S'ils choisissent l'affrontement, les gardes ne doivent s'attendre à aucun renfort, car presque toute la garnison se trouve au mariage. Ce qui signifie également que les Héros rencontrent le même problème une nouvelle fois quand ils arrivent au temple.

S'ils choisissent d'essayer de discuter avec les gardes, ils peuvent perdre un temps précieux, mais c'est la solution la plus sensée. Sans doute ont-ils des alliés haut placés à Pavis qui peuvent convaincre les gardes à leur place (ces derniers ne sont pas des agents de Gimgin, ils ont juste reçu des ordres).

Une fois passée l'enceinte, les Héros sentiront que la ville est sous le coup de puissants rituels. La magie pavisite garantit l'harmonie dans la cité et tous les habitants, vêtus de leur plus beaux habits, sont tous dans le Centre pour profiter du spectacle, aucun ne songe à causer des troubles.

Lorsque les Héros parviennent au pied du temple de Pavis, la cérémonie a déjà commencé: une foule bigarrée est venue assister au mariage symbolique. Au son d'un hymne nuptial, les futurs gravissent l'escalier menant au sommet du temple de Pavis. Des gardes lunaires se tiennent à l'entrée de la place et eux aussi ont reçu l'ordre d'arrêter les Héros. Ici, les Héros vont devoir utiliser leur popularité et leurs contacts pour franchir la barrière et approcher de la cérémonie (après tout, ils sont, en tant que découvreur du cadeau nuptial, sensés être des invités d'honneur). Si on lui en donne l'occasion, la foule soutiendra les Héros.

Une fois qu'ils ont pu se débarrasser des gardes, ils voient que Tala Errio et Benderri se tiennent près de l'autel de Pavis, sur lequel trône l'Œil de Wakboth. Toutes les personnalités de la ville sont présentes, sauf Gimгим (ce dernier est caché dans une des travées du temple et s'apprête à réveiller l'Œil).

Le temps que les Héros réagissent, l'Œil de Wakboth commence à s'ouvrir. Une lueur malsaine se met à briller en son centre. Il est temps pour les Héros d'utiliser le pouvoir de l'Œil de Génert. L'Œil de Wakboth dispose d'une puissance de 10W4 au début de son ouverture, mais gagne 5 PA à chaque round. L'Œil de Génert, quant à lui, dispose d'une puissance de 10W6, modifiée par le résultat de la quête héroïque. Vous pouvez régler cette épreuve par une opposition dramatique entre les deux yeux. Les Héros peuvent bien entendu s'assister en obtenant des atouts ou des bonus. Gimгим, de son côté, renforce la puissance de l'Œil (les 5 PA par round), tout en restant caché.

Les participants au mariage ne pourront rien faire pour agir et, la magie d'harmonie empêchant quiconque de lutter, la panique se répandra dans l'assistance. N'hésitez pas à mettre en scène des effets hauts en couleur: recrée par la magie des yeux, des silhouettes fantomatiques du Diable et de Génert se battent au rythme des échanges de PA. Avec le temps, ces silhouettes grandissent et leurs attaques magiques peuvent, si vous le choisissez, endommager les bâtiments de la ville, menacer la population (indirectement)...

Selon le résultat de l'opposition, les conséquences seront plus ou moins dramatiques pour les Héros et pour Pavis.

Issue du combat

Victoire complète	Tout le monde est sauvé. En plus de leur victoire, les Héros peuvent accomplir un acte extraordinaire avec l'Œil de Génert (ils peuvent par exemple faire revenir le calme et permettre au mariage d'être achevé ou bien démasquer Gimгим).
Victoire majeure	Tout le monde est sauvé mais le mariage est annulé. Si les actions des Héros vont dans ce sens et si vous le désirez, Gimгим est démasqué.
Victoire mineure	Tala est prise de violentes douleurs. Le mariage n'a pas lieu.
Victoire marginale	Tala s'évanouit. La foule se disperse dans une panique complète et quelques incidents mineurs se produisent.
Défaite marginale	Tala est prise de spasmes, comme possédée, et sombre dans un coma agité. Un bâtiment est endommagé et des débris ont blessé légèrement quelques imprudents.
Défaite mineure	Tala, prise de folie, se jette sur Benderri et le blesse gravement avant d'être tuée. Quelques bâtiments de Pavis sont détruits et plusieurs citoyens sont blessés.
Défaite majeure	Tala est corrompue par le Chaos et massacre Benderri et les invités. Elle s'enfuit dans la Grande Ruine. Une partie du Centre de Pavis est détruite et on déplore de nombreux morts.
Défaite complète	Comme la défaite majeure, mais en plus les Héros sont gravement blessés (et, à leur insu, en partie corrompus par le chaos).

Sauf miracle de la part des Héros, la cérémonie de mariage a été annulée, et les prêtres de Pavis ont fait savoir qu'il était hors de question que l'on envisage à nouveau cette union tant que le gouvernement lunaire ne peut pas affirmer s'être débarrassé des agents qui feraient encore partie de la conspiration chaotique ayant conduit à ce désastre.

Vous devez décider si Gimgrim peut être démasqué. Dès qu'il se sait repéré, il fuit Pavis pour rejoindre sa cachette secrète, le temple de Krarsht. Il peut également être utile de « garder » Gimgrim en réserve pour l'épisode suivant (mettant en scène les Crypteurs).

Si vous choisissez de préserver Gimgrim ou si les Héros n'ont pas compris le rôle de Gimgrim, remplacez-le par Ezrikod, l'un de ses assistants. Gimgrim le chargera d'éliminer Alyssa Der-Blian et ses autres complices pour brouiller les pistes. La scène de poursuite ne fera alors pas intervenir Gimgrim, mais son « lieutenant » chaotique (Ezrikod est un broo-insecte adepte de Krashst). À vous de voir à quel moment les Héros le découvriront (juste après le mariage? le lendemain?). L'idéal serait que les Héros, en venant interroger (ou capturer) Alyssa, la découvrent morte et poursuivent son assassin.

Gingim (ou Ezrikod) parcourt rapidement les rues de Pavis, franchit le mur et se dirige vers le Clos du Diable, sous lequel se trouve un temple dédié à Krashst. Les Héros s'engagent à sa suite, pour l'affronter au centre du temple.

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

Krarsht est vénérée par les escrocs, les commerçants peu scrupuleux, et en général ceux dont la soif de pouvoir est sans limite. À Pavis, le culte est lié à une confrérie d'assassins, les Crocs Noirs, qui peut facilement se débarrasser d'ennemis. les deux organisations travaillent souvent mains dans la main sous l'impulsion de Gimjim le Sinistre: Krarsht fournit aux Crocs Noirs un fantastique réseau clandestin, offrant n'importe quel service ou bien à un prix avantageux, pour les initiés.

Les temples de Krashit sont petits et secrets, et seuls les membres humains y sont présents. Dans ces lieux de pouvoir, les fidèles peuvent invoquer des Rejetons ou des Vomissures de Krashit. Ils utilisent ces monstres-initiés pour augmenter leur pouvoir, ainsi que celui du temple.

Krarsht est fréquemment représentée comme une pieuvre aux nombreux tentacules, avec une gigantesque bouche centrale, toujours ouverte et en train d'avaler tout ce qu'elle peut. On la représente aussi avec de multiples bouches bardées de crocs.

Capacités physiques : Combat à distance, Combat au contact

Capacités mentales: Mythologie de Krarsht, Se cacher, Déplacement silencieux

Affinités :

Chaos (Mâchoire, Sueur Acide, Morsure Venimeuse)

Illusion (Silence, Mouvement des Ombres, Confusion)

Mort (Poison, Filet de Vérité, Lame d'Ombre)

Fidèles : Les assassins, les escrocs, et toute personne convoitant le pouvoir

Autres liens : *Chaos Primaire*

Ici, improvisez une succession de tunnels, de culs-de-sac et de rencontres avec des créatures chaotiques, avant de parvenir à la confrontation finale. Voici le type de créatures que les Héros sont susceptibles de rencontrer dans les tunnels.

- Rejetons de Krarsht
- Zombies trolls
- Hybrides broos/rejetons de Krarsht

Ensuite, c'est la confrontation finale avec Gimjim (ou Ezrikod). Poussé dans ses derniers retranchements, il peut se montrer un adversaire redoutable pour les Héros.

Décidez de l'issue du combat. Même démasqué, Gimjim peut faire un adversaire récurrent parfaitement acceptable pour un groupe de Héros. Quelqu'un d'aussi intelligent que lui peut simuler sa mort, et revenir à Pavis pour tirer les ficelles dans l'ombre. Dans le pire des cas, souvenez-vous que Gimjim est un prêtre de Krarsht dans son temple, cela facilite l'intervention divine. Mais quoi que vous fassiez, laissez croire aux Héros qu'ils ont vaincu Gimjim, ils l'ont bien mérité.

Lorsque les Héros quittent le temple souterrain, Dorgla et deux de ses guerriers trolls les attendent. La prêtresse d'Asrélia est venue pour remercier les Héros d'avoir chassé le mal et détruit l'Œil de Wakboth. Elle peut également récupérer l'Œil de Génert (si l'aube suivant le mariage n'est pas encore levée) pour le remettre avec les autres richesses d'Asrélia.

À leur retour à Pavis, les Héros sont appelés chez Fleeter Nemm (ou tout autre prêtre de Pavis avec qui ils sont en de bons termes). Ce dernier veut leur faire de ses remerciements pour avoir découvert cette conspiration. Le culte de Pavis suspecte que toute cette histoire de mariage entre le dieu tutélaire de la cité et la Lune Rouge a été précipitée par le gouvernement lunaire. D'après ce qu'il sait, Sor-Eel a voulu faire arrêter les responsables mais tous ont été exécutés avant de tomber dans les mains de la justice. Fleeter Nemm a bien l'intention de mener l'enquête pour se débarrasser de tout agent chaotique encore présent en ville. Mais il se doute bien que la position de Sor-Eel est menacée et que, sous peu, il risque d'y avoir du changement en ville. Les problèmes à Pavis sont loin d'être terminés...

Protagonistes

Ezrikod

Broo-araignée

Il a trois paires de bras, peut porter 3 attaques par tour, et ses dagues sont enduites de poison paralysant. Ezrikod a une tête d'araignée avec des mandibules et une dizaine d'yeux, mais, pour lui permettre de passer inaperçu en ville, il modifie son apparence avec un esprit intégré.

Fourbe 15W, Résistant 8W, Combat à distance (jet de venin) 12W/3, Carapace de chitine 16, Combat (dagues) 5W/8, Discretion 20, Adept de Krarsht 15, Se faire passer pour le grand méchant 10W

Esprit intégré: Perfidard (esprit de trahison) 2W

Rejeton de Krarsht (voir livre du narrateur)

Embuscade en souterrain 3W, Détecter la vie 5W, Morsure 1W 7 2 (+poison), Langue 20 1/3, Crachat 2W (glue de résistance 18), Carapace 7 5, Rapide 20*

Poison: affaiblissant, paralysant, virulence 18

**Le crachat du Rejeton, pour peu qu'il réussisse son attaque, englué la victime et la met immédiatement hors combat (0 PA), jusqu'à ce qu'elle réussisse à se dégager en luttant contre la force de la glue*

Zombies Trolls (trolls sombres)

Combat au contact 2W, Puant 18, Grand 17, Fort 18

Comme pour les zombies normaux, les zombies trolls doivent être amenés à - 40 PA pour être mis hors combat.

Hybrides broos/rejets de Krarsht

Combat au contact (corne) 18 $\text{III} \wedge 2$, Combat à distance (langue acide ou glue) 15, Féconder un ennemi 5 $\text{III} 2$,
Langue 20 $\wedge 4$, Odeur fétide 12, Discret 14, Robuste 12, Pister 12, Affreux 15, Peau et Bouclier $\wedge 1$

Gimgim (voir le livre du Narrateur)

Expérience

En plus des Points d'Héroïsme accordés au début et à la fin de chaque séance, donnez, selon la participation du groupe aux exploits accomplis, 2 à 8 Points d'Héroïsme à chacun.

Si un Héros s'est particulièrement distingué, offrez lui 1 à 4 Points d'Héroïsme supplémentaires.

Si vous le désirez, vous pouvez également distribuer de 5 à 10 points supplémentaires, en imposant les dépenses dans des domaines en rapport avec l'épisode.

Parmi ces dépenses, vous pouvez imaginer celles-ci :

- Dorgla est revenue de sa première impression des Héros. Elle sait maintenant qu'ils savent faire preuve de courage face à la menace du Chaos. Elle et ses trolls peuvent faire des alliés très intéressants pour des Héros opérant dans la région de Pavis.
- Si les Héros ont sauvé Alyssa, celle-ci se reprend et comprend qu'elle a été abusée. Elle pourrait devenir une alliée (ou une partisane) de l'un des Héros.
- L'Œil de Génert est retourné à l'aube sur le plan des Héros, mais en accomplissant la quête, les Héros se sont attirés les faveurs des Déeses de la Terre. Un Héros désirant rejoindre l'un de ces cultes pourra le faire avec la bénédiction des Déeses. On peut aussi imaginer que les Héros puissent désormais bénéficier de la protection des Déeses de la Terre.
- Dans cet épisode, les Héros ont eu l'occasion de rentrer en contact avec certaines personnes haut placées à Pavis, principalement des prêtres du culte de Pavis. Ceux-ci sont redevables aux Héros, qui ont empêché la corruption de leur Dieu. Il peuvent devenir des contacts, des protecteurs ou bien fournir des partisans ou des alliés.
- Gimgim, s'il a survécu, ferait un ennemi de choix pour les Héros. Il y a fort à parier qu'il désire ardemment se venger des Héros, qui ont fait échouer son plan. Lorsqu'il sera prêt, il reviendra à Pavis pour de nouveau comploter dans l'ombre. Il a peut-être perdu sa place privilégiée au sein du gouvernement lunaire, mais il n'en est pas moins dangereux pour la cause des Héros.

• ÉPISODE 3 : LE RENOUVEAU DE PAVIS

Résumé

À la suite des épisodes précédents, des rapports secrets sur Pavis atteignent Appius Luxius, le grand gouverneur des provinces de l'Empire. Responsable de la sécurité des territoires occupés, il envoie ses agents jusqu'à Prax pour redresser cette province trop éloignée de l'Empire. Les Crypteurs sont au nombre de cinq et sont suffisamment puissants pour écraser toute opposition. Cependant, ceci n'est pas leur façon d'agir, ils tenteront l'impossible pour pacifier en douceur et présenter la culture lunaire sous son meilleur jour.

Leur arrivée en vaisseau Lune paniquera temporairement les braves Pavisites, puis ce sera au tour des intrigants d'avoir des sueurs froides. Leurs investigations n'épargnant personne, et surtout pas les lunaires avides. À terme, ils se préparent à désigner un successeur à Sor-Eel, si ce dernier n'est pas assez irréprochable. Quelques événements marqueront leur séjour: Chuckel le Seigneur Runique de Lanbril se fera passer pour un noble lunaire, on cherchera à les éliminer, ils mettront fin aux agissements de l'armée du Soleil Noir, et enfin l'une d'entre eux sera prise en otage par des autonomistes héortiens manipulés par les proches de Sor-Eel.

Finalement, ils chercheront un moyen de démettre Sor-Eel après cette faute grave. Pour les remplaçants on pourra proposer Chuckel ou même un joueur. Leur but est de trouver le meilleur gouverneur, celui qui fera la gloire de la cité. C'est ainsi que les Fils et les Filles de Pavis seront mis à contribution, peut être par le biais d'une quête héroïque. Enfin, ils quitteront la Cité, laissant derrière eux un souvenir impérissable.

Notes pour le Narrateur

Comme vous le voyez, il ne vous reste plus qu'à modifier la trame du scénario pour l'adapter à vos joueurs. Quel que soit leur camp, ils rencontreront les Crypteurs et peuvent en tirer beaucoup, mais pas forcément par la force. En les impliquant dans l'avenir de Pavis, vous pourrez leur donner un support, une appartenance à une communauté disparate et étonnamment harmonieuse.

Pour l'ambiance de l'épisode, imposez votre style en gardant à l'esprit que les scènes sont conçues comme un film. Survol en plans larges pour les enchaînements, plans rapprochés suivant les personnages pour les discussions. De même le temps est fluctuant pour accélérer les changements de scènes. Utilisez des détails de description pour enrichir les situations, en marge de l'action.

Si Gimjim n'a pas été démasqué dans l'épisode précédent, il doit l'être pendant celui-ci. Forcé de se réfugier dans les souterrains de la Grande Ruine, il deviendra un ennemi acharné des Héros qui auront causé sa chute.

SCÈNE 1 : L'ARRIVÉE DES CRYPTEURS

Avec l'arrivée des Crypteurs, la culture et l'idéal lunaires rayonnent jusqu'en Prax. Profitez-en pour jouer avec la panique et les réactions de foule.

Jour sauvage, semaine de la Fertilité, saison de la Mer en 1622, 4 semaines après le Temps Sacré. La Lune rouge est pleine. Alors que les événements du mariage sont lentement oubliés, la peur et la panique se répandent à nouveau dans les rues de Pavis, de marché en marché, car au loin dans le ciel en direction des monts de la Passe du Dragon, brille une étrange lueur.

Un alarmiste s'exclame: « *la Lune Montante vient pour envelopper Prax et faire de nous des esclaves du chaos.* » Même les soldats lunaires ne sont pas tranquilles, car la monstrueuse chauve souris pourpre luit pareillement et son appétit est insatiable. L'agitation monte en moins d'une heure et certains nomades prudents ont le temps de passer les portes avec leurs marchandises avant que Sor-Eel, débordé et indécis, ne fasse fermer les sorties et placer ses légionnaires. La confusion s'étend, les tensions montent, jusqu'au moment où une vague de calme provenant du temple de Pavis se répand. Sur les marches, Cyrius Harmonius, Fille de Pavis et un compagnon, un citoyen lunaire, font cette déclaration: « *Bons citoyens, il n'y a pas à s'alarmer, je le jure par nos murs! Des éclaireurs nous ont rapporté que bientôt Pavis sera honoré par la visite d'un fabuleux vaisseau-Lune. Préparez-vous à accueillir avec respect les dignitaires qu'il doit amener.* »

Pour le reste de l'après-midi, les rumeurs les plus diverses remplissent les tavernes et les places: « *C'est Ivex le collecteur de taxes impérial, il va traquer chaque roue d'or et nous ruiner* » se lamentent les marchands. « *Le remplaçant de Sor-Eel peut être, c'est pour ça qu'il n'a pas été prévenu* » rajoute un milicien. « *Gardez front bas, peuple de Sartar, si ce sont des inquisiteurs, ils traqueront les Orlanthis réfugiés pour les pendre le long des murs* » prévient un barbu au fort accent héortien tout en raccompagnant de force un camarade fou hurlant « *Ils mentent, c'est la chauve souris pourpre, elle va tous nous tuer comme elle l'a fait à Boldhome!* ».

La journée s'écoule tandis que le Vaisseau Lune se rapproche lentement. Au soir, il passe au-dessus des murailles jusqu'à arriver, sous l'attention de toute la populace, au temple de la nouvelle Pavis. Le majestueux navire sans voiles semble flotter sur un rayon de lune pourpre qui teinte la place de sa lueur. Quand il se pose à un mètre du sol, les légionnaires de Sor-Eel vont au pas se placer en haie d'honneur. Une écoutille s'ouvre dans la coque, et un officier lunaire en tenue d'apparat sort en donnant le bras à une femme superbe à la chevelure violette portant une robe de goût. Tous les deux portent sur leurs épaules des capes rouges.

Ils sont accueillis par un Sor-Eel troublé et mal à l'aise. Puis ils saluent les membres des cultes présents. Ce sont les Crypteurs. Les trois autres suivent et s'occupent de faire décharger quelques bagages et surtout trois wyvernes des soutes du vaisseau. Celui-ci s'envolera vers l'Empire avant le matin.

Les vaisseaux-Lunes de l'Empire

Construits en bois enchanté, les vaisseaux-Lunes ont la forme d'un croissant bombé horizontal, les pointes recouvertes d'argent. La coque fait jusqu'à 60 mètres de long et comporte peu de hublots et d'écoutilles. Certains possèdent un ponton découvert. L'aménagement intérieur fait la part belle à des cabines luxueuses, une soute peut accueillir des troupes ou bien des marchandises volumineuses. Leur propulsion implique le rayonnement de la Lune Rouge, elle est donc soumise aux lunaïsons. Leurs timoniers sont des prêtres dévoués, et l'équipage comprend des hommes de valeur. Quand il vole, il semble flotter dans une brume rougeâtre. Sa vitesse maximale lui permet de rallier Charme à Bout du Monde en moins d'une petite semaine (sa vitesse est constante à l'intérieur des limites de la Ligne Brillante).

Rares et précieux, les vaisseaux-Lunes sont réservés aux déplacements de prestige ou dans certains cas à des nécessités de rapidité.

Diplomatie et observation

Aux premiers jours de leur présence, la curiosité des Crypteurs entraînera certaines réactions des forces en présence. Il est important qu'ils rencontrent vite les Héros et que ceux-ci ressentent leurs personnalités.

INSPECTION DE LA CITÉ

Au cours des jours qui suivent, les Crypteurs passeront en inspection toutes les personnes un tant soi peu importantes de la cité, faisant preuve de tact et de diplomatie pour déceler les détails cachés. Leur emploi du temps est chargé, le comte Julian et la princesse Andérida s'occupent des officiels, Maculus parcourt les temples et les bibliothèques, tandis qu'Anneau de plomb s'engouffre dans la vieille ville. Esclas quant à elle s'occupe des alentours de la cité.

Tous profitent d'un baraquement lunaire dans la basse ville où leurs wyvernes sont tenues prêtes par la garnison, mais très vite, ils prennent chambre dans des auberges séparées, attentifs aux rumeurs.

Par précaution, Maculus charge sa petite wyverne de suivre tour à tour ses compagnons lors de leurs investigations.

Résidences des Crypteurs

Comte Julian

Princesse Andérida

Anneau de plomb

Esclas

Maculus

Prend une chambre personnelle à l'Allume Lune

Garde une suite à la Plume Soyeuse

Demeure à l'hospice de Teelo Norri

Loge chez Jareeen, avec qui elle s'entend cordialement

Loue un étage d'une maison de la Rive

LES HÉROS DANS LA LIGNE DE MIRE

Depuis que les Héros sont présents à Pavis, leurs exploits, secrets ou non, ont suffisamment fait le tour des personnes informées, pour arriver très vite aux oreilles des Crypteurs. À moins que vos joueurs ne prennent les devants, Anneau de plomb prendra contact avec eux lors de son inspection, après un ou deux jours d'enquête. Il leur fera parvenir le mot suivant : « *Les Crypteurs voudraient avoir une entrevue avec vous. Ce soir, à la première veille, le comte Julian aimerait que vous le retrouviez à Richemont devant la maison de Kost le pisteur.* » Serius la petite wyverne de Maculus espionnera discrètement les Héros quand il recevront le message afin de rapporter à son maître leurs réactions.

S'ils se présentent au rendez-vous, le comte les accueillera dans la rue en remerciant Kost de son entrevue. Cet ancien marchand vient de troquer avec Julian quelques informations sur les contrées alentour. Le comte se présentera aux Héros, répondant à leurs questions directement avec franchise, puis tout en faisant le chemin il leur pose ses questions. Autour d'eux défilent les rues nocturnes de Pavis, encore animées avant le couvre-feu. Les relations entre les Héros et les Crypteurs dépendent de l'attitude passée et présente des joueurs.

S'ils sont ouvertement opposés à l'Empire, le comte les conduit jusqu'à Andérida (qui jouera la carte de la miséricorde et du pardon). La discussion se déroule dans le jardin intérieur d'une récente bâtisse lunaire. Les étoiles l'éclairent par l'ouverture circulaire du toit au centre de la cour, les essences de plantes rafraîchissent l'air, et de petites lampes à huiles flottent dans un bassin de pierre. Assise sur un banc, la princesse est posée et calme, sa douceur fait oublier qu'elle a ôté son postiche et que la Lune rouge brille d'un éclat étrange sur son crâne chauve. Elle peut proposer des changements de politique locale, des accords avec les réfugiés. Elle veut sincèrement négocier un radoucissement des conflits et même des pardons pour les repentis...

S'ils se montrent retors et baratineurs, ils auront affaire à un Maculus à qui on ne cache pas grand-chose. Déjà très informé sur eux, il les passera au crible de ses questions sur les marches du temple de Pavis. Devant l'agressivité de son collègue sorcier, le comte devra le retenir pour laisser aux Héros une échappatoire honorable, mais cette discussion tendue devrait leur montrer qu'ils devront filer droit à la prochaine rencontre. Interrompu, Maculus le centenaire descendra les marches avec précaution, suivi par son chien mécanique qui peine aussi. Le comte s'assurera toutefois d'obtenir le soutien des Héros avant de les laisser partir.

Enfin, si l'entente est cordiale, Julian les raccompagne où ils désirent. En vétéran de Yanafal Tarnils, il leur demande leur avis sur la cité, sa situation, les personnes qu'ils estiment, celles qu'ils craignent. Ces informations influenceront les futures interventions des Crypteurs. Le comte tient aussi à s'assurer des intentions et des motivations des Héros, afin d'évaluer s'il peut compter sur eux ou bien s'il lui faudra s'opposer à eux (ce qu'il expliquera clairement, le cas échéant).

LES INTRIGUES SE CACHENT

Devant tant d'attentions et d'investigations, les activités illégales et alternatives de Pavis se feront moins visibles. Les gangs se tiendront en veilleuse car le zèle des Crypteurs a déjà fait arrêter quelques éléments peu prudents, trop éméchés ou belliqueux. De plus, Maculus remplit sa tâche chaque nuit, en parcourant et déchiffrant les archives et les comptes de la garnison et de la ville.

Se sentant en danger, Jotoran fait engager (par un fidèle serviteur) un voleur au visage masqué par un turban. Celui-ci va dérober une liasse de parchemins parmi les documents qui sont examinés par Maculus. Ce voleur est en fait Chuckel, très excité par la situation. Malgré les précautions de Jotoran, le seigneur brigand a deviné qui l'a engagé. Chargé conjointement par des réfugiés rebelles de faire disparaître leurs noms des listes, il va tenter un nouveau coup d'éclat.

Juste avant le couvre-feu, des serviteurs du maire transportent des caisses d'archives entre le siège des guildes et le bâtiment de l'administration. Chuckel déguisé en serviteur se glisse dans la file des porteurs et va se servir dans la guilde. Puis sûr de lui, il amène une caisse jusque dans le grand vestibule où le Crypteur lit les comptes avec sa méthode d'illuminé, en un désordre cohérent. Le sorcier ne prête pas attention à l'attitude pataude et curieuse de son chien de métal envers ce serviteur.

Au retour, Chuckel s'esquive du ballet des porteurs un peu trop jubilant avec la liasse de parchemins et la liste des nouveaux habitants, au risque de se faire remarquer par un Héros. S'il se fait poursuivre, il fuit par les toits et les terrasses plates. Sautant avec conviction au-dessus des rues, glissant sur les tuiles fragiles, profitant des balcons et des bannières tendues. La course-poursuite peut être longue et finit dans la Vieille ville, où Chuckel jettera une partie de la liste dans un brasero, pour occuper ses poursuivants, et disparaîtra finalement dans les méandres des vieilles bâtisses.

Les parchemins volés

Les comptes que Jotoran veut faire disparaître font état de trop fortes connivences entre Jotoran et Jorja, ainsi que des présents à la guilde pour obtenir un soutien pour son vieil ami.

Il veut les détruire pour être irréprochable en cas de passation de pouvoir.

L'autre parchemin est une liste des nouveaux réfugiés arrivés à Pavis cette année. Il y a parmi eux des colons lunaires et des rebelles Sartarites. Les noms de quelques fugitifs recherchés par l'Empire y figurent. Par contre, les informations sur les Lunaires donnent à Chuckel les moyens de préparer sa grande supercherie, à savoir remplacer Titon, le favori de l'Empereur, auquel des terres ont été décernées, et qui n'est toujours pas venu les réclamer.

Vous pouvez choisir d'ajouter dans le lot d'autres parchemins incriminants (ou anodins : Chuckel a pu prendre quelques documents au hasard pour brouiller les pistes). Par exemple des indices pouvant indiquer l'implication de Gimjim dans le complot chaotique (en tant que chef d'Alyssa Der-Blian) ou bien des éléments révélant l'emplacement de la cachette des fonds détournés par le précédent maire de Pavis.

SCÈNE 2 : PAX LUNARA

La phase d'observation achevée, en moins d'une semaine, les Crypteurs prendront leurs premières mesures. Elles sont rapides et touchent surtout les ressortissants lunaires et les concessions. En fonction des centres d'intérêt des Héros, vous êtes libre de lancer quelques réformes de l'organisation des patrouilles, du commerce, de la surveillance de la Grande Ruine...

La préparation d'un piège

Point important : si Gimjim le sardonique est toujours capable d'agir, même s'il a échappé au Héros. Il va lancer une machination pour distraire les Crypteurs et en reporter la culpabilité sur son gouverneur.

Ses pantins seront un groupe de sartarites échauffés et Bor-Eel le propre frère de Sor-Eel.

Si toutefois, à la suite des événements précédents, Gimjim n'est pas en mesure de préparer un quelconque coup, la responsabilité en reviendra à Bor-Eel.

Le piège se met en place, pour ne se déclencher qu'un peu plus tard. Si des Héros sont opposés aux Lunaires, ils se voient proposer de participer à une réunion de rebelles sartarites. Elle se déroule dans une cave humide de Mauvaise Rive, le mot de passe est « *Orlanth Tonnant Agit* ». Dans cette pièce basse de plafond, une demi-douzaine de réfugiés en armes et couleurs de leurs clans discutent avec vigueur des moyens de libérer la Passe du Dragon, et plus précisément, d'activités de résistance. Parmi eux, Doekas est l'infiltré de Gimjim, il a la langue bien pendue et incite les gens à agir, leur soufflant quelques idées. Si tout se passe comme prévu, leur plan sera d'utiliser un otage de sang impérial.

Parallèlement, Bor-Eel obtient un compte-rendu anonyme de cette réunion. Inspiré par un biscuit divinatoire (les célèbres Œufs fourrés de Nysalor), il sera poussé à agir pour sauver le poste de son frère. Il attendra le bon moment pour relâcher les patrouilles et permettre aux rebelles de réussir leur coup : l'enlèvement de la princesse Andérída ! Ces événements vont s'étaler au cours du temps et les Héros peuvent y prendre une part importante, qui peut être aussi bien dans un camp que dans l'autre, si vous le désirez.

Le gambit de Chuckel

Persuadé de pouvoir bernier les autorités en se faisant passer pour Tition (le noble lunaire à qui l'Empereur Rouge a accordé la concession de Bilos), Chuckel va quitter la cité quelques jours. Il dérobe un sable qu'il harnache avec de riches selles lunaires trouvées dans un ancien butin et il s'habille de vêtements impériaux, les usant pour donner l'impression d'un long voyage. Puis il effectue un rituel à Lanbril, modifiant très durablement son apparence. Enfin il perfectionne son agilité naturelle au tir à l'arc et se fond dans le rôle d'un adepte de la chasse, poussant l'illusion jusqu'à tendre un piège pour un homme scorpion.

Deux jours plus tard, un noble de Pélorie arrive aux portes de Pavis, le teint poussiéreux. Il porte crânement la tête et la queue mortelle d'une créature chaotique en trophée sur sa selle. Fier et souriant, il demande à voir les Crypteurs dont il a vu passer le Vaisseau au-dessus de lui, il y a une semaine. Ce Lunaire semble suffisamment au fait de leur réputation (qui n'est pas à faire auprès des grands nobles de l'Empire). L'assurance dont « Tition » fait preuve avec eux et devant Sor-Eel pousse ce dernier à lui simplifier les formalités.

Tition prétextera la fatigue du long voyage en solitaire pour demeurer en ville, au lieu de se rendre tout de suite à sa concession. Il prend un malin plaisir à fréquenter ceux qui l'ont croisé sous une autre personnalité, en particulier les Héros qui l'auraient poursuivi sur les toits. Très vite, il devra soutenir sa réputation d'amateur de trophées, et détournera les curieux en proposant d'aller titiller la créature draconique qui réside vers les falaises des Cinq Yeux. Nombre de gens s'empresseront de le convaincre d'oublier cette idée, craignant de s'attirer les mauvaises grâces de Krang, le dragon de rêve.

Le subterfuge de Chuckel est talentueux et risqué, plus qu'il ne le croit ! En effet on ne dupe pas la princesse Andérida aussi facilement. Tition est un de ses petits cousins et elle le connaît personnellement, ce qu'elle va garder pour elle, pour l'instant...

Et n'importe quel Héros pourra s'étonner de voir ce soi-disant chasseur prendre ses aises à Pavis, sans faire preuve d'aucun empressement pour gagner les étendues sauvages et giboyeuse de sa concession. Mais finalement, l'arrivée de « Tition » (et son départ « imminent » pour le domaine de Bilos) va décider les Crypteurs à pousser leur visite jusqu'à Corflou et à poursuivre leurs investigations dans les colonies du Sud.

Intervention dans les concessions

La visite des Crypteurs se poursuit dans les concessions et s'effectue à l'aide des wyvernes. Chaque terrain est survolé et les Crypteurs interviennent même une demi-douzaine de fois pour résoudre certains problèmes (attaques de broos, menaces morocanths, newtlings persécutés...).

Bien sûr, si les Héros sont alliés aux Crypteurs, ils peuvent tout à fait servir de guides ou de soutien pour ces interventions. Sinon, les Héros peuvent aussi chercher à concurrencer les Crypteurs ou bien à les prendre en défaut.

Vous pouvez aussi profiter de ce voyage pour mettre en scène des épisodes dans les colonies (combattre un monstre marin à Corflou, négocier une trêve avec Krang, explorer les Rochers des Condors...). Voici quelques suggestions d'intrigues qui pourraient vous inspirer.

- Lors de la visite à Ronegarth, le Duc Raus reste réservé mais leur demandera quand même d'ausculter sa femme. Il lui est répondu qu'elle est sous l'emprise d'une malédiction d'un esprit de maladie, et que tant que ce dernier restera sur ce plan, elle ne pourra guérir. Il lui faut l'aide d'un chaman pour localiser la source. C'est une tâche pour les Héros. L'esprit se nomme Fosando et réside dans la Tour de Pierre abandonnée, c'est Muriah qui a répandu un peu de ses cendres dans la nourriture.

- Anneau de plomb finit par ramener à Pavis des plants de brumia : en survolant des champs de Lokazzi, il a décelé des plantations camouflées au milieu d'autres. Fabion le Souffreteux devra vite sacrifier une récolte afin de se protéger, ce qui augmentera les prix de la nourriture dans les colonies. Les Crypteurs démantèleront une partie du trafic de brumia sans pouvoir encore remonter jusqu'à Pavis (et à Gimgim, s'il est encore en place).

- À Pavis, une jeune fille Oasienne au regard hagard viendra conter une découverte macabre devant le temple d'Uléria. Elle vient de marcher depuis les marais où elle a vu des reptiles du fleuve se battre pour des corps abandonnés en pâture. Ce sont des femmes, six corps correspondants aux disparitions récentes parmi les habitants

des Collines rouges. La jeune fille décrit les sévices qui ont été pratiqués sur ces femmes, et ce ne sont pas les bêtes qui les ont faites, mais des mains d'hommes, qui ont, de plus, gravé des runes, celles de Babeester Gor et de Yelm.

La petite sera emmenée par les prêtresses d'Uleria qui essayeront de la sortir de ce traumatisme.

Ces déclarations font réagir le comte. Étant donné l'absence des autres Crypteurs partis en visite avec les wyvernes, il fait sortir un char rapide, matériel lunaire entreposé depuis la prise de la cité. Il demande à un petit nombre de gens de l'accompagner, c'est une opportunité pour un Héros de monter avec lui.

Les zèbres qui servent d'attelage entraînent le char de bataille le long du Zola Fel, la poussière s'élève derrière et le comte est furieux. Il s'efforce de sortir les corps restant des marais et de les examiner avant d'effectuer un rituel mortuaire. On remarque la marque du soleil noir, qui rappelle au comte celle d'une légion presque décimée lors des invasions d'Esrolia.

Avec l'aide d'un pisteur, d'une divination, ou plus tard d'Eslas, on peut remonter jusqu'à la ferme fortifiée du général Elmesdravius. Il faut un plan pour le confondre. Par exemple Eslas vêtue comme une nomade erre aux abords de la ferme et sert d'appât. Ensuite, à l'aide du char, les Héros et le comte entrent en force pour prendre le général fou. Il y aura avec lui à peine plus de serviteurs de l'armée secrète que d'intervenants. L'action devrait finir par un duel entre les deux vétérans. Si le général est fait prisonnier, la princesse Andérida demandera à rester seule avec lui et le guérira de sa folie. Le jour suivant, Anneau de plomb dira de lui qu'il n'a plus le choix qu'entre le suicide et la voie du repentir de Danfive Xaron.

Prise en otage

Persuadé depuis longtemps par les bons soins de Gimgrim de préparer un coup de force, un petit groupe de sarranthes décide de menacer l'occupant en enlevant un membre de la famille de l'Empereur rouge, tandis que Bor-Eel, influencé par le biais d'une fausse divination, décidera de sortir son frère de l'embarras en déstabilisant les Crypteurs et en aidant les rebelles. Cette embrouille est donc orchestrée par Gimgrim qui prépare sa vengeance, autant que par la bêtise de Bor-Eel.

Un matin donc, durant une inspection de la rive, la princesse Andérida se verra enlevée avec précipitation par un groupuscule de barbus orlanthi. Ne désirant pas se battre la princesse se laissera emmener dans une embarcation jusque dans la Grand Ruine, tandis que leurs complices effacent les traces. Ils ne seront pas inquiétés, car Bor-Eel a très soigneusement dispersé les patrouilles hors de la ville. Il faudra attendre midi pour que l'absence de la princesse aux cérémonies du temple soit remarquée.

Les rebelles sont une dizaine à protéger leur planque dans la Grande Ruine. Le meneur est Welaf Tresses de fer. Doekas est aussi présent comme vigile. Ils sont installés sur l'île des Ogres, dans les fondations recouvertes de végétation d'un ancien poste. À l'intérieur, l'ambiance est bouillonnante, tous se chamaillent pour savoir que demander comme revendication : retrait de la garnison de Pavis, libération complète de Sartar, rançon sonnante et trébuchante ou bien s'il faut découper des bouts de l'otage...

Messages des ravisseurs

Pendant le temps de la prise d'otage, les ravisseurs seront si désordonnés et changeants que plusieurs missives arriveront jusqu'aux Lunaires, le plus souvent jetés par une fenêtre. De plus, ils ne seront pas forcément retrouvés dans le bon ordre. Il y aura une part de faux aussi.

- Nous avons votre princesse, si l'Empereur veut la revoir vivante, les légionnaires ont une semaine pour quitter Prax. Orlanth Tonnant.
- Relâchez nos frères prisonniers héortiens.
- Un doigt par jour où un Lunaire demeure dans Pavis. Orlanth Tonnant.
- Libérez Boldhomme sinon le deuil sera impérial.
- À bas Sor-Eel et sa grosse baderne. (égaré, anonyme)
- La menace rouge périra dans le sang!

Andérida est attachée dans une pièce voisine, dans la pénombre du feuillage qui sert de plafond. Pourtant, à chaque visite qu'ils lui rendent, les braves Orlanthis succombent un peu plus à la paix intérieure de la prêtresse et à ses paroles de conciliation.

En ville, les Crypteurs s'activent dès l'arrivée d'un premier message. Puis ils lancent leurs recherches, recherche de traces, survol des environs. Ils sont inquiets pour la princesse. Le plus acharné est Anneau de plomb qui parcourt inlassablement le ciel, changeant de monture quand elle faiblit.

Pour retrouver la princesse, il faudra que les Héros s'infiltreront et surveillent les allers et retours entre la cité et la Grande Ruine. En demandant aux newtlings, ils peuvent découvrir la direction prise par les kidnappeurs en barque, ce qui les mènera à l'île des Ogres. De leur côté, les Crypteurs enverront la petite wyverne de Maculus avec un enchantement de pistage de la part d'Eslas. L'animal reviendra leur conter les discussions des rebelles plus tard. Si les Héros font partie du groupe de rebelles, ils ressentiront la présence d'un commanditaire sur le plan. Doerkas s'absente pour porter ses missives et attend le bon moment pour les dénoncer, en laissant comme preuves les rapports pour Bor-Eel, sous entendant l'appui de Sor-Eel. C'est à eux de tirer leur épingle du jeu, ce qui est possible en parlementant assez avec Andérida. Celle-ci ne se sent pas en danger, elle profite au contraire de la promiscuité pour comprendre les problèmes des réfugiés et l'influence de l'invasion de Sartar.

A un moment, il sera temps d'en finir. Tous convergent vers la Grande Ruine, les Crypteurs volant, suivant la wyverne de Maculus, Bor-Eel toujours en retard avec une escouade à pied, et probablement les Héros peut-être déjà sur place. Par l'intermédiaire de la wyverne, les Crypteurs seront prévenus de la situation ambiguë des rebelles. Leur but est de récupérer la princesse saine et sauve. Quant à Bor-Eel, il veut les écraser pour prouver sa valeur, obtenir la gloire et faire effacer les traces de sa participation.

Le refuge délabré a un ensemble de fondations creuses, sans toiture juste au bord du fleuve, les rebelles se fortifiant à l'intérieur. Ils révisent sans cesse leurs exigences, car ils répugnent maintenant à faire réellement du mal à leur otage. S'ils sont assiégés, ils finiront par se rendre. Mais si l'attaque est soudaine, ce qui est facile car Doekas ne respecte pas son rôle de vigile, des escarmouches éparées auront lieu. Welaf Tresses de fer s'envolera sur un sylphe pour affronter les Crypteurs dans le ciel tandis que d'autres essayeront de fuir par le fleuve avec l'otage. Si cela risque de tourner à la boucherie, la princesse se dressera et ordonnera à tous de cesser le combat. Certains pourront fuir, les autres seront bien traités. Des documents compromettants seront découverts.

Selon les événements, les coupables désignés seront surtout Sor-Eel et son frère, ou bien en fonction des interventions des Héros, Gimjim, ou même eux ! Quant aux rebelles, Andérida prendra leur défense, son empathie la forçant à reconnaître leurs motivations et la manipulation dont ils ont été l'objet. Au grand dam de Bor-Eel, la situation tournera à son désavantage. C'est normalement la bévée qui va précipiter leur chute.

SCÈNE 3 : DÉCISIONS FINALES

La situation de Pavis est tendue, les émissaires de l'Empire s'en rendent compte. Cherchant à régler les disputes, ils prouvent par un changement de gouverneur leur volonté de faire régner l'harmonie.

Procès public

Après la crise précédente, les indices et les conseils avisés des Héros peuvent vite mener aux proches du gouverneur, ce qui est regrettable pour lui, car à l'occasion d'une cérémonie religieuse de la cité le comte Julian expose au grand jour, sur la place de l'agora, son acte de rappel à l'Empire marqué du sceau pourpre. Il lui avait été remis « au cas où » par Appius Luxus, tourné comme une félicitation pour fin de service. Acculé devant témoins, Sor-Eel se verra obligé d'accepter la décision.

Avec son frère ils devront quitter la cité pour être jugés à Bout du Monde devant un tribunal impérial. Cependant, la question du remplaçant sera reportée, laissant ainsi le temps aux prétendants de s'identifier et aux Crypteurs de confondre les ambitieux coupables.

La nuit suivante est animée, les riches propriétaires et les opportunistes font le tour des Lunaires prétendant au titre de gouverneur impérial.

Un Héros motivé peut tenter sa chance, c'est aussi ce que fait Chuckel.

Prétendants potentiels

Voici des suggestions de « gouverneurs par intérim », nommés en attendant une décision impériale (qui ne viendra sans doute jamais). N'oubliez pas que ce gouverneur est avant tout un représentant de l'Empire. Il doit donc être clairement affilié au camp lunaire.

Jotoran
Duc Raus de Rone
Sor-Eel (s'il est innocenté)
Tition (Chuckel)
Un Héros (d'origine lunaire, de préférence)

L'intervention du culte de Pavis

Afin de désigner un successeur plébiscité par les habitants, les Crypteurs auront démarché auprès du culte de la cité. Maculus accompagné d'Anneau de plomb pénètrent la nuit dans les appartements de Benderri, Fils de Pavis. Ce vieil homme, tout d'abord apeuré de surprise, dans son sommeil, par la figure tatouée est vite convaincu par la voix experte d'un homme encore plus vieux que lui. Il est temps que les représentants du fondateur de la cité aient leur mot à dire.

Le jour suivant, une délégation du culte fait route du temple jusqu'à la Basse ville, accompagnée par une foule de Pavisites, demandant au successeur le respect des mystères de Pavis et de ses rituels. Ils proposent sa désignation par une épreuve qui démontrera son attachement véritable à la cité. Étonnamment, les Crypteurs ont déjà préparé une liste de participants et ont accepté de laisser le culte de Pavis désigner qui pourra tenir le rôle de « gouverneur par intérim ».

En fait, les Crypteurs ont dans l'idée que, après la débâcle du mariage, il est important que les Lunaires fassent un geste fort envers Pavis pour renouveler l'alliance. C'est donc le culte de Pavis qui va déterminer l'épreuve qui sélectionnera le meilleur candidat pour gouverner Pavis. Quant à la nature de cette épreuve, Benderri le Fils de Pavis annonce que ce sera un rituel de quête portant sur la cohésion de la cité : la quête de la Fondation de Pavis.

La quête

Accepter de se risquer dans cette quête sera un gage pour le prochain gouverneur. La cérémonie est quasiment prête. La quantité d'habitants présents et l'aval des Enfants de Pavis facilitent les préparatifs. La précipitation et la peur peuvent faire reculer certains, c'est le cas de Jotoran qui abandonne. Les autres n'auront que le temps d'être bénis et conseillés sur le chemin qui mène au vieux temple de Pavis. Là-bas, un sacrifice aura lieu et devant la foule, ils choisiront chacun un ruban de soie. Il y en a un pour chaque élémentaire contrôlé par la cité. Un sylphe, une ondine, un gnome, une salamandre et une ombre. De plus la princesse demandera à Maculus de faire don de l'élémentaire de lune qu'il conserve dans Canus. Puis ils pénètrent ensemble les entrailles du vieux temple.

(voir le livre du Narrateur pour la quête)

La dévotion et le soutien des Pavisites permettent de franchir la limite entre le monde et celui des Héros.

Si un Héros participe seul à la quête, ses compagnons peuvent lui céder chacun un objet qui l'aidera. Si aucun Héros ne participe, c'est Tition/Chuckel qui ressortira le dernier le jour suivant, porteur du foyer d'Harmonie.

Durant le périple qui commencera dans une sorte de labyrinthe, les prétendants devront s'entraider pour continuer, et faire appel une fois aux élémentaires qui prennent leur ampleur dans ce plan mythique. Au fur et à mesure de la progression, il y aura des abandons et des échecs, cependant, la nature même de cette quête les incitera à avancer de front et à passer la main s'ils abandonnent.

Quand ils atteignent le refuge de Pavis, une fois tous les obstacles surmontés et harmonisés, ils ont un aperçu de la présence de Pavis en tant que manifestation divine. Le semi-aldryami apparaîtra quasi momifié sur son trône. Sur son corps se distinguent un mélange de parties dures comme du bois et de chairs palpitantes. Se levant, il passe trois doigts sur la bouche et de la main droite trace trois marques sur le front de celui qu'il désigne comme le protecteur de la cité, son champion (c'est la rune de l'harmonie, cette bénédiction permet de posséder l'affinité du culte à une valeur de 15). Puis il disparaît et la barrière entre les mondes renvoie les Héros en possession du foyer d'Harmonie dans les salles closes du temple de Pavis.

A leur sortie du temple, une journée a passé et cependant la populace est présente, elle acclame le nouveau gouverneur, approuvé par le dieu de la cité. Pour Pavis, une nouvelle époque commence dans la tolérance entre les habitants qui durera tant que le foyer d'Harmonie brûlera dans le temple.

L'avenir de Pavis

Une fois la passation de pouvoir conclue, les Crypteurs ne traîneront pas longtemps à Pavis même s'ils obtiennent une distinction de la part du fils de Pavis leur accordant résidence.

Ils prépareront plutôt la suite de leur tournée dans les provinces en partant vers Sartar.

Livrée de nouveau à elle-même, la cité reprendra ses habitudes, avec sans doute quelques différences. L'influence du nouveau gouverneur va dépendre surtout de son identité.

Chuckel/Tition promettra à la cité une vie de bohème, important des coutumes lunaires de son cru les plus bigarrées. Assumant ses multiples personnalités, il fera de la cité le théâtre de ses lubies. Préparez-vous à une expansion du culte de Lanbril. Ses ardeurs seront cependant refroidies au moment du départ des Crypteurs, quand la princesse Andérida lui lancera un pique au sujet de son identité. *« Au revoir donc Gouverneur ou devrais-je dire cousin Tition, même si vous avez beaucoup changé depuis la dernière fois que nous nous sommes vus à Charme. »*

Entre Jotoran et le Duc de Rone, l'influence lunaire augmentera, mais dans des styles différents. En tant que bureaucrate, Jorotan développera les principes d'Étyries et préparera ses taxes. Tandis que le duc Raus étendra les méthodes de sa concession à l'ensemble des territoires. En remplaçant judicieusement les officiers par des hommes intègres il pacifiera la région bien plus justement.

Si c'est un Héros qui hérite du poste, il aura à manœuvrer cette cité de province avec doigté, pouvant en sortir le meilleur comme le pire.

La possibilité que Sor-Eel garde sa place du fait des actions des Héros est réelle. En effet, s'ils découvrent les machinations qui accusent le gouverneur lunaire, ils peuvent lui sauver sa place. Le seul reproche qu'on pourra lui faire est d'avoir été intéressé.

Cependant, s'il quitte son poste, il sera aigri, privé de ses quelques plans par ce rappel à l'Empire. Au moment de partir, au lieu de quitter Prax, avec ses richesses accumulées, il réunira autour de lui ses sympathisants et suffisamment de monteurs de sables pour devenir une troupe irrégulière. Nourrie de déserteurs et de renégats, cette troupe errante perdurera dans Prax, inquiétant les fragiles équilibres de force.

Expérience

En plus des Points d'Héroïsme accordés au début et à la fin de chaque séance, donnez, selon la participation du groupe aux exploits accomplis, 5 à 12 Points d'Héroïsme à chacun.

Si un Héros s'est particulièrement distingué, offrez lui 1 à 6 Points d'Héroïsme supplémentaires (particulièrement pour ceux qui auraient tenté et réussi la quête)

Un personnage devenu gouverneur devrait être encouragé à dépenser un grand nombre de point en Relations ou en Commandement pour espérer garder son poste quelque temps.

Notez que le nouveau gouverneur est aussi, officiellement, Comte de Prax par intérim. S'il règne abusivement et que ses décisions sont souvent contestées, gageons qu'une directive impériale arrivera vite pour le destituer. Ce poste n'est pas un mandat officiel, en fait. C'est plutôt une chance de prouver ses capacités à régner. Au final, c'est la pratique du pouvoir qui décidera de l'avenir (durable ou non) du règne de ce gouverneur. Au pire, n'oubliez pas que le gouverneur a aussi affaire à un maire. Et puis le pouvoir lunaire est chassé de Pavis en 1625, la carrière de ce gouverneur ne sera donc pas très longue.

ANNEXE : PRÉSENTATION DES CRYPTEURS

Les Crypteurs furent formés par Appius Luxius, suzerain provincial basé à la croix de Mirin. Ce « gouverneur général » des provinces conquises agit pour la sécurité de l'Empire et rend compte directement à l'Empereur Rouge. Il est aussi responsable de la confrérie secrète du Mot Livré, un véritable service de renseignement agissant pour l'Empereur en dehors des structures officielles. Appius Luxius a fondé les Crypteurs comme un groupe d'agents spéciaux sélectionnés pour leurs compétences et leur intégrité. Ces auxiliaires d'élite font office de représentants de la volonté impériale, et d'émissaires de la culture lunaire.

Modèle de décence et de conduite civilisée, les Crypteurs agissent toujours ouvertement, portant les capes pourpres, symboles de leur statut exceptionnel.

Ils sont au nombre de cinq : le comte Julian, la princesse Andérida de Raibanth, un étrange personnage balafré et tatoué, Anneau de plomb, Eslas la Pisteuse originaire de Pent et Maculus le centenaire illuminé.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ces gens ne sont pas aveuglés par leur culture ou par l'Idéal lunaire, ils en sont plutôt les enfants, ayant même subi certains de ses aspects les plus profonds pour en conclure à sa supériorité. Chacun d'entre eux vénère l'un des aspects des Sept Mères, certains sont même des dignitaires de ce culte.

Leur dirigeant précédent Vorn Yanoriao quitta les Crypteurs pour occuper le trône de la Satrapie de Doblian et fut remplacé par le comte Julian. Depuis, les Crypteurs interviennent dans Tarsh et Sartar, indépendamment des forces militaires lunaires ce qui n'est pas toujours du goût des plénipotentiaires et des soldats profitant de l'éloignement par rapport à l'Empire pour se comporter en pillards.



Voici d'ailleurs leur Code de conduite et leurs méthodes d'intervention :

Soutenir la voie lunaire, maintenir et promouvoir la paix dans les provinces, encourager des relations cordiales avec les peuples assujettis, se faire les champions de la religion lunaire, soutenir un gouvernement honnête et efficace, pacifier les dissidents, user de la persuasion avant d'employer la force.

Le Comte Julian

Avec son port autoritaire et impressionnant, le comte porte sur lui la marque des combattants de Yanafal Tamils, la détermination et l'honneur. Ses cheveux courts sont noirs et ses yeux, d'un bleu profond. Son Berceau fut déposé devant un office d'enfants trouvés, avec comme seule indication son nom. Julian grandit parmi les sœurs de Teelo-Nori, un mystérieux bienfaiteur haut placé dans l'Empire qui veilla à ce qu'il reçoive une éducation noble et un cimetière précieux. Soldat pendant les guerres d'invasion de la Passe du Dragon, il excella par sa bravoure lors de la désastreuse bataille du Mur Montant contre le Pays Saint et gagna le titre d'épée de Yanafal Tamils durant la rébellion de Front d'étoile. Il lui manquait cependant les soutiens familiaux et la richesse pour espérer s'élever encore dans la société lunaire. Appius Luxus le remarqua et le sortit de cette situation en lui faisant confiance pour diriger les Crypteurs, lui obtenant aussi le titre de comte.

Rejoindre les Crypteurs permit aussi à Julian d'échapper aux vicissitudes de la cour, en particulier à des rumeurs de liaisons scandaleuses. Désormais Julian se dévoue à sa tâche, ne se permet des écarts de conduite qu'en de rares occasions, et il s'est promis de n'avoir de relations qu'avec des prêtresses d'Uléria, dans un cadre professionnel.

La Princesse Andérida

Membre de la plus haute noblesse lunaire, la princesse Andérida de Raibanth met cependant souvent de côté son appartenance à la lignée impériale : elle est l'arrière-arrière-petite fille de l'Empereur rouge. Élevée par sa tante, la Satrape de Raibanth, elle incarne la culture lunaire et croit fermement en l'idéal d'égalité de l'Empire. Andérida se maria jeune avec le prince Joh, son cousin, deuxième fils de la Satrape, qui fut tué lors d'une guerre secrète entre les familles nobles (une des fameuses « compétitions de fléchettes »). Leur fille Johana naquit après sa mort ; Maintenant jeune femme, elle étudie incognito dans un couvent de Deezola à Croix de Mirin. Dégoûtée des intrigues et exilée de Raibanth, la princesse accepta quand son oncle Appius Luxus lui proposa de joindre les Crypteurs nouvellement formés, qu'elle n'a pas quittés depuis 15 ans. Réputée dans sa jeunesse pour sa beauté et sa tolérance, Andérida porte des postiches colorés et du maquillage pour ne pas choquer ses interlocuteurs ; en effet, l'un des traits de sa lignée est d'être totalement imberbe (et chauve). De même elle est extrêmement soumise, en dehors de la Ligne Brillante, aux changements des lunaisons, cela influence jusqu'à son apparence et son attitude. Grande Prêtresse de Deezola, Andérida est l'empathie et la compassion personnifiée, elle a gagné de nombreux amis convertis à l'Empire et elle est profondément déçue quand elle observe ses compatriotes négliger ces vertus.

Anneau de plomb

Criminel de basse classe des dédales de la cité de Torang, aux manières de plus en plus dures et brutales, celui qui allait devenir Anneau de plomb eut le choix, devant la justice lunaire, entre une initiation au culte de Danfive Xaron ou une place à vie sur un banc de galère. Il choisit la voie du repentir des Sept Mères et s'engagea dans les Infamantes Légions de Punition. D'abord revêché, il finit par plier et ressentir du dégoût envers ses actions passées. Au bout de deux décades, après de nombreuses scarifications, des punitions et des épreuves extrêmes, la perte d'une main et d'une oreille, il fut jugé guéri de ses crimes et put rejoindre la société. Ses Talents n'échappèrent pas au recruteur et il devint membre des Crypteurs.

Endurci et repenti, Anneau de plomb, bien qu'il soit un redoutable adversaire, s'est juré de ne plus jamais tuer. Désormais en paix avec lui-même, son tempérament est l'expression des pouvoirs de Danfive Xaron. Il est profondément respectueux envers Andérida.

Anneau de plomb est grand et sec, couvert de cicatrices, avec un crochet à la place de la main gauche, une oreille en moins, ses cheveux jaunes accrochés par un anneau sont teints pour dissimuler ses mèches grises. Il s'est émasculé rituellement lui-même. Sur tout son corps et son visage des tatouages sont autant de marques de sa volonté

et de ses sacrifices. L'anneau de plomb qui pend de son nez appartenait à un Troll sombre et lui confère une force accrue.

Illettré, il vit de manière spartiate et envoie tous ses gages à une institution caritative de Teelo Nori, sa ville de naissance. Il parle lentement et de façon mesurée. Il porte un casque et une armure légère de légionnaire, usée et atypique, ainsi qu'un cimetierre.

Eslas la Pisteuse

Fille des Tribus nomades de Pent, anciens ennemis des Péloriens, Eslas est née avec les cheveux écarlates, ce qui la destinait à devenir une enfant otage des Lunaires. Se rebellant contre ce destin, Eslas s'enfuit à 13 ans dans les terres désolées. Elle survécut par ses talents de chasseuse, mais à la saison de l'obscurité, à bout de force elle fut trouvée par une caravane. Elle fut surprise de voir que ses sauveurs étaient eux aussi roux, d'anciens otages toujours au service de l'Empire. A leur contact, elle comprit que ses superstitions pentiennes et les rumeurs chaotiques entourant les Lunaires occultaient en fait une volonté d'intégration et une fraternité que son peuple lui refusait de par sa différence.

Devenue une convertie à la religion libérale des Sept Mères et aux vertus de leur civilisation, elle se mit au service des Lunaires. Elle fut recrutée il y a cinq ans au sein des Crypteurs dont elle est la plus jeune, après avoir pourchassé brillamment des fugitifs à travers les vastes plaines d'Eol.

Malgré les années passées Eslas conserve toujours l'apparence des Pentiens des steppes, ainsi que son accent. Petite et maigre, ses traits révèlent un lointain métissage kralori, en particulier ses yeux bridés scrutateurs. Sa peau est pâle, sauf sur les mains et le visage, brunis par le soleil et les intempéries. Sa tenue sobre et fonctionnelle camoufle son charme. Elle porte toujours le bracelet enchanté qui fait d'elle une vierge nubile de la tribu des Ogodei et ignore le rituel traditionnel permettant de l'ôter. Elle est timide, sérieuse et peu communicative.

Maculus

La vie de Maculus est des plus inhabituelle. Né il y a plus de 130 ans, Maculus était résident de Tarsh lorsque cette région passa sous l'influence lunaire. Contrairement à ses concitoyens, Maculus fut attiré par les discours des missionnaires. Mais il tomba sous le joug d'une secte parallèle, l'Église de l'Immortalité, secte prospère et pyramidale offrant la vie éternelle à ses dirigeants. Il s'y jeta à corps perdu, enrichissant l'organisation et recrutant toujours plus de dévots. Mais quand il eut atteint ses plus hautes sphères, il réalisa qu'il avait passé 85 ans de sa vie à poursuivre un faux culte, et manqua de succomber aux limites de son corps. Son salut fut le fait des instances religieuses lunaires, qui le nourrirent des questions de Nysalor durant son ascétisme et le menèrent sur la voie de l'Illumination. Devenu Initié de Rashorana, il étudia la sorcellerie. Il y a 15 ans, il fut arrêté par les autorités pour son activisme au service de l'Église de l'Immortalité récemment démantelée et condamné à servir les Crypteurs par ses connaissances. Une fois sa peine terminée, il préféra rester avec eux, bien qu'il disposât de moins de temps pour ses recherches et études.

Maculus ne semble pas vieux, si ce n'est quelques rides étranges autour de ses yeux et de son cou. Son crâne est rasé en dévotion à la Déesse Rouge et un fin collier de barbe accentue son aspect lettré. Depuis longtemps, il a remplacé sa dentition par un postiche d'ivoire. On le voit rarement porter une autre couleur que le noir de ses robes. De tous les Crypteurs, Maculus est le moins expressif. Persuadé de son propre salut, il adopte toujours une attitude de neutralité morale, car il est surtout intéressé par ses recherches ésotériques auxquelles il sacrifie tout son temps, sachant qu'il dort très peu.

Il possède une collection d'ouvrages impressionnante, une wyverne miniature et parlante, et depuis peu, il est accompagné d'un artefact animé : un chien d'airain nommé Canus, qui semble mécanique, même s'il est capable de manger de tout comme un véritable chien.

Relations entre les Crypteurs

Soudés par leur tache, les Crypteurs semblent cependant réservés pour la plupart. L'amitié va de pair avec le respect, ou plus... En effet, Eslas est depuis toujours admirative devant le comte Julian, mais aussi terriblement renfermée. Seule Andérída a su la comprendre et tente de l'aider à briser sa solitude. Tous les Crypteurs sont prêts à

donner leur vie pour la princesse, excepté Maculus, qui malgré sa longévité craint toujours la mort. Il existe entre le comte Julian et la princesse Andérida une connivence qui fait d'eux la figure parentale de cette équipe.

Données techniques

COMTE JULAN

Agent spécial lunaire, pupille de l'Empire, 34 ans.

Adeptes de Yanafal Tarnils, 7W

Combat (cimeterre, duel) 5W2, Combat (arc) 15, Orateur 5W, Droiture 5W, Culture lunaire 4W, Mythes de Yanafal Tarnils 18, Monter une wyverne 20, Camouflage 18, Vigilance 1W, Tactique 7W, Sentir assassin 5W, Sensible aux charmes féminins 15, Immunité aux poisons +4

Affinités: Combat 8W (charge du bélier, cimeterre de mort, enchanter l'argent, frapper les esprits, frapper plusieurs adversaires), Magie militaire 17 (renforcer courage, tenir pied), Chef de guerre 5W (coordination des forces, percevoir les faiblesses de l'adversaire)

Honneur 18 (sentir les attaques en traître, honte sur les coupables), Mort 17

Ne jamais user de poisons, ni ne participer à une embuscade, ni porter de casque.

Ne jamais refuser un duel honorable

Relations:

Verus, esprit du culte lié à une rune de la mort en ébène 2W (rituel de serment).

Brisebras, esprit allié (Défendre son maître 1W, Monter la garde 20)

Équipement:

Cimeterre mystérieux 18 (A4, Lame de la pleine lune 20, Puissance de la vérité 19, Force accrue 18), armure de commandeur légère A3

Boucle d'Arir (en forme de triangle pointant vers le bas) (Résister aux attaques physiques 5W) Ce talisman appartenait à Arir, un général pélorien yelmite du premier âge, et aucun mage impérial n'est parvenu à reproduire cet effet. La boucle est désormais une sorte de décoration remise à un soldat ayant servi l'Empire de manière exemplaire. Elle n'opère que sur les personnes ayant au moins une maîtrise dans une capacité Honorable (ou Droiture...).

PRINCESSE ANDÉRIDA DE RAIBANTH

Agent spécial lunaire, noble de haut-lignage, 37 ans

Prêtresse de Deezola 18W

Charme de noblesse 5W, Prier pendant des heures 20, Faveur impériale 14W, Relations clergé impérial 1W,

Herboriste 17, Chant 17, Mythes des Sept Mères 11W, Convaincre 5W, Empathie 3W2, Force tranquille 17,

Culture lunaire 14W, Tolérance 20W, Diplomate 105, Politique impériale 13W, Monter une wyverne 18

Affinités: Soigner le corps 10W (sommeil réparateur, mort douce, guérir les blessures, restaurer les organes, dissiper la fatigue, chasser les maladies), Soigner l'esprit 5W (restaurer les souvenirs, sérénité, accélérer la réflexion, suggérer une idée, favoriser la communication), Soigner l'âme 5W (faire fuir la peur, extraire les folies, insuffler une passion, attiser l'amour, étouffer la haine)

Relations:

Vectis, esprit allié lié à une colombe nue, animal typique de la maison Raibanth

Ce minuscule oiseau sans plume, incapable de voler, est toujours tapi dans une poche d'Andérida. Sa magie n'est pas affectée par les rythmes lunaires et il est capable d'agir indépendamment d'Andérida (il la soigne si elle est inconsciente...)

Enchantements de protection A3, Guérir les blessures 20,

Équipement:

Pierre de vérité contenant des bénédictions de Sédénia 3W (Regard foudroyant de la déesse, aura de la lune, contrôler les serviteurs de la lune)

Vêtements enchantés A5

Fétiches lunaires (contenant divers esprits liés au panthéon lunaire, d'une puissance moyenne de 13)

Anneau de Plomb

Agent spécial lunaire, repenté des prisons impériales, 41 ans

Adeptes purifiés de Danfive Xaron 3W

Combat (crochet, cimeterre) 18W, Endurance 8W, Graver un tatouage 18, Chercher 17, Lire le nouveau pélorien 3, Mythes de Danfive Xaron 1W, Soigner des blessures 16, Apparence mutilée 9, Lois lunaires 18, Loyauté absolue 10W2, Monter la garde 12W, Monter une wyverne 2W

Affinité: Repentir 5W2 (abnégation aveugle, juger l'honneur, scarifications purificatrices, surmonter la douleur, pousser à la confession)

Équipement:

Pierre de vérité, réceptacle unique des prodiges (dissiper la magie 18, guérir les blessures 16, folie 16, lien mental 17)

Anneau de plomb (force accrue 1W)

Crochet de bronze (+A4 pour les initiés repentis de Danfive Xaron uniquement, résister à la magie +10) cimeterre A3, javelot A3, cuirasse légère A2

Eslas, Rousse-mèches

Agent spécial lunaire, réfugiée pentienne, 33 ans

Ex-adoratrice d'Eiritha 15, initiée des Sept Mères 17 et d'Orogéria 15

Combat à distance 20W, Fabriquer un arc et des flèches 20, Sens en éveil 10W, Agilité 3W, Pister 9W, Combat (dague) 2W, Discrétion 2W, Survie en extérieur 18, Timidité 17, Monter une wyverne 18W, Mythes des Sept Mères 19, Coutumes nomades 19, Contacts chez les chasseurs 17, Manque de confiance en soi 15

Affinité: Chasse 19 (transe de la flèche, révéler empreintes, paralyser une proie), Survie 18 (refuge, rendre les animaux indifférents, indiquer la voie)

Équipement:

Cape de Crypteur au revers noir (Armure +A3, enchantement contre les intempéries 15)

Anneau-talisman magiste, enchanté par le collège de magie lunaire (Tir à l'arc +5 à la capacité, +10 en atout, Résister à la magie 10W)

Bracelet de cheville de vierge pentienne (Fétiche: Endurance 15 à volonté, Pouvoirs incontrôlés: Protéger la vertu 10W, Obéir aux patriarches Ogodei 20W). Cette corde de cuir nouée à la cheville d'Eslas ne peut être détachée que par un puissant rituel pentien (résistance de 10W2).

Arc de corne A4, cotte de cuir A1

Maculus, le grand veilleur

Agent spécial lunaire, disciple repenté de l'Église de l'Immortalité, 132 ans

Sorcier illuminé de Rashorana/Nysalor 6W, Magistère de l'ordre de Makabéus 20, initié d'Irripi Ontor 18

Constitution 10, Déceler les boniments 12W, Concevoir des mécaniques 3W, Mystique de l'Église de l'Immortalité 5W, Philosophie sédénique 10W, Érudit 1W, Ascétisme 5W, Insensibilité 17, Méditation mentale 10W, Meticuleux 2W

Affinités: Soigner 3W, Compréhension 15W, Lettré 15, Identification 15, Outremonde 1W

Illumination: Réfutation 6W (dissipation des manifestations magiques)

Grimoires: La bible de l'Église de l'Immortalité 20 (retenir la vieillesse, transe cataleptique, miracle de la vie, dominer l'esprit des faibles, ponction de la jeunesse, transcender les contingences physiques)

Le tome du désespoir austère 18 (Chauffer la pierre, Résister à Valind, Briser un démon de glace, Ralentir le vent, Réchauffer un corps)

Le tome de l'humilité 4W (Comprendre l'amour de Rufelza, Apaiser les souffrances, Absoudre la fierté, Transporter de joie, Renforcer l'entente)

Relations:

Canus: chien de métal

Peau métallique (A4), Mordre 10 (A2), Comprendre le nouveau pélorien 13, Protéger son maître 20, Réceptacle à un élémentaire de lune dans le torax (élémentaire de lune 17)

Serius: wyverne de taille réduite

Petite 20, Vol 15, Dard empoisonné 17 (A2), Espionner 17, Lien mental 13, Répéter les paroles 15

Équipement :

Talisman de puissance (Armure + $\Lambda 5$, Résistance à la magie +10, Pressentir le danger 20)

Statuette d'Irripi Ontor (Lire les pensées +10, Identifier la magie 20)

Fétiches divers (d'une puissance 15 en moyenne)

Wyverne de monte

Il y en a une pour chaque Crypteur. Elles sont intelligentes, ont toutes un nom et elles sont même capable d'utiliser la magie (elles font partie de cultes lunaires).

Protection $\Lambda 5$, Combat (mâchoire) $8\mathbb{W}\Lambda 3$, Dart $5\mathbb{W}\Lambda 2$

Intelligence 18, Loyauté envers les Crypteurs 20, Manœuvres Aériennes $1\mathbb{W}$, Vol rapide 18, Grande $5\mathbb{W}$, Flairer les proies 18, Force $2\mathbb{W}$, une affinité lunaire 18

Fosando, esprit de maladie

Spectre édenté et éborgné, sa forme spectrale semble partir en tourbillons de poussières.

Puissance $13\mathbb{W}$ s'insinuer dans les corps 17, ronger les forces 18, hair les mortels 20.

Point faible : lié à ses cendres répandues sur le sol de la tour, il s'affaiblit si elles sont dispersées.

Walef Tresses de fer. 37 ans Seigneur en exil d'Orlanth le Tonnant

Combat $6\mathbb{W}$, Sauter $1\mathbb{W}$, camouflage 17, se faire obéir 15

Mythes des Orages 18, bravoure 17, contacts rebelles sarrarites 15

Affinités : Vents 15 (Commander les airs, forcer les vents inférieurs), Combattre les éléments 18 (combattre le feu), Nuages et pluie 17 (déclencher orage)

Sylphe du culte 16 (vol)

Épée et bouclier $\Lambda 3$, Armure de maille et bouclier $\Lambda 3$

Doekas Mangechevaux, 26 ans, espion

Combat 13, se cacher 17, courir 15, nager 13, tricher aux dés 15, imiter l'écriture 18, donner des conseils 15

Glaive court $\Lambda 2$, vêtements renforcés $\Lambda 1$

Daïmons élémentaires de Pavis

Peu puissants en temps normal, les daïmons élémentaires tutélaires provenant des cultes associés seront impressionnants lors de la quête (1 mètre cube par 3 points).

Umbroli (daimon offert par Orlanth Roi) 16

Véredthi (esprit de l'eau offert par Zola Fel) 19

Gati (esprit de la terre offert Eiritha) 15

Sali (esprit du feu sauvage volé à Oakfed) 16

Déhorì (esprit de ténèbres volé à Kyger Litor) 18

Lune nouvelle (créature lunaire offerte par les Sept Mères) 17



PAVIS HEROWARS



Au cœur de la Vallée des Berceaux se dresse Pavis, la ville des aventuriers. Depuis des siècles, la cité légendaire a été assiégée, conquise, défendue, détruite, explorée, reconstruite... Aujourd'hui, la Nouvelle Pavis n'est plus qu'une petite ville bordant la Grande Ruine : un gigantesque terrain d'aventures, empli de vestiges mystérieux, de monuments effondrés et de créatures enchantées. Voleurs et explorateurs se perdent dans les méandres des décombres millénaires : certains reviennent les bras chargés de trésors, d'autres ne reparaissent jamais.

Mais le monde va changer : la Vallée des Berceaux se prépare à la Guerre des Héros. Pavis/Herø Wars vous entraîne dans la tourmente qui va secouer tout l'univers de Glørantha. Ce supplément détaille les mots-clés et les personnages propres à Pavis et à la Vallée des Berceaux : il permet aux joueurs de créer des Héros typiques de cette région de Glørantha.

Avec trois épisodes complets donnant les clés du déclenchement de la Guerre des Héros, Pavis/Herø Wars permet aussi au Narrateur de construire une série épique, enrichie par l'histoire et les légendes de la Vallée des Berceaux.

Avec ce manuel de jeu qui complète le livre-source Pavis/Glørantha, découvrez les possibilités exceptionnelles du jeu de rôle Herø Wars et plongez-vous dans une saga épique nimbée de mystère et de magie

