RuneQuest

Genertela

AH GAMES OF STRATEGY

ORIFLAM

CHAOSIUM INC.

RuneQuest™

Genertela

Greg Stafford - Sandy Petersen - William Dunn

Traduction
Fabrice Lamidey
Frédéric Blayo

Correction
Irma Becchetti
Philippe Butin
Monique Bouvier

Illustrations
Thierry Monter
Guillaume Sorel
Alain Gassner
Stéphane Truffer

Couverture
Hubert de Lartigue

Maquette
Laurence Monter

Montage
Laurence et Thierry Monter

Directeur de publication
Philippe Dohr

ORIFLAM

Glorantha

Ceci est un document jrusteli.
Puisse le Dieu Invisible
foudroyer ceux qui oseront profaner son savoir.

Greg Stafford - Sandy Petersen
William Dunn

Sommaire

Introduction des Auteurs 4

Comment Utiliser ce Supplément 4
Glorantha 4
Genertela 4
Le Livre du Joueur 4
Quelques Vérités de Base sur Glorantha 5
La Nature Physique de Glorantha 5
La Vie Quotidienne sur Glorantha 6
L'aventurier sur Glorantha 9

Les Six Mondes de Glorantha . .11

Le Plan des Dieux 11
Le Plan des Esprits 11
Le Plan des Héros 11
Le Monde Interieur 12

Histoire du Monde de Glorantha 13

Préhistoire 13
Origines Mythiques 13
L'Age de l'Aurore 14
L'Age Impérial 17
Le Troisième Age 24

Les Langages de Glorantha . . . 28

Langages Humains 28
Langages Non-humains 30

Le Temps sur Glorantha 31

Introduction des Auteurs

COMMENT UTILISER CE SUPPLEMENT

Nous présentons dans cet ouvrage une vue générale du monde de Glorantha, comprenant certains aspects comme la météorologie, et nous nous arrêtons plus particulièrement sur la région la plus peuplée de Glorantha, le continent de Genertela, avec la création de personnages pour celui-ci.

Nous ne pouvons qu'esquisser une description du monde de Glorantha dans ces chapitres. Les suppléments "les Dieux de Glorantha" et "les Monts Arc en Ciel" sont également recommandés au lecteur.

GLORANTHA

Cette partie contient des essais sur les aspects généraux du monde de Glorantha. Elle comprend les chapitres suivants : une description générale de Glorantha, une discussion sur l'univers gloranthien, une brève description des langages utilisés, la description des différentes façons de mesurer le temps et une vision précise de l'histoire de Glorantha.

GENERTELA

Genertela est le plus vaste continent de Glorantha. Il a été sélectionné comme première région à être détaillée. De futurs suppléments traiteront de l'autre grand continent de Glorantha, Pamaltela, et des grandes îles. Les grands océans de Glorantha, habités par les nombreux tritons seront également détaillés.

Cette partie contient des informations sur chaque région importante du continent, de même qu'un regard plus précis sur une région particulièrement importante : la Passe du Dragon.

LE LIVRE DU JOUEUR

En plus des tables de création de personnages, ce livre contient quatre essais destinés à vous aider à jouer le rôle d'un personnage gloranthien. Ces essais présentent les types de personnages les plus courants rencontrés sur le continent, et s'intéressent brièvement à chacun des aspects des vies et cultures de ces personnages. Nous présentons également quatre entrevues au cours desquelles un père décrit à son jeune fils sa vie et sa culture. Si les joueurs jouent le rôle d'un de ces quatre personnages types, ils peuvent lire la section correspondante et avoir ainsi de bonnes bases de jeu de rôle. Le maître de jeu est encouragé à construire des histoires pour les autres cultures.

Les personnages des joueurs et leurs connaissances de Glorantha

Les Gloranthiens ont rarement accès à d'autres informations que celles concernant leur terre natale. Le Gloranthien typique ne connaît pratiquement rien du vaste monde dans lequel il vit et n'est pas même intéressé par de telles informations. Même les aventuriers, expérimentés et ayant beaucoup voyagé, n'ont pas conscience de tous les détails de la vie de Glorantha. Les Gloranthiens ne sont pas stupides, mais seulement intéressés par les affaires locales.

Le centralisme gloranthien est important car il est probable que vous, lecteur, preniez part à une campagne gloranthienne. En tant que possesseur de ce supplément, vous connaissez bien plus de choses que votre personnage, et il est possible que certains problèmes se posent du fait de cette connaissance irréaliste. Peut-être êtes-vous le maître de jeu d'une telle campagne, dans laquelle certains joueurs font preuve de ces connaissances irréalistes.

Les personnages gloranthiens peuvent connaître de nombreuses choses sur leur propre culture et religion, en fonction de leur âge et de leur expérience. Un initié d'un culte, par exemple, connaît les secrets religieux de sa culture. Les adultes auront eu une chance d'entendre ou de faire l'expérience de toute chose concernant leur milieu culturel. Il est néanmoins souvent irréaliste qu'un personnage connaisse des informations concernant des sujets éloignés de sa culture, par exemple les secrets de non-humains étrangers exotiques.

Nous suggérons une règle simple pour remédier à ces problèmes. Le fameux mouvement des Erudits de l'Ambigu (voir le chapitre sur l'histoire dans ce livre), fut détruit pour sa curiosité excessive et arrogante, et pour leur mauvaise utilisation d'informations qui auraient dues rester secrètes. Le mouvement a encore des adeptes. Tout personnage faisant preuve de connaissance ne correspondant pas à sa position sociale ou à son expérience est suspect de détenir des croyances et de la magie des Erudits de l'Ambigu, entraînant méfiance et ostracisme. En tant qu'individus dangereux pour la société, les Erudits une fois connus sont généralement rudement traités, et il n'y a pas de raison d'épargner le personnage d'un joueur.

QUELQUES VERITES DE BASE SUR GLORANTHA

A quoi ressemble un Gloranthien ? Dans quelle mesure la vie sur Glorantha est-elle différente de la vie sur la Terre ? Cette partie essaye de répondre à ces questions à un niveau simplifié. Il y a plusieurs exceptions à chaque point, et un monde de la complexité et de la taille de Glorantha est sujet à de nombreuses interprétations. Cependant, nous espérons que cette d'introduction aidera à la fois les joueurs et les maîtres de jeu à facilement commencer à comprendre ce monde fascinant. Bien sûr, les maîtres de jeu expérimentés peuvent avoir d'autres interprétations, et beaucoup de choses demeurent actuellement non révélées à propos de Glorantha.

Le monde de Glorantha ressemble au nôtre en de nombreuses façons, mais existe dans un univers magique, où les lois de la physique sont subordonnées aux lubies des diverses entités magiques.

Pour comprendre Glorantha, vous devez apprécier sa nature magique. Le soleil de Glorantha est un dieu vivant, nommé Yelm, pas une étoile. De nombreuses autres divinités existent à part Yelm, certaines plus puissantes, et toutes ont le pouvoir d'affecter directement les régions où vit l'humanité. Les dirigeants et les chefs de Glorantha utilisent des moyens magiques plutôt que technologiques pour arriver à leurs fins, et même les personnes les plus humbles peuvent rencontrer occasionnellement des manifestations magiques.

Les humains sont une espèce très jeune sur Glorantha. Ce monde a connu d'autres habitants depuis qu'il existe, dont des êtres aux très grands pouvoirs magiques, comme des dieux, des demi-dieux et de monstrueuses entités du chaos. Les humains ont fait pencher la balance en leur faveur sur Glorantha seulement récemment, au Second Age (il y a environ 1000 ans). Avant cette période de l'histoire, ils étaient seulement une espèce parmi d'autres. Les humains se sont bien adaptés au monde, étendant leur domaine à une allure régulière jusqu'au temps présent.

La majorité des êtres doués de raison sur Glorantha sont des humains (actuellement, les humains des diverses races constituent à peu près 85% de la population de Glorantha), mais de nombreuses autres créatures et entités d'origine très ancienne existent encore et interagissent avec l'humanité en certaines occasions. Les habitants non-humains doués de raison sont connus collectivement comme les Races Aînées. Les principales Races Aînées sont les dragonewts, les nains, les elfes et les trolls. Des informations sur les dragonewts sont disponibles dans les règles de RuneQuest, au chapitre "Créatures" du Livre de Glorantha. Une étude détaillée des Races Aînées fera l'objet d'un futur livre et des suppléments dévolus à des espèces individuelles seront également disponibles.

Les cultures humaines de Glorantha sont plus jeunes de plusieurs milliers d'années que celles de notre propre monde. Les humains en sont à un stade de développement de civilisation de loin moins avancé que le nôtre, et leur niveau est grossièrement équivalent à nos cultures du Néolithique à l'Age du Bronze. Cependant, la présence dominante de la magie, liée à l'interaction avec les Races Aînées, dont beaucoup sont de loin plus avancées que l'humanité, a créé des cultures sans équivalent terrestre.

LA NATURE PHYSIQUE DE GLORANTHA

Glorantha est un monde magique, pas une planète flottant dans l'espace. Comme il a déjà été dit, son univers obéit à d'autres lois que celles des physiques terrestres. Le Monde Intérieur, le plan qui héberge la vie humaine, est tenu pour être une masse de terre carrée et plate flottant dans une mer sans limite. Deux continents principaux et une myriade d'îles et de continents mineurs s'élèvent de cette masse au dessus de la surface de la mer infinie.

En général, les continents et îles de Glorantha sont semblables à ceux de la Terre. De nombreux lieux ou objets magiques et bizarres existent cependant, comme le Bloc, une masse de matériau magique de la taille d'une ville qui gît au milieu des plaines de Prax, visible à de nombreux kilomètres et de toutes les directions.

La géologie de surface de Glorantha est très semblable à celle de la Terre. Les montagnes, les canyons et les volcans sont identiques en taille et en répartition, bien que quelques prodigieuses montagnes existent et furent formées par des événements magiques. Certaines autres chaînes de montagnes datent de bien avant l'apparition de l'humanité et ont été dramatiquement érodées par des éternités de temps.

Les autres caractéristiques de surface naturelles de Glorantha sont presque identiques à celles de la Terre. Des mers salées, des rivières d'eau fraîche, des lacs, divers types de forêts, des déserts, des marais et des marécages sont tous présents et répartis normalement.

Des manifestations de cultures avancées, comme des villes, des routes et des champs cultivés, sont bien moins communes que dans notre monde moderne. Dans la plupart des régions, le monde présente une apparence immaculée et naturelle au spectateur.

Des minéraux se trouvent sous le sol de Glorantha et peuvent être extraits de la façon usuelle, bien que ces minéraux soient différents de ceux de la Terre. Le pétrole et le gaz naturel n'ont aucune valeur pour les humains à leur stade actuel de développement, mais peuvent être présents dans certaines régions, inconnus des habitants désintéressés de la surface.

L'activité géologique est importante et dramatique sur Glorantha. Une dérive des continents a eu lieu au cours des âges. Des changements magiques soudains ou l'engloutissement de continents entiers ne sont pas inconnus. Les tremblements de terre, les éruptions volcaniques et autres désastres naturels sont courants, généralement attribués à la volonté des dieux ou de leurs adorateurs.

La température moyenne de la surface est similaire à celle de la Terre, comme l'est la densité de l'air. La pesanteur est la même. Par conséquent le vol est possible. Cependant, les courants aériens et marins sont plus puissants que ceux de notre monde et sont influencés par des facteurs magiques.

LA VIE QUOTIDIENNE SUR GLORANTHA

Niveaux de Civilisation

Pour la plupart de ses habitants, Glorantha est un monde simple et peu sophistiqué. En termes terriens, la plupart de l'humanité en est encore à une phase de civilisation comparable au Néolithique ou à l'Age du Bronze (agriculture limitée, outils primitifs, gouvernements simples). Certaines régions ont atteint un niveau de sophistication médiéval ou plus encore, à cause de la magie qui imprégne le monde, ou de la succession des âges passés.

Les Races Aînées sont à des stades variés de développement. La plupart des lettrés humains tombent d'accord sur le fait que les trolls et les tritons sont à un stade de civilisation inférieur, et placent les dragonewts au sommet (en supposant que l'homme puisse vraiment évaluer la civilisation antique, et presque inexplicable, des dragonewts). Les nains de Glorantha sont classés seulement légèrement plus bas que les dragonewts et possèdent sans aucun doute la technologie la plus développée.

Bien sûr, appliquer des critères humains aux cultures d'autres espèces peut être un exercice insignifiant. Par exemple, les trolls considèrent naturellement qu'ils ont atteint le pinacle de la sophistication, et en certains termes, comme la disponibilité d'odeurs complexes et de sensations soniques à l'intérieur de leurs cavernes, ils ont raison, et peuvent être fiers de leurs réalisations.

Types Raciaux Humains

Glorantha est fier de posséder quatre races humaines principales et plusieurs de moindre importance. Il y a beaucoup de préjugés raciaux, de discrimination et d'intolérance sur Glorantha, sans plus de raison que le racisme sur Terre. Cependant, les voies d'accès entre les régions sont limitées et de nombreux habitants n'ont jamais vu de personnes d'une autre race que la leur. Toutefois, quand plusieurs races partagent la même région, le racisme dans toutes ses manifestations hideuses est exactement le même que sur Terre. Plusieurs cultures gloranthiennes cruelles asservissent même des individus de race différente.

Trois des quatre principaux types raciaux de Glorantha correspondent grossièrement à des équivalents terriens, mais le quatrième est unique.

Les Agimori : une race à la peau sombre semblable aux Noirs de la Terre. La race des Agimori est native de Pamaltela.

Les Kralori : cette race ressemble aux Orientaux de la Terre. Ses membres habitent Kralorela, les Iles Orientales, Vormain et Téléos.

Les Veldang : un peuple à la peau bleue sans équivalent terrestre. Leur peau n'est pas d'un bleu éclatant, mais couleur d'ardoise. Les Veldang sont natifs de Pamaltela, où on les trouve en Zamokil et en Fonrit.

Les Warerans : une race correspondant au type européen. Ils habitent la plus grande partie de Genertela. En Pamaltela, les membres de la race warerane habitent Umathela.

D'autres races humaines ou semi-humaines mineures existent également, dont les Waertagi amphibies à la peau verte, des pygmées en Pamaltela, et le peuple de Téléos, dont les membres sont d'une couleur parmi six. Il doit être noté que la présence d'êtres non-humains et semi-humains sur Glorantha peut conduire à des suppositions intéressantes. Une personne rencontrant un autre humain de race différente pourra supposer qu'elle voit une créature d'une espèce complètement différente, avec les soupçons et la peur que cela pourra engendrer.

L'Economie

La communication et le commerce entre des régions éloignées sont rares dans la plus grande partie de Glorantha. Les gens voyagent rarement au-delà de leur patrie. Le commerce avec des pays lointains et la finance ne sont pas des facteurs économiques importants sur Glorantha, bien qu'on entende parler de temps à autre de caravanes errantes menées par de célèbres marchands d'Issaries (voir "Les Dieux de Glorantha").

La plupart des gens font leurs transactions en nature, plutôt qu'avec de la monnaie, néanmoins quelques dirigeants puissants font régulièrement frapper des pièces de monnaie. Des services financiers comme les prêts, la comptabilité, et la conservation de l'argent dans des banques sont rarement utilisés. Seules les cultures les plus avancées de Glorantha, comme l'Empire Lunar, en sont arrivées au stade économique où ces facteurs deviennent importants.

La Religion et la Magie

Le thème central de Glorantha est la relation entre l'homme et les dieux, entre le monde mythique et celui de tous les jours.

La religion et la magie gloranthiennes sont à la base de l'existence, et sont reconnues par tous. Les dieux sont reconnus, essayés et exercent une puissante influence sur le monde.

L'omniscience de la magie dans Glorantha signifie que la vie de tous les jours est différente, sur bien des points, de la nôtre. La vie est concentrée autour du culte ou de la religion d'une personne. La magie est source à la fois d'une sécurité plus importante et d'une vie plus facile, mais est également à l'origine de conflits et même de terreur.

Les blessures et même la maladie ne sont pas aussi graves sur Glorantha qu'elles le sont sur notre monde, car les blessures physiques et l'infection peuvent en général être soignées par un ami ou la famille du blessé, ou au moins par quelqu'un du coin. Cela contraste avec la vie sur Terre, où le seul recours de beaucoup de gens ayant des blessures graves est de se rendre chez des spécialistes aux honoraires élevés qu'on trouve seulement dans des centres urbains.

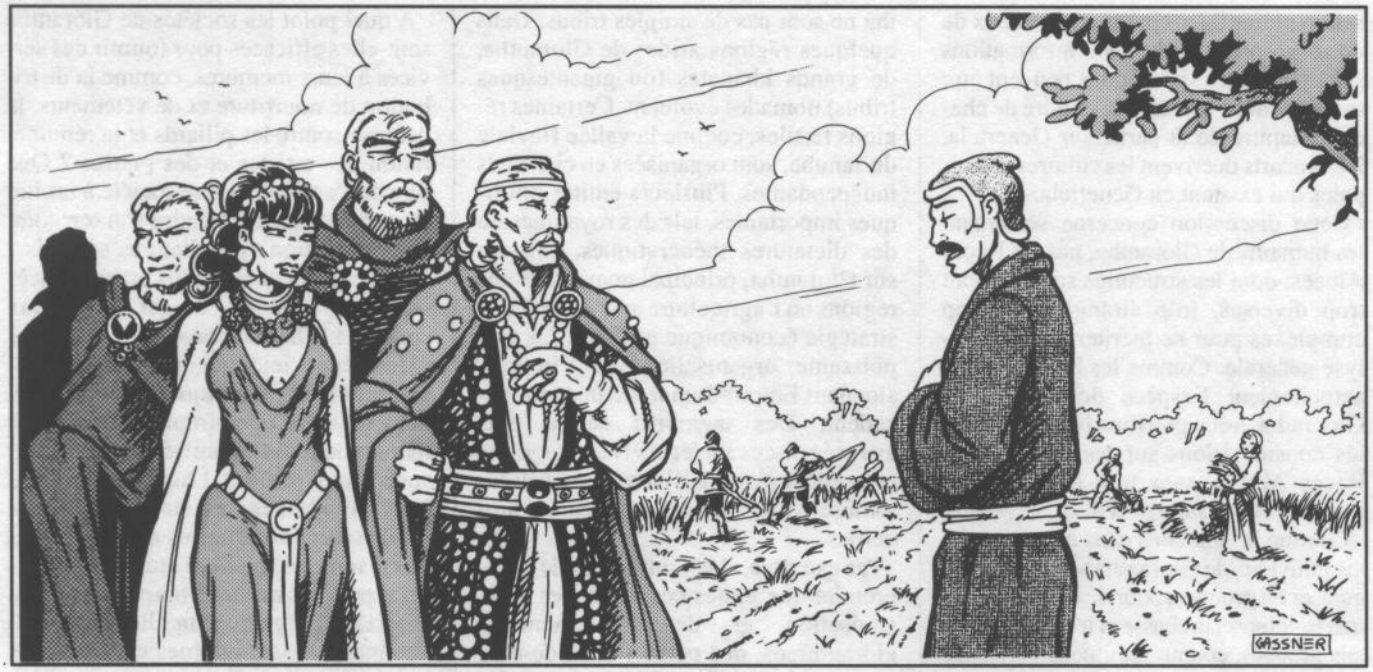
Néanmoins, la facilité avec laquelle la magie soigne les blessures sur Glorantha signifie que la violence est encore plus populaire pour régler les querelles qu'elle ne l'est sur la Terre. Les maladies sont beaucoup plus dangereuses que les blessures sur Glorantha, à cause de l'existence de Malia, Mère de la Maladie, et d'autres entités nuisibles.

Les soins pour les maladies sont souvent disponibles au niveau local à un coût modéré, mais la maladie tue malgré tout un nombre important d'enfants avant qu'ils ne puissent être amenés à un guérisseur.

La chasse et l'agriculture bénéficient toutes deux de la magie. Les sorts de fertilité font augmenter les troupeaux et les récoltes, les sorts pour rehausser les armes aident les chasseurs pour leurs flèches et ainsi de suite. Par conséquent, un plus grand nombre de gens peut être nourri avec les mêmes ressources. Néanmoins, l'héritage d'une éternité de guerres magiques et de désastres signifie que les régions riches en ressources naturelles sont peu nombreuses.

Démographie et Croissance de la Population

La répartition de la population dans Glorantha est grandement inégale. De



grandes régions sont seulement ça et là habitées par des trolls, des nomades et des membres de tribus. D'autres régions sont remplies à ras bord d'êtres divers. Les accès à des terres fertiles, des sources d'irrigation ou à des régions bonnes pour la chasse sont très importants, mais aussi importante est la nature de la magie qui domine dans une région.

Qu'est-ce que la présence de la magie signifie pour Glorantha en termes démographiques ? Une puissante magie peut aider à la création d'une société plus ordonnée avec un gouvernement central responsable, comme dans l'empire kralorelan, avec les avantages qui en découlent pour la stabilité, le commerce et la croissance. D'un autre côté, la magie peut mener à la guerre et à l'anarchie, comme dans la Désolation chaotique de Genertela.

Dans les régions où la magie est d'un accès facile, le nombre de morts dû aux blessures est grandement réduit. La mortalité infantile est quelque peu réduite. La magie aide souvent la fertilité sexuelle. Une surpopulation massive est encore à venir, bien que l'humanité se soit étendue depuis des siècles et que les Races Aînées soient encore présentes dans de nombreux endroits.

La stabilité de la population totale de Glorantha est due principalement à la présence de nombreuses forces destructrices dans le monde. En combinaison, elles ont jusqu'ici contrebalancées les forces qui augmentent la croissance de la population, et en addition, elles font de la majeure partie de Glorantha, un monde incertain et mouvementé.

La Vie et la Mort

L'existence est dangereuse sur Glorantha. L'humanité doit avoir affaire à de fréquents désastres naturels et chaotiques, des guerres continuelles de conquête et de religion, des querelles avec les Races Aînées, des hostilités avec les voisins et des raids de tribus étrangères. D'où la valeur pour la société des guerriers, des aventuriers et des mercenaires.

Les nombreuses divinités de Glorantha ont une influence indirecte mais efficace sur la croissance de la population, les guerres, et l'abondance, et ce à la fois à travers leur magie et, de manière plus importante, à travers leur influence sur leurs adorateurs. Ces divinités ont une réalité palpable, et l'assurance d'une vie après la mort signifie pour la plupart des gens que le comportement est plus important que la survie. Si le comportement juste consiste à attaquer son voisin, alors qu'il en soit ainsi.

De nombreuses terreurs magiques hantent Glorantha, anéantissant quelquefois des cités entières en un seul jour. Le Mastodonte et la Mère des Monstres sont deux célèbres exemples. On pense également que beaucoup des terres maudites de Glorantha croissent aux dépens des régions fertiles.

L'histoire nous apprend que Glorantha subit régulièrement des désastres cataclysmiques à quelques siècles d'intervalle, comme de grandes guerres entre des sociétés utilisant la magie, la destruction de continents entiers, des invasions de monstres ou de races inconnues et des épidémies aux proportions terribles. Les prophéties indiquent qu'une nouvelle et encore plus terrifiante période de cataclysmes pourrait être imminente: la Guerre des Héros.

Par conséquent, les taux de mortalité de la plupart des communautés humaines de Glorantha sont semblables à ceux de la Terre aux époques antique ou médiévale, simplement, ils s'étendent à tous les groupes d'âges sur Glorantha, au lieu d'être concentrés sur l'enfance et la vieillesse. Il y a plus d'enfants qui parviennent à l'âge adulte sur Glorantha qu'il n'en survécut sur Terre au Moyen-Age, par exemple, mais ces survivants doivent maintenant affronter toutes les tâches risquées qui incombent à un adulte. Vivre jusqu'à un âge mûr est tout à fait possible sur Glorantha, mais cela indique souvent que la personne a, ou gagné un grand pouvoir, ou évité ses responsabilités quand elle était plus jeune.

Dans un sens, ce que la magie de Glorantha donne d'une main, elle le reprend de l'autre.

Organisation Sociale et Politique sur Glorantha

Comprendre les nuances des cultures gloranthiennes sera utile si vous souhaitez maîtriser une campagne juste se situant dans Glorantha, ou si vous avez l'intention de jouer le rôle de personnages gloranthiens de façon authentique, plutôt que comme un citadin du vingtième siècle.

Ce chapitre présente une vue générale de l'organisation sociale de Glorantha, plutôt que de considérer les cultures spécifiques, et compare les types d'organi-

sation gloranthiens par rapport à ceux de notre propre monde. Des informations sur les cultures spécifiques peuvent être trouvées dans la rubrique culture de chaque chapitre de la partie sur Genertela. Des encarts décrivent les cultures principales qui existent en Genertela.

Cette discussion concerne seulement les humains de Glorantha, pas les Races Aînées, dont les structures sociales sont trop diverses, trop étrangères et trop complexes pour ne mériter qu'une analyse générale. Comme les humains sont actuellement l'espèce dominante sur Glorantha, nous pouvons laisser de côté les considérations sur les cultures des Races Aînées, sans trop de distorsion avec les circonstances réelles.

Comme les humains dans notre monde, les individus de Glorantha tendent à s'organiser en groupes, pour des objectifs tels que la défense, la chasse et les récoltes. De tels groupes, connus habituellement sous le nom de sociétés, tendent à évoluer petit à petit de tribus en royaumes et cela jusqu'à nos nations modernes.

Les sociétés de Glorantha sont toujours à un stade précoce dans ce processus d'évolution des sociétés. Cependant, ne faites pas l'erreur de supposer que de telles sociétés et leurs cultures associées sont moins sophistiquées et complexes que nos propres sociétés modernes et technologiques. Peu d'étudiants du Moyen-Age de la Terre se permettraient de prétendre que les sociétés et les cultures de cette époque étaient simples et peu sophistiquées.

La plus grande partie de Glorantha connaît peu l'organisation sociale et politique réglementée et bureaucratique pratiquée sur la Terre par nos sociétés modernes. La plupart des gens vivent dans des petites régions tribales et raciales, avec un gouvernement central faible, une direction forte et personnalisée, et où les coutumes locales et les traditions sont ce qu'il y a de plus important. Les chefs de telles sociétés sont souvent choisis plus sur la base de leurs compétences et de leur honnêteté, que par leurs richesses et leurs relations. La connaissance est communiquée aux enfants par les amis et la famille plutôt que par un système d'éducation particulièrement instruit. Par conséquent, les cultures tendent à avoir des valeurs différentes des nôtres. Les Gloranthiens ont sans aucun doute des priorités et des manières de faire les choses différentes des nôtres. Il est probable que les membres de nombreuses sociétés pensent même différemment de nous.

Bien sûr, toutes les sociétés de Glorantha ne sont pas de simples tribus. Dans quelques régions arides de Glorantha, de grands khanates (ou gigantesques tribus) nomades évoluent. Certaines régions fertiles, comme la vallée fluviale du Janube, sont organisées en cité-états indépendantes. Plusieurs entités politiques importantes, tels des royaumes ou des dictatures théocratiques, existent sur Glorantha, principalement dans des régions où l'agriculture avancée est une stratégie économique efficace. La plus puissante organisation est l'impressionnant Empire Lunar, maintenant décadent. Des membres de la plus avancée de ces sociétés vivent toujours, agissent et pensent d'une façon peu familière à nos sociétés terriennes modernes.

Par exemple, il est important de comprendre que toutes ces méthodes d'organisation et de gouvernements gloranthiens, des petits foyers de clan aux grands empires, sont par nécessité rigoureusement autoritaires, avec les restrictions de liberté qui en résultent pour l'homme ordinaire. Des innovations démocratiques tels que le choix de la religion, la critique publique des institutions, le choix du métier par l'individu plutôt que par la tradition ou l'hérédité et beaucoup d'autres "droits" auxquels vous êtes probablement habitués, n'existent pas pour la majorité des habitants de Glorantha. Même si on les compare avec les régimes totalitaires qui sont si communs sur la Terre du temps présent, les sociétés de Glorantha seront probablement plus violentes, plus répressives et moins instruites. C'est le prix de la survie dans un monde hostile.

Dans les sociétés gloranthiennes, le pouvoir est tenu par un chef de clan, un roi ou un autre dirigeant suprême. Le dirigeant peut être choisi en raison de sa naissance ou de ses capacités supérieures à la chasse, la guerre, la magie ou d'autres formes d'efforts. Dans beaucoup de sociétés humaines, le pouvoir du dirigeant est contrebalancé par des aristocraties ou des théocraties, des classes de nobles ou de prêtres, qui ne doivent rendre compte de leurs actions qu'au dirigeant. Des conseils de tels individus règnent quelquefois à la place d'un unique dirigeant. Dans tous les cas, la vaste majorité de l'humanité appartient à la classe des travailleurs (fermiers, chasseurs, pêcheurs, soldats, artisans). Ces personnes sont dans une grande mesure toutes assujetties à la classe dirigeante, bien que le degré de comportement agressif varie considérablement d'une société à l'autre.

A quel point les sociétés de Glorantha sont-elles efficaces pour fournir des services à leurs membres, comme la distribution de nourriture et de vêtements, la défense contre les pillards et la rémunération des artistes et des prêtres ? Que dire de l'aptitude d'une société à croître en population et à étendre son territoire en compétition avec d'autres sociétés ? Dans les deux cas, les plus grands succès semblent souvent exiger un vieux concept : la bureaucratie.

Une des sociétés qui eut le plus de succès dans la Terre antique était l'Egypte, dans laquelle une simple bureaucratie théocratique fut organisée pour des raisons ayant trait à l'agriculture. Nos états modernes et technologiques, qu'ils soient autoritaires ou démocratiques, sont, de manière stupéfiante, experts pour les mesures bureaucratiques. Bien sûr, il n'y a pas sur Glorantha d'états industriels modernes comme nous les connaissons. Il n'y a pas non plus d'états socialistes à l'économie planifiée, ni de démocraties populaires. Aussi, il n'y a aucune infrastructure globale sur Glorantha : il n'y a pas d'organisations mondiales, de réseaux de communications ou de commerce international qui sont si importants, même s'ils sont largement méconnus dans notre monde.

En fait, il y a peu d'organisations bureaucratiques efficaces à trouver sur Glorantha. Par conséquent, des activités vitales pour une société comme une organisation largement répandue de l'agriculture, une imposition intelligente ou la préparation militaire, ne peuvent être accomplies efficacement. Des mesures modernes comme la conscription militaire universelle sont inconnues même dans les sociétés les plus avancées de Glorantha. Cela réduit sévèrement le pouvoir de beaucoup de sociétés gloranthiennes, même celles disposant de magie puissante et d'aide divine, et les place à une échelle d'activité et de croissance médiévale ou même en dessous.

Les quelques sociétés qui ont à la fois de la magie puissante et des organisations bureaucratiques efficaces, c'est-à-dire notamment l'Empire Lunar, le royaume de Loskalm et l'empire kralorelan, possèdent les plus puissantes armées, les plus grandes populations et les conditions de vie les plus confortables. Ces sociétés exercent également une influence considérable dans le monde entier.

La faculté de pouvoir provoquer des ennuis peut bien sûr être augmentée par la magie même chez les rabatteurs de gibier et les nomades, et la magie est certainement disponible à la plupart des

habitants de Glorantha. Pour prendre un exemple d'une culture de notre monde, équiper une tribu de Huns nomades avec des sorts de Lance du Soleil augmenterait de façon dramatique le potentiel militaire de cette tribu. Mais les Huns auraient toujours à faire face aux faiblesses politiques et économiques qu'ont les hommes des tribus nomades, comme la garde et la direction des domaines conquis, le choix du successeur d'un chef mourant ou le partage des dépouilles et de l'autorité parmi les membres de l'élite régnante.

Il doit être noté que l'organisation politique gloranthienne varie largement et ne peut être complètement catégorisée en termes de stades de développement terriens. La même chose est encore plus vraie quand on en vient à essayer de comprendre les rapports culturels et les bizarreries. La différence principale, encore une fois, est l'omniscience de la connaissance magique et le pouvoir divin. Bien que les sociétés humaines de Glorantha soient plus jeunes que les nôtres, et n'aient pas encore eu le temps de développer nos complexes structures de technologie, nos gouvernements et nos coutumes, des modèles inhabituels d'organisation et de culture, influencés par la magie, apparaissent, des modèles presque étrangers à notre imagination. De telles cultures se sont structurées en des organisations difficiles à réduire à des termes terriens conventionnels.

Par exemple, la culture recluse des Brithini (voir le chapitre sur Seshnela dans la partie sur Genertela) offre à son peuple l'immortalité, tout en leur déniant certaines possibilités qui sont communes à presque toutes les cultures de la Terre, comme la possibilité d'avoir une famille et d'élever des enfants. Les Brithini sont gouvernés par les mystérieux Talars, une caste de diplomates-dirigeants. Cette caste, comme les autres castes brithini a eu des limitations inhabituelles de son comportement ; des limites qui seraient inconcevables à la plupart des élites régnantes de la Terre. Pour comprendre les Brithini, il est nécessaire de comprendre la nature et le but de leur magie. Jouer le rôle d'un personnage brithini comme s'il était un habitant de la Terre du vingtième siècle qui se trouverait simplement être immortel, serait absurde : le gain de l'immortalité a naturellement des coûts et des conséquences profondes.

Beaucoup d'autres sociétés gloranthiennes sont tout aussi subtiles. Nous espérons que vous prendrez le temps de comprendre de tels points et ne simplifierez pas trop les sociétés de Glorantha en imposant des points de vue de Terriens.

L'AVENTURIER SUR GLORANTHA

D'où viennent les personnages joueurs dans un jeu de rôle ? Pourquoi font-ils ce qu'ils font ? Comment s'intègrent-ils dans leur société ? Peuvent-ils obtenir des situations où ils exerceront une autorité ou sont-ils destinés à être des étrangers toute leur vie ? Le but principal de ce livre est d'aider le maître de jeu à répondre à de telles questions, en fournissant un arrière-plan intéressant et détaillé pour RuneQuest . Un bref survol de ces concepts est présenté ici.

Il est important que les maîtres de jeu et les joueurs comprennent bien que dans RuneQuest, il n'y a pas de classe de personnes connue sous le nom d'aventuriers ou identifiable comme telle. Ceci est en contraste délibéré avec de nombreux autres jeux de rôle. Dans les conventions de RuneQuest, le mot "aventurier" est simplement un synonyme pour personnage-joueur, bien que le sous-entendu implicite de recherche de risques n'est pas accidentel.

Des aventures excitantes peuvent être facilement trouvées dans Glorantha et n'importe qui peut être un aventurier dans ce monde, même un paysan ou un mendiant, bien que le personnage-joueur courant est plus compétent qu'un individu moyen en méthodes de survie et possède quelque degré d'expérience aux armes, conséquence de duels ou de guerres.

Peu de cultures gloranthiennes (s'il y en a) reconnaissent l'aventurier comme étant un métier distinct ou une classe, pas plus que cela n'était le cas dans l'histoire passée de la Terre. Un personnage-joueur pourra être plutôt une personne quelconque qui quitte son foyer pour aller chercher sa chance, part pour un long voyage pour rechercher un membre de sa famille, rejoint un mouvement local pour combattre l'oppression ou est entraîné dans une affaire mystérieuse. Les aventuriers prennent généralement des risques pour un quelconque but, bien sûr, mais sur Glorantha, ce but peut être presque n'importe quoi : certainement pas juste de l'expérience et de l'or !

Dans quelques excellents scénarios se déroulant sur Glorantha, les personnages-joueurs sont des villageois ordinaires qui sont impliqués dans des circonstances excitantes et alarmantes. Néanmoins, le personnage-joueur plus typique est étranger à la région dans laquelle se passe l'aventure. Il est probablement un vagabond à la recherche de renommée, de prestige, ou simplement de richesses, usant de ses considérables compétences en combat et en magie partout où il voyage. De tels personnages ont une plus grande chance de survie et sont plus excitants à jouer pour des joueurs plus jeunes.

Quels sont les métiers possibles d'un aventurier de Glorantha ? Voici quelques exemples. Des personnages-joueurs gloranthiens que nous avons vus comprenaient des chasseurs de trésors chétifs, de célèbres mercenaires, de traîtres espions professionnels, des émissaires distingués, des marchands de caravane ivres, même des lettrés vagabonds - essentiellement, n'importe qui travaillant dans une activité risquée avec l'espoir d'un gain important. Notez que les marchands ne sont pas cités faussement : la vie d'un marchand peut être très risquée comme très lucrative sur Glorantha.

Comment de telles personnes, indépendantes, bien armées et potentiellement dangereuses s'intègrent dans la société gloranthienne ? La réponse varie selon les cultures et selon la profession de l'aventurier. Les voleurs, les assassins et autres criminels, sont, une fois identifiés, presque toujours tués ou jetés hors de la ville dans la plupart des sociétés, aussi jouer de tels personnages n'est pas recommandé. Les mercenaires et les guerriers errants sont des personnages courants dans beaucoup de régions. De tels personnages seront surveillés avec attention, mais pas harcelés, à moins qu'ils n'accomplissent des violences sur les indigènes ou violent les coutumes locales. Des étrangers peu menaçants comme les lettrés seront en général bien accueillis, car la connaissance est une chose précieuse sur Glorantha.

Est-ce que les gens montrent du doigt les étrangers en armure qu'ils voient dans les rues ? Oui, à moins qu'on ne soit en guerre. Est-ce que le fait de jeter des sorts en public attire l'attention des autorités locales ? Habituellement oui, surtout si la personne est un étranger et si le type de magie a un effet nuisible (par exemple Mortelame opposé à Voler).

En règle générale, les maîtres de jeu peuvent estimer que les aventuriers sont visibles et sous la surveillance de n'importe quel représentant de l'autorité de la région. Les aventuriers d'une espèce différente des habitants de la région seront particulièrement visibles, bien sûr.

De fait, le mot "aventurier" existe dans la plupart des langages de Glorantha. Ce mot signifie beaucoup de choses, mais désigne habituellement

quelqu'un qui prend des risques, souvent illicites, et du moins sans trop de scrupules, pour un gain personnel. Plus généreusement, le mot peut décrire n'importe qui tentant une audacieuse action politique et/ou militaire indépendante pour une grande cause.

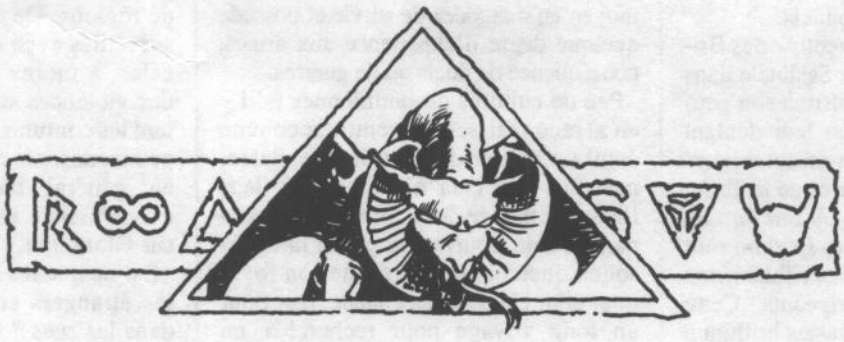
Ce dernier concept de l'aventurier mérite que l'on s'y attarde, puisque c'est la sorte d'activité que beaucoup de personnages-joueurs entreprendront dans une aventure gloranthienne. De telles activités romantiques et héroïques sont mortes dans notre propre monde, du fait de la disparition des raconteurs d'histoire. On entend rarement parler d'hommes de la trempe de Ulysse, Marc-Antoine, Sir Richard Burton, Harald Hardrada ou Tokugawa Ieyasu, et la sorte d'activité indépendante, égoïste, mais souvent héroïque pour laquelle ces hommes étaient célèbres a été rapidement stoppée par les puissants gouvernements centraux qui existent sur Terre et qui ne souhaitent ni assistance, ni menaces à leur suprématie.

Sur Glorantha, la plupart des gouvernements peuvent rarement contrôler, encore moins supprimer, les guerriers mercenaires, les marchands errants ou d'autres individus indépendants de la sorte, propres à être des personnages-joueurs. De nombreux gouvernements encouragent même les activités "aventureuses": par exemple, le gouvernement de la cité de Pavis, dans la Désolation de Genertela, accorde des licences officielles à des guerriers indépendants ou à des chasseurs de trésor, passant par la cité pour aller vers les ruines adjacentes (la célèbre "Grande Ruine").

Les aventuriers sont devenus des personnages publics dans beaucoup de cultures de Glorantha. La quasi absence d'organisation politique dans la majeure partie de Glorantha a parfois permis à des aventuriers de s'emparer d'un grand pouvoir dans des régions très faibles, et les a souvent autorisés à causer de grands tourments. Les aventuriers les plus couronnés de succès sont connus comme des héros, parfois même des demi-dieux et sont célèbres, en bien ou en mal, à travers le monde. Un des exemples les plus célèbres est le légendaire Pharaon, de la région connue comme le Pays Saint, qui, croit-on, était un marin comme les autres ou un capitaine avant son arrivée et son accession au pouvoir.

L'aventurier typique de Glorantha existe quelque part en dehors à la fois de la classe dirigeante et de la classe des travailleurs, puisque ses compétences et son courage lui permettent d'échapper à l'obséquiosité et de combattre contre l'oppression, mais sa nature indépendante et son manque de statut local officiel l'empêchent d'occuper une position de pouvoir dans n'importe laquelle des sociétés gloranthiennes très stratifiées. Les héros sont ceux qui surmontent ces difficultés et d'autres encore.

Bill Dunn, 1988



Les Six Mondes de Glorantha

Glorantha est brièvement décrit dans les règles de RuneQuest. Ce supplément offre aux joueurs et maîtres de jeu des informations en profondeur sur la partie de Glorantha habitée par les humains. Ce chapitre traite de la nature des autres plans d'existence.

Il est à noter que le nom Glorantha peut être utilisé pour décrire le monde dans lequel se déroulent les aventures ainsi que les autres plans d'existence qui l'entourent. Glorantha est ainsi parfois appelé par les érudits les Six Mondes, qui sont :

Le Plan des Dieux

Le Plan des Esprits

Le Plan des Héros : le Monde Extérieur

Le Plan des Héros : le Monde Supérieur

Le Plan des Héros : le Monde Inférieur

Le Monde Intérieur

LE PLAN DES DIEUX

Le Plan des Dieux est une région sans changement, de mythes et de légendes, où vivent tous les grands dieux, leurs enfants et leurs fidèles adorateurs. Les enfers et le paradis de la plupart des religions se trouvent dans le Plan des Dieux. A l'intérieur de ses frontières insondables ont eu lieu les événements qui ont donné naissance au monde connu. Chaque dieu et déesse ayant réalisé des actes immortels y réside, refaisant les actes qui les ont rendus célèbres. Les royaumes du mythe peuvent être atteints par les cérémonies religieuses ou grâce à une forme de magie particulièrement puissante, appelée Quête Héroïque. C'est ainsi qu'un voyageur intrépide peut visiter et participer à la naissance, aux batailles et à l'immortalisation de sa divinité, à moins que les forces cosmiques ne le balayent avant.

On ne peut atteindre le Plan des Dieux dans un corps matériel. La plupart des mortels qui l'atteignent le font temporairement lors des cérémonies religieuses, ou de façon permanente à leur mort. Il ne peut être placé précisément sur une carte physique du monde, mais reste immobile et inchangé, comme l'image originelle de la création. Parfois certaines parties du Plan des Dieux semblent recouvrir le monde physique et prendre une forme semblable à celle connue des mortels. Mais il est différent et régi par des lois différentes de celles du monde connu, et seuls les fous ou les prêtres s'y rendent régulièrement.

LE PLAN DES ESPRITS

Le Plan des esprits n'a pas de réalité physique, mais plane sur le Monde Intérieur comme l'âme d'un homme plane au-dessus de son corps. Il existe donc des correspondances physiques entre les plans physiques et spirituels, mais en-dehors de ces points n'existe qu'un brouillard gris uniforme. Les seules formes qui existent dans ce brouillard aveuglant sont celles des esprits résidants ou des chamans. Ici résident les entités désincarnées de Glorantha, les innombrables esprits qui procurent la guérison et la maladie, l'intelligence et la passion, le pouvoir et les sortilèges. Le Plan des Esprits est également l'endroit où dérivent les âmes perdues, où errent les rêves brisés et où festoient les cauchemars.

LE PLAN DES HEROS

Le Plan des Héros recouvre et regroupe trois régions différentes visitées par les plus grands hommes et femmes de l'histoire et des légendes de Glorantha : les Mondes Inférieur, Supérieur et Extérieur. Ceux-ci sont hors de portée de la plupart des humains, loin des terres habitées. Les héros s'y rendent pour y trouver de grands trésors et des amis pour améliorer leur vie et leur peuple. Parfois les visiteurs s'y rendent par des moyens presque mortels, comme les fabuleux bateaux menés au bout du monde par les chamans doraddi. Un objet magique peut transporter les gens ; on peut se rendre aux cieux grâce à l'une des Couronnes de Brillance laissées par le peuple des étoiles. Il existe plusieurs portes, comme le Gouffre de l'Enfer, qu'utilisent les trolls et dans laquelle tombent parfois les nomades, et qui mène droit au Monde Inférieur. Parfois des rituels emmènent les gens dans le Plan des Héros ; comme le Rite des Six Pierres du culte d'Humakt, qui laisse ses participants dans le noir Monde Inférieur.

Le Plan des Héros n'est pas pour les gens normaux. Il est fatal à ceux qui ne s'y sont pas préparés. De nombreux aventuriers téméraires perdent la vie en tentant vainement de dérober les trésors et les secrets des immortels.

Le Monde Extérieur

Le Monde Extérieur comprend tous les endroits accessibles aux explorateurs courageux ou téméraires, mais se trouve au-delà du monde des hommes. La plupart des endroits ne sont connus que par le voyage d'exploration d'une seule personne, et il est très imprudent de croire que l'ensemble du Monde Extérieur est identique à l'un d'entre eux. Le monde septentrional est appelé Altinela, ou Monde des Altinae, mais il est possible que de nombreuses autres créatures habitent les terres du nord, encore inconnues.

Le Fleuve Sramak est un courant gigantesque (peut-être sans limite) qui

entoure la terre (le Monde Intérieur, voir plus loin) dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les éléments de la terre flottent sur lui comme un bateau sur l'eau. En son sein vivent les plus anciens dieux marins.

Au nord du Monde Intérieur s'étendent les vastes terres glacées de la désolation hivernale de Valind. C'est un immense glacier dont la rive sud s'étend dans une direction nord-est sud-ouest. Il n'est habité que par les trolls et les démons des glaces. Quelque part en son centre se trouve le Palais du Dieu de l'Hiver, duquel aucun mortel n'est revenu, sauf le prince Snodal. Par-delà les glaces se trouve une région nommée Altinela, qui borde le vide infini. Les enfants des dieux y vivent et combattent chaque jour les percées du chaos.

La Mer des Brumes de Kahar rencontre le Glacier de Valind quelque part loin au nord ouest du Monde Extérieur. Varatchu le Téméraire se rendit à cet endroit sur un cheval invisible et infatigable et dit qu'une gigantesque statue brisée, plus grande qu'une montagne, désigne l'endroit exact où Valind et Kahar ont posé leur frontière. Le brouillard est impénétrable aux sens des humains normaux et empli de monstres qui rôdent. Ici se cachent des endroits oubliés de l'histoire et de la mythologie, comme Kylerela, l'île flottante où Eurmal naquit une fois. Les sept Navires-Jumeaux de Haragala, dont les équipages ne pouvaient mourir de faim ni être conquis, ont disparu ici.

L'extrême-orient a parfois été visité par des voyageurs mystiques des terres orientales. Ici se dresse la Porte de l'Aurore qui s'ouvre chaque jour dans un bruit assourdissant afin de libérer Yelm et son char. Autour de cette porte vivent des immortels dont les peaux sont dorées et les voix de purs chants. Certaines personnes disent que le Pays de l'Aurore fait partie de Vithela, alors que d'autres prétendent que le fleuve Sramak le sépare de Vithela.

Au sud de Pamaltela se trouve la Mer de Feu. Elle est si chaude que ses eaux brûlent. Aucun bateau n'y a jamais navigué depuis la mort des Artmali avant l'avènement du Temps. L'eau bouillante est drainée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre par le fleuve Sramak pour réchauffer les parties orientales du monde. La chaleur torride a transformé le sud de Pamaltela en désert inhabitable pour les humains.

A l'ouest de Pamaltela, peut-être au-delà du fleuve Sramak, se trouve la terre de Luathela. On y trouve les Portes du Crépuscule, couleur rouge-sang, où vit Rausa, pleine de chagrin, et d'où viennent les rêves qui hantent les fous et les poètes. Les Luatha, une tribu de demi-dieux à la peau violette y vivent pour détruire les stupides mortels qui viennent chercher l'endroit où le soleil se couche.

Le Monde Supérieur

Au-dessus du ciel est le royaume de la lumière et de la pureté où vit le peuple céleste. On les appelle parfois anges. Le Monde Supérieur est vaste et clair, empli de gens heureux et de paysages magnifiques. Des créatures merveilleuses y vivent, comme l'Oiseau des Présents, connu des Doraddi ; l'Homme Tonnerre, populaire parmi les paysans de Kralorela ; et Yingar le Messager, qui porte la parole importante de Malkion vers la terre.

Une grande partie du monde céleste est parsemée de villages où personne n'a jamais faim ni n'est jamais seul, où la musique et les chants emplissent l'air et où chacun a ce qu'il désire. Certaines parties sont des places fortes destinées à défendre le royaume. Certains forts entourent des trous dans le sol-ciel, qui sont, vus d'en bas, des étoiles. Quelque part se trouve la Prison Brûlante, où les dieux trolls envoient leurs mauvais sujets. La Forêt aux Cent Lumières est un endroit traître où vivent des monstres, comme le Dragon des Plaisirs Secrets, le Chercheur du Septième Plaisir et le Démon de la Conflagration Mortelle.

Les voyageurs doivent être prudents dans ce royaume, car ses habitants n'aiment pas les étrangers qui polluent stupidement leur monde. Même les personnes les mieux intentionnées se font souvent haïr pour leurs incursions. Lorsque le peuple des cieux est en colère, leur furie s'abat comme la pluie sur les malheureuses victimes, prouvant que même ces merveilleuses personnes ne sont pas exemptes de fautes.

Le Monde Inférieur

Sous Glorantha se trouve le Monde Inférieur. Il est aussi bas sous la terre que le ciel est haut au-dessus d'elle. Dans le Monde Inférieur vivent des créatures inhumaines qui sont souvent maléfiques pour les humains. C'est le royaume des créatures des ténèbres. De vastes territoires sont dirigés par diverses races, dont de nombreuses tentent de renverser les créatures de la lumière et de la vie.

Le Monde Inférieur peut être atteint en voyageant à l'extrémité du disque terrestre et en suivant la piste cachée qui y descend. On peut y accéder par plusieurs trous profonds, comme le Gouffre de l'Enfer ou la Trou de Magasta, par transport magique, par des rituels qui envoient les gens vers des endroits de pouvoirs secrets, ou en mourant.

LE MONDE INTERIEUR

Le Monde Intérieur est le royaume habité par les humains, et est le sujet de la plus grande partie de ce supplément. Il est diversifié dans ses sujets et ses lieux, endroit de mille dieux et cités. Il comprend le continent septentrional de Genertela (décrit dans ce supplément), le continent sud de Pamaltela (examiné dans un supplément à paraître) et une myriade d'îles et les océans qui les séparent.

Le Monde Intérieur est l'endroit où se passent habituellement les aventures de RuneQuest. En général, lorsque quelqu'un sort de cette région, il n'y revient jamais. Le Monde Intérieur fait donc l'objet d'une plus grande attention dans ce supplément, alors que les cinq autres mondes ne sont que brièvement décrits. Sauf si mentionné, lorsque nous parlons de Glorantha, nous faisons référence au Monde Intérieur.

Histoire du Monde de Glorantha

Les événements passés sont propres à de nombreuses interprétations. Dans l'introduction au livre de Glorantha (dans les règles de RuneQuest), nous avons donné un bref descriptif des événements et des cultures. Dans les Dieux de Glorantha, nous avons donné la vision mythique. Nous nous concentrons ici sur la réalité historique: événements majeurs, noms des dirigeants, innovations techniques, langages, croyances, et arts.

Comme les restes datent de plusieurs siècles, ils sont liés aux trouvailles archéologiques.

PREHISTOIRE

Une interprétation littéraire

Les lecteurs de l'histoire de Glorantha ne doivent pas être déroutés par son apparente brièveté. La plupart des calendriers de Glorantha donnent "l'histoire moderne" comme étant 1621 ST, mais tous s'accordent à dire que des centaines ou des milliers de générations sont passées avant le début de l'histoire. Ces ères antérieures ont influencé le monde actuel et furent les prédécesseurs des royaumes actuels. Il existe plusieurs époques préhistoriques. D'abord l'époque philosophique, puis la mythique, l'Age Sombre, l'Age Gris et l'Histoire. La progression apparaît dans l'essence de chaque ère.

L'Age Philosophique est fait d'abstractions. La plupart des gens n'y comprennent pas grand chose et on parle donc très peu de cette ère. Lorsque deux experts sont en désaccord sur cette période, la plupart des gens sont incapables de dire de quoi les savants parlent. Les restes physiques de cette époque sont soit visibles dans toute chose (croyance kralorélane), soit invisibles (croyance malkioni) ou parfois visibles et parfois non (croyance lunar). Mais moins de temps nous passerons sur ce sujet, mieux cela vaudra.

L'Age Mythique traite de la construction du monde. Les principaux acteurs en sont les dieux et les plus grands resteront en scène jusqu'à la fin de cette ère. Ils construisent et détruisent collectivement le monde de la nature. Les humains importants sont les héros culturels qui ont donné naissance aux différentes races d'humains. La plupart des histoires sont des mythes, avec une certaine signification religieuse et sont souvent conservées par l'intermédiaire de rites religieux. Ces histoires sont souvent écrites par les prêtres, qui se réfèrent à certains textes pour les rituels. Leur forme se rapproche de la comédie, où les spectateurs se transforment en acteurs.

L'Age Sombre est un âge de confusion. Les histoires diffèrent souvent, de nouveaux personnages apparaissent et disparaissent et dieux et humains sont aussi importants. La plupart des histoires sont emplies de violence et de destruction. Les histoires de cette époque sont uniformes et insipides, et sont appelées "Contes Tristes" dans plusieurs langues. La plupart parlent de survie. Il y a beaucoup d'histoires de morale prouvant pourquoi les gens doivent agir d'une certaine façon. Presque un tiers de ces histoires font partie des rites secrets d'initiation.

Durant l'Age Gris, l'ordre commence à s'établir. Les survivants des histoires précédentes deviennent des héros culturels qui guident leur peuple vers un mode de vie sûr et agréable dans le nouveau monde. Les héros culturels humains sont souvent des bâtisseurs de cités. Les dieux sont généralement distants et la plupart des histoires traitent d'individus légendaires aux pouvoirs supra-naturels mais pas divins. Presque tous ces contes sont traditionnellement oraux, bien que certains puissent être écrits.

Finalement, l'Histoire voit le jour. Il y a environ un millénaire et demi, le soleil s'est levé. Même les historiens de l'ouest, pragmatiques et sans imagination, annoncent cet événement en des termes merveilleux : *"Le quatorzième mille, huit centième, et vingt cinquième Tour des Sables Rouges du Temps, Zzabur ordonna à son Talar et à ses fidèles de porter leurs yeux vers l'est, et, pour la première fois depuis le premier Tour de la machine, le soleil se leva."* (Livre des Paraboles, Volume XII).

Les récits historiques sont les meilleurs, principalement à cause de leur profusion. L'alphabétisation devint commune dans de nombreux endroits.

La perfection de ce schéma d'ordre cosmique le rend suspect. Il est originaire de la culture dara happan du centre de Péloria, adopté par les Theyalans du Premier Age et se répandit vers l'ouest grâce aux Erudits de l'Ambigu. C'est clairement une construction solaire : les progrès du monde miment les phases initiatiques de cette religion. Notez :

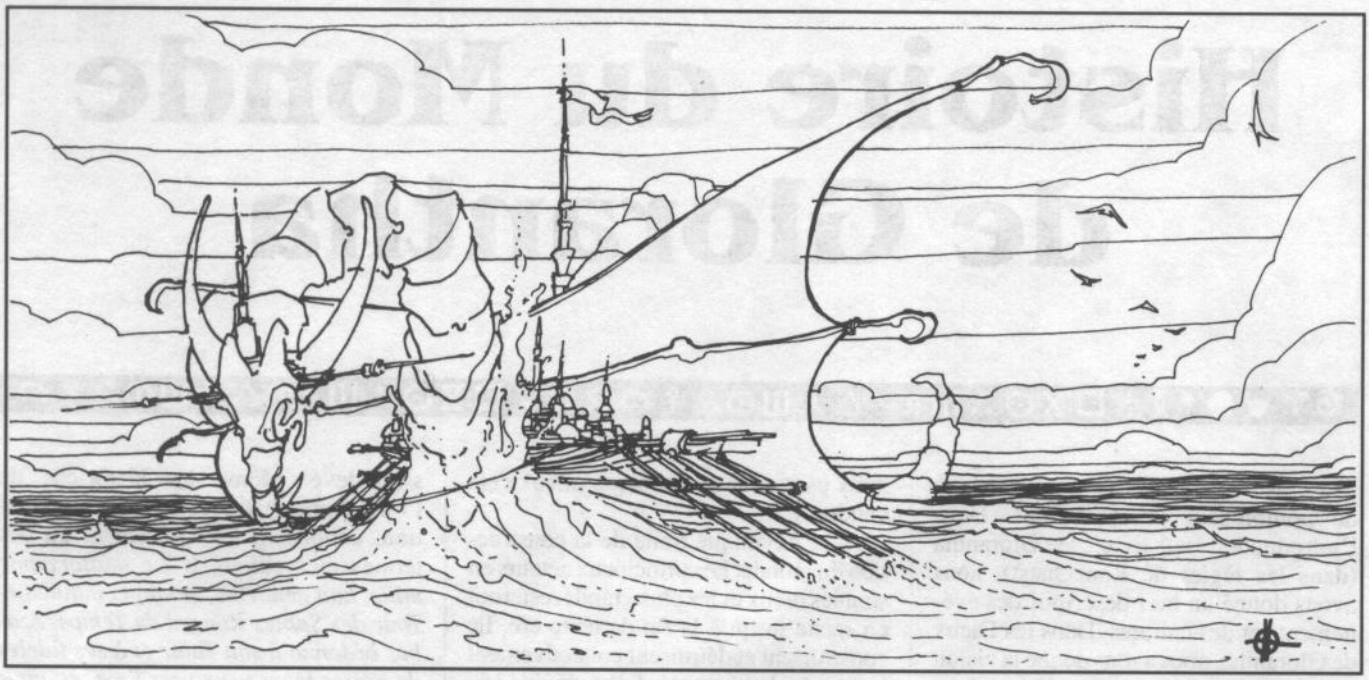
Age Philosophique : préparation à la naissance (Yelm Juvénile)
Age Mythique : la douceur de l'enfance (Yelm Guerrier)
Age Sombre : les problèmes de l'adolescence, les initiations (Yelm le Maître)
Age Gris : l'âge adulte (Yelm Imperator)
Histoire : vieillesse (Yelm l'Ancien)

ORIGINES MYTHIQUES

Une interprétation des Erudits de l'Ambigu

La création de Glorantha s'est faite par étapes discernables. La compilation de nombreux mythes originels permit aux Erudits de l'Ambigu de construire une succession d'âges acceptable.

Deux forces opposées et équilibrées, habituellement appelées Créateur et Se-



meur s'engagèrent dans des interactions tels la danse, la procréation, le chant, le tissage et la multiplication. D'eux émergea une troisième force, Glorantha, la Force de Vie du monde. Toute vie provient d'elle et toute forme de vie est, car sa Force de Vie bouge en elle.

Glorantha porta des enfants : les Pouvoirs et les Eléments. Ce sont les origines de Runes, et les runes ont aujourd'hui leurs pouvoirs car elles incarnent ces entités. Collectivement, ils sont appelés la Cour Céleste. Ensemble, par diverses combinaisons, ils créèrent le monde de Glorantha.

Au centre de l'univers se dressa un grand palais, également appelé Cour Céleste, où une montagne, l'Aiguille, unifia les diverses parties en un ensemble harmonieux. Des centaines de races, chacune aussi diversifiée et intéressante que les trolls et les humains, existaient en harmonie pacifique. Au-dessus de tous les êtres, au-dessus, sur et autour de l'Aiguille fut placé Yelm, Empereur de l'Univers. Son règne était bon, généreux et universel. Tous ceux qui ne le reconnaissaient pas vivaient dans le monde inférieur, une vaste ombre, paisible et pleine d'elle-même.

L'Age de la Tempête vint ensuite. Umath naquit et apporta la tempête, la violence et le changement sur le monde. Ses fils impétueux initièrent de nouvelles créations en incitant la rébellion des dieux mineurs contre Yelm. Le monde supérieur tout entier fut secoué par leurs coups sur les portes du paradis. Enfin Orlanth tua Yelm avec le Nouveau Dieu, Mort. L'ombre de Yelm s'enfuit vers la Terre des Morts et sa faible lumière fit fuir tous les trolls et créatures des ténèbres vers le monde intérieur. Les Ages des Glaces arrivèrent, les océans gelèrent et la plupart des gens faibles moururent. Cette période est également appelée Age des Ténèbres Inférieures.

Les Grandes Ténèbres vinrent après qu'Orlanth ait quitté le monde supérieur pour chercher à libérer Yelm de la Mort. Abandonnée par son dernier chef, Glorantha fut soumise à son destin. Le chaos pénétra le monde, apportant sa terrible maladie et sa mutation cancéreuse à la Force de Vie. Les membres de la Cour Céleste ne purent résister. Des armées de monstres et des océans d'atrocités convergèrent vers l'Aiguille. Lorsque la Vie rencontra l'Anti-Vie, tout implosa pour donner le vide. L'Aiguille et ses habitants disparurent en un éclair. Bientôt toute existence devait être drainée vers l'endroit où elle avait prit naissance.

Le Compromis des Dieux sauva le monde. Au Monde des Morts les dieux, jadis ennemis et meurtriers les uns des autres, firent un pacte de compromis sur leurs propres corps et âmes. Ils choisirent un moment mythique, firent mourir la mort et mirent fin à l'entropie. La déesse Arachné Solara présidait cet instant et elle tissa une toile magique à partir des serments des dieux, puis la lança sur l'univers et le fit tenir en un tout. La Force de Vie universelle qui irradiait et se transformait dans tout Glorantha parcourait désormais la toile d'Arachné Solara et lia le monde dans le Temps. Ensemble les dieux firent commencer le Temps et Yelm, Empereur de l'Univers, monta au ciel.

Le lever du soleil marqua le début du Temps mesuré, définissant la nouvelle existence distincte de l'état de conscience onirique des âges mythiques précédents. Les anciens dieux et héros restèrent vivants dans leurs divers mondes divins et spirituels, mais définitivement isolés des prises de décision du monde nouvellement créé. Pour sauvegarder leur création, les anciens dieux y figèrent leur participation. Telle est la nature du Grand Compromis par lequel les dieux choisirent de se préserver.

Les races mortelles de Glorantha gardèrent leur volonté propre et leur capacité à créer. Les survivants s'étaient tous adaptés à une forme de survie qui leur permit de survivre après l'Aurore. Beaucoup gardèrent des relations avec les dieux, dont le pouvoir n'est plus accessible que par les communications des prêtres. Les dieux n'exercèrent leur volonté que dans les limites du Grand Compromis, stéréotypant leurs activités et intérêts sur ce qui était finalement reconnu comme étant la Nature fixée des choses.

La suite de l'histoire de Glorantha montre les races mortelles combattant pour comprendre et participer en tant que force centrale de l'univers.

L'AGE DE L'AURORE

Le soleil se leva. Jusqu'ici seuls des motifs variables de ténèbres et ombres grises avaient empli le ciel. L'orbe brillante se leva dans le ciel, descendit, et s'est levé à nouveau chaque matin depuis lors. Plusieurs poches d'humanité survécurent aux Ténèbres, cultures unifiées et civilisées, mais souvent matériellement appauvries et fanatiques dans leurs coutumes.

Les cinq premiers siècles après l'Aurore constituent l'Age de l'Aurore. Le jeune monde grandit, au début avec coopération, en reflétant le Grand Compromis. Les hostilités commencèrent rapidement parmi les humains ou, plus souvent, continuèrent des conflits connus avant l'Aurore. Les philosophes conclurent que le Grand Compromis incluait le conflit à la fois en Nature et en Culture. Les Races Aînées plus proches de leurs dieux, qui participèrent tous au Grand Compromis, furent généralement plus lentes à reprendre leurs vieilles haines. L'Age de l'Aurore fut une ère de paix entre la plupart des Races Aînées.

Plusieurs cultures urbaines survécurent intactes. La plus grande partie de l'Age de l'Aurore consiste en une interaction entre ces différents peuples.

Les Waertagi, un peuple à la peau verte, qui se disent descendants de Malkion le Prophète, furent d'une grande importance dans le Premier Age. Même si la pêche locale épuisait les côtes et la magie non-waertagi transportait les gens par-dessus les océans, tout le commerce se faisait dans des navires waertagi. Leurs grands vaisseaux-cités, faits de dragons marins qui pouvaient faire plus d'un kilomètre de long, écumaient l'ensemble des mers. Ils gardèrent les secrets des peuples de sorte que personne d'autres qu'eux ne connaissaient les peuples d'outre-mer.

Les autres cultures importantes comprennent : Seshnela, plus grande colonie occidentale ; les Theyalans, originaires de la Passe du Dragon ; les Péloriens, une culture solaire urbaine temporairement supprimée par les nomades ; Kralorela, qui prétend à la continuité culturelle depuis plus d'un million d'années ; Vormain, aussi mystérieux alors qu'aujourd'hui ; et les Iles Orientales, fourmillantes mais pas expansionnistes. Les autres cultures de l'Aurore importantes, mais non centralisées comprennent : les monteurs d'animaux de Prax ; les nomades de Pent, cavaliers à tendance solaire qui dirigeaient autrefois, mais furent finalement poussés hors de Péloria ; les tribus doraddi de Pamaltela, dont certains membres commençaient à explorer le lointain Fonrit ; et Téléos, toujours isolé.

Tous ces peuples eurent des difficultés à s'adapter au Temps et les conflits étaient courants durant les cinq premiers siècles de l'histoire. Dans la plupart des cas, les humains continuaient de se battre pour les mêmes raisons qu'avant le début du Temps. Malgré des guerres occasionnelles, le monde était relativement calme, comparé aux troubles très importants causés par les guerres de Gbaji dans le centre-ouest de Genertela.

Charte Historique I : l'Age de l'Aurore

A l'Aurore, il existait de nombreux centres de civilisations, mais l'histoire ne reconnaît que trois forces dynamiques durant les siècles suivants. Sur Genertela, ceux qui firent bouger l'histoire furent Seshnela et les Theyalans de la ceinture barbare, à tel point que l'Age culmina en une série de guerres entre eux. Sur Pamaltela les Doraddi continuèrent une expansion pacifique et de grande envergure.
Trois autres civilisations majeures existaient, mais ne firent rien d'importance capitale hors de leur propre sphère d'influence : Kralorela, Vormain et les Iles de l'Orient. D'autres régions, peuplées mais non civilisées, comprenaient les cultures indigènes de Ralios, Prax, Péloria et Fronéla.

0 - L'Aurore. L'Histoire commence.
Seshnela : colonies isolées dans Seshnela, Fronéla et Arolanit assaillies par des Hsunchens hostiles.
Ceinture barbare : dans la Passe du Dragon, le Conseil Mondial des Amis renouvelle son Serment Eternel d'Unité, et envoie des missionnaires au nord, au sud, à l'est et à l'ouest.

01 - Seshnela : état de guerre créé par les conquêtes basmoli ; le prince Hrestol part accidentellement en quête héroïque et découvre de nouvelles relations avec le Dieu Invisible.

02 - Seshnela : Hrestol établit le Nouveau Malkionisme dans Seshnela. Le prince Ylream, fils du Roi Froalar et de Seshna Likita, naît. Il sera le prochain roi, remplaçant Hrestol comme héritier et fondateur de la dynastie des Rois Serpents.

150 - Seshnela : fin de la dynastie des Rois Serpents.

vers 150 - Ceinture barbare : le Conseil Mondial des Amis est dissout et remplacé par le Grand Conseil de la Terre de Genertela (connu également comme le Second Conseil). Le gouvernement migre à Dorastor.

vers 200 - Seshnela : les révisionnistes hrestoli, surnommés Véritable Voie Hrestoli, établissent le contrôle de l'Eglise Malkioni et mettent hors-la-loi toute forme de vampirisme, et condamne les traditions païennes des Rois Serpents.

vers 230 - Ceinture barbare : bataille d'Argentium Thri'ile. Les nomades solaires sont définitivement vaincus et migrent à l'est vers Pent et à l'ouest vers Fronéla. Les fermiers péloriens sont libérés de l'emprise des nomades.

vers 245 - Ceinture barbare : la Tripolis Dara Happan déclare son indépendance du Grand Conseil de Genertela. Le motif de la guerre entre Orlanth et Yelm est rétabli dans la guerre entre les peuples barbares des vallées fluviales et des collines.

vers 365 - Ceinture barbare : le Grand Conseil de Genertela est brisé par la dissension lorsque ses membres commencent leur projet de conception d'Osentalka, le Dieu Parfait. Les trolls, dragonewts et humains de la Passe du Dragon se révoltent et se retirent.

vers 370 - Ceinture barbare : l'Empire Dara Happan se joint au Grand Conseil de Genertela, pour participer au projet de création d'Osentalka, le Dieu Parfait.

375 - Monde : le soleil s'arrête dans le ciel, Yelm est éclipsé. Le temps est brisé. Osentalka est né et immédiatement renommé Nysalor, le Brillant.

vers 380 - Ceinture barbare : la Passe du Dragon est conquise par le Grand Conseil de Genertela. Kyger Litor est blessée : début de la malédiction des trolls.

vers 400 - Seshnela : l'armée brithini est défaite dans une bataille contre Tanisor. Arkat fait partie de l'armée brithini, et part alors à Seshnela pour prêcher contre Gbaji le Menteur.

vers 410 - Seshnela : Arkat mène une croisade depuis Seshnela contre Tanisor, renversant le Roi Vampire qui y régnait.

vers 440 - Seshnela : Arkat et son armée débarquent à Slontos, le libèrent, marchent vers la Passe du Dragon et la libèrent.

450 - Ceinture barbare : une armée de la Passe du Dragon, aidée par les nomades de Pent, envahit Dara Happa.
Monde : dernière bataille d'Arkat et de Gbaji dans Dorastor. Arkat est vainqueur et laisse Dorastor en ruines.
Seshnela : Arkat s'installe à Ralios, pose les bases de l'Alliance Stygienne, établit les trolls à Guhan, etc.

500 - Ceinture barbare : Arkat à son apogée.

Seshnela à l'Age de l'Aurore

La culture occidentale a survécu aux Ténèbres, sous forme de plusieurs colonies réparties autour de la Mer de Neliomi, unifiées par des seigneurs brithini et des armées se déplaçant à bord de navires dragons waertagi. La race waertagi avait parcouru les mers depuis les Ténèbres Inférieures et conservé une alliance inébranlable avec les Brithini. Durant les premières années suivant l'Aurore, le prince Hrestol, un Talar à la réputation impressionnante, découvrit une façon de parler directement au Dieu Invisible par l'intermédiaire de Malkion, en accord avec une prophétie et instituant de ce fait l'Eglise Moderne du Dieu Invisible. La plupart des colonies de Brithini se convertirent à la nouvelle méthode optimiste de vénération de Hrestol, reléguant l'île de Brithos dans une voie fermée et conservatrice. Seul Arolanit a gardé une loyauté intacte envers Brithos à travers les âges. Aujourd'hui, le terme "Malkioni" se rapporte habituellement à la voie hrestoli ou à une de ses branches.

Stimulé par la philosophie libératrice de Hrestol, le royaume de Seshnela devint le centre de la civilisation occidentale. Initialement, la déesse native Seshna apporta son aide à la dynastie en place. Le paradoxe apparent des monothéistes hrestoli vénérant la déesse locale ne dérangea personne pendant plus d'un siècle et demi, alors qu'ils prenaient possession de la terre. La Dynastie Fondatrice s'éteint après que toute la région bénie par la déesse Seshna ait été à l'intérieur des frontières politiques du royaume. Deux siècles après la Dynastie Fondatrice, appelée les Rois Serpents, tout contact avec leurs anciennes traditions, fut condamné et déclaré païen, et tous leurs temples fermés.

La tradition des Rois Serpents consistant à laisser l'ensemble de l'héritage d'un père à son fils aîné s'enracina dans la société seshnegi, entrant en conflit avec les traditions égalitaires du système hrestoli. Les conflits résultants alimentèrent comme du bois sec de nombreux feux, et furent la première raison de la division du royaume durant des siècles. Les idéalistes hrestoli accédaient au pouvoir à certaines époques, alors qu'à d'autres, les linéalistes le détenaient.

La déesse Seshna promit au royaume de Seshnela la sécurité et la souveraineté à l'intérieur de ses frontières et c'est ainsi que la population s'accrut. L'Empire Seshnegi atteignait jadis Safelster, en comprenant la côte fronélienne et les colonies implantées dans Jrustela. Cette phase de l'empire prit fin lorsqu'il tenta d'attaquer Brithos et fut écrasé. D'autres dynasties émergèrent et tombèrent, unifiant chaque fois les nobles pour résister à l'invasion venue de Safelster, mais elles ne purent empêcher les querelles intestines le reste du temps.

Le royaume de Seshnela était petit, le roi tentant de voler l'héritage des autres dynastes, lorsque Arkat vint à la fin de l'Age de l'Aurore.

L'Empire Doré d'Osentalka

La civilisation theyalane, centrée sur la Passe du Dragon, montra la plus grande coopération entre les espèces pour une durée inégalée. Ils avaient survécu ensemble aux Ténèbres et se nommaient le Conseil Mondial des Amis. Après l'Aurore, des groupes hétérogènes de missionnaires partirent pour expliquer les "nouvelles règles" du monde à tous ceux qu'ils rencontraient. De nombreuses tribus de plus petite taille avaient survécu aux Ténèbres, errant dans les ombres jusqu'à ce qu'elles soient pacifiées par des missionnaires.

En 150 ST le Grand Conseil de la Terre de Genertela, plus connu sous le nom de Second Conseil, fut formé. Il ne comprenait plus toutes les races au sein de son corps dirigeant, et la politique se transforma d'un travail de missionnaire en une guerre contre les nomades péloriens. Sur la demande des elfes, le gouvernement s'est déplacé à Dorastor pour faciliter le contrôle sur les convertis theyalans de Ralios, appelés Confédération Dangan. En 230 les nomades régnant sur Péloria furent vaincus et expulsés de Pent, libérant la culture dara happan qui, en une génération, organisa sa propre opposition armée au Grand Conseil de la Terre de Genertela.

En 375 ST les chefs du Second Conseil ordonnèrent la création d'un dieu pour les diriger. De nombreux membres protestèrent et les humains et les Races Aînées de la Passe du Dragon se révoltèrent contre la communauté politique et appelèrent les gens de Dorastor, le Conseil Brisé. Même sans les dissidents, le Grand Conseil de Genertela se développa, car les Dara Happans s'y joignirent, impressionnés par la puissance du projet. L'expérience fut concluante, et engendra le dieu nommé Osentalka. Une génération plus tard, la Passe du Dragon fut conquise par les armées du Grand Conseil de Genertela, qui progressèrent à l'ouest vers Slontos.

Les Guerres de Gbaji

Le nom d'Osentalka fut rapidement changé pour devenir Nysalor, l'enfant-soleil. Son règne apportait paix et prospérité dans tout le royaume. Péloria et l'est de Ralios se rappellent encore de cette période comme étant le Temps du Dieu Bon. Sa vénération transcendait toutes les frontières politiques et absorbait famille, royaume ou culte avec la même facilité.

Nous ne savons pas exactement ce qu'a fait Nysalor. Aucun des changements n'était concret : pas d'art, d'architecture, de grandes cités ou familles ne virent le jour. Tout disparut, comme prophétisé, lorsque le dieu fut tué, ne laissant qu'une vague nostalgie et un profond ressentiment contre l'assassin. Aujourd'hui (1621), l'Empire Lunar vénère un dieu qu'il appelle publiquement Nysalor, mais le reste du monde considère que c'est Gbaji. Seuls les Lunars les plus sincères et les plus dévoués connaissent la vérité et n'en parlent jamais directement, préférant s'exprimer par énigmes abstraites.

Nous savons plus de choses concernant les actes de l'empire de Nysalor dans les

terres occidentales. Les prêtres de Nysalor, appelés Poseurs d'Enigmes, instillèrent secrètement une malédiction dans ces pays, puis arrivèrent pour l'éliminer, gagnant ainsi traîtreusement la confiance des populations. Finalement, des milliers de gens utilisèrent des formes de magie aussi cruelles et déviées que leur imagination le leur permettait. Et Nysalor créa Arkat, une des figures les plus imposantes et les plus énigmatiques de l'histoire et de la mythologie gloranthienne. Arkat était un soldat fanatique extraordinairement capable de détecter et de combattre les forces du dieu ennemi qu'il nommait Gbaji, le Menteur. Jamais Arkat ne donna un autre nom à son ennemi, et aujourd'hui l'ensemble du monde occidental ne connaît que Gbaji.

Arkat et Nysalor

L'histoire brumeuse de l'Age de l'Aurore se cristallise autour de la vie d'Arkat, connu sous de nombreux autres noms par ses ennemis et ses amis. Ses activités ont formé toute l'histoire ultérieure.

Tout le monde donne une variante de la même histoire : "Nous connaissons tous un grand héros qui avait fait ses preuves avant même de nous avoir rencontrés. Il a rapidement acquis expérience et renommée dans nos secrets religieux et militaires. Menant nos armées, il conquit d'abord nos ennemis, puis le sien, Gbaji le Menteur. Puis Arkat nous a trahis, il a rejoint nos rivaux et partit en aventures avec eux." L'histoire d'Arkat est un cycle de succès, d'échecs et de transformations, compliqué par le fait que chaque cycle trahissait les alliés du succès précédent.

Arkat fut élevé par les elfes de Brithos, qui disaient beaucoup de bien de ses talents d'enfance, avant de le confier à l'école des guerriers à 13 ans. Il progressa rapidement, même dans l'ambiance de sélection terrible des guerriers spécialisés.

En 400, une armée de Brithos débarqua en Arolanit pour punir le royaume de Tanisor de ses graves transgressions. Au début, homme comme les autres parmi la foule, Arkat se distingua rapidement par sa volonté et sa ténacité. Il se montra efficace et courageux, béni par la chance et sans peur du terrain inconnu. Il fut très utile pour obtenir l'aide des Seshnegi durant la guerre.

Les limitations de sa caste ne plaisaient pas à Arkat. Il fut réprimandé à de nombreuses reprises et finalement excommunié. Il fut immédiatement accepté parmi les Hrestoli auprès du roi Gerlant Flammépée de Seshnela. En une année, il maîtrisa toutes les difficultés de la ferme, démontra sa maîtrise des sciences militaires et étudia les arts de la sorcellerie lorsqu'il était en campagne. La guerre contre les rois vampires de Tanisor fut une réussite, transformée en croisade par les préparations surprises d'Arkat. En 417, Arkat fut nommé Grand Marshal de la Croisade de Seshnela contre le chaos, un poste qu'il conserva jusqu'en 425 lorsqu'il rejeta le triangle tripartite du Dieu Invisible et rejoignit le culte barbare de la Mort pour conquérir Slontos.

L'initiation d'Arkat au culte d'Humakt fut considérée comme une victoire par les Epées de ce culte car l'arme favorite d'Arkat avait toujours été l'Epée Incassable, probablement façonnée par lui-même. Sa conversion fut nécessaire à la libération de Slontos. Les nombreuses tribus qui s'y trouvaient le reconnurent comme le Fléau du Chaos longtemps promis, un titre chéri par Arkat. Durant son initiation en tant qu'Epée d'Humakt, Arkat fut blessé, mais reçut également une illumination critique qui lança sa carrière de quêteur héroïque.

Plus tard, il trahit Humakt pour rejoindre Zorak Zoran. Sa transformation finale, pour rencontrer Gbaji en combat à mains nues, trahit l'humanité elle-même, lorsqu'il devint un troll. Enfin, en 450 ST, Arkat et Gbaji se rencontrèrent et le Menteur fut vaincu, démembré et emmené loin des domaines géographiques et mythologiques pour être caché. La vérité à propos de Nysalor, ou Gbaji, disparut. Dorastor, jadis plus belle terre de Genertela, fut transformée en ruines dévastées.

Arkat est également le découvreur de la Quête Héroïque moderne. La Quête Héroïque elle-même est ancienne ; depuis des temps immémoriaux les créatures intelligentes de Glorantha ont utilisé des rituels et des cérémonies pour contacter divinités et esprits. Les rituels les plus importants étaient tenus secrets, car ils permettaient aux initiés de voyager réellement vers les royaumes des dieux et de participer aux moments critiques des plus profondes expériences de leurs dieux. Nombre de ces moments critiques comprenaient l'interaction avec les créatures, les dieux ou les monstres hors de contrôle du culte. Le danger spirituel est réel, mais les nécessités rituelles garantissent le succès à leurs adeptes tant qu'ils ont été loyaux envers leur dieu.

Arkat était un fanatique religieux dans chaque culte qu'il rejoignait et participait à tous les rites et cérémonies avec un zèle surnaturel. Après plusieurs initiations Arkat constata qu'il arrivait aux mêmes "endroits" durant les cérémonies, mais dans des rôles différents. Il recoupa les relations et devina les connexions, et avec sa connaissance nouvelle des rituels et de la mythologie, il voyagea dans la légende vivante de Glorantha. Transformé encore et encore, Arkat bâtit un réseau de passages secrets et de relations, une carte du Plan des Héros.

Arkat se retira à Ralios après les guerres de Gbaji, où il vécut environ cinquante années. Il parvint au Royaume Immortel à peu près en 500, bien que la date précise soit un secret du culte, et laissa derrière lui une confédération politique souple appelée Alliance Stygienne, qui fut détruite et ses restes enfouis sous terre, à la fin du huitième siècle, par le Royaume de Seshnela

L'AGE IMPERIAL

Le passage d'Arkat dans le Royaume Immortel marque le commencement d'une période de grande influence et de grande activité magique pour les cultures de l'humanité. Cette période est connue sous le nom d'Age Impérial (ou sous celui de Deuxième Age).

L'Empire des Amis des Wyrms

L'Empire des Amis des Wyrms fut l'un des deux mouvements les plus influents du Deuxième Age, concernant finalement les opinions politiques et religieuses et la vie de tous les jours de millions d'êtres. Pendant la même période où les Erudits de l'Ambigu dominaient les côtes maritimes du monde, l'Empire des Amis des Wyrms anima l'intérieur de Genertela.

L'Empire des Amis des Wyrms commença dans la Passe du Dragon, dont la géographie même contribuait à rendre plus accessibles les pouvoirs draconiques. A cet endroit vivait la plus puissante et sacrée de toutes les civilisations dragonewts, jamais atteinte par aucune force externe, que ce soit un flux cosmique, un glacier éternel, une invasion du Chaos ou la fin du monde. Emplis d'une terreur mêlée d'admiration, les habitants avaient toujours respecté les pouvoirs cachés des dragons, indétectables par des moyens humains, qu'ils soient magiques ou non. Par conséquent, les graines de l'Empire étaient plantées, latentes.

Le culte de Drolgard, un héros barbare, possédait le secret de la langue des dragons depuis des temps immémoriaux. Le culte perdit son secret lors d'un raid d'esprit des Erudits de l'Ambigu, qui ouvrirent ensuite une école pour l'enseigner à Nochet. Quand le premier groupe de diplômés quitta la ville pour rechercher

une réelle expérience sur le terrain en Vieux Draconique parlé, les étudiants trouvèrent les dragonewts ouverts et amicaux, cherchant à communiquer avec l'humanité de façon presque pathétique. La plupart des habitants humains de la région, intrigués par la nouveauté, apprirent quelques rudiments de la langue.

Ainsi s'ouvrit le chemin vers la magie draconique. La conséquence géographique et les influences mythiques influèrent naturellement sur ces nouveaux débouchés. Les habitants de la région se trouvèrent bientôt pensant en Draconique sans même s'en rendre compte. Le sujet attira des gens de toutes les origines : des philosophes comme des prostituées, des saints et des escrocs, des ménagères ordinaires et des individus destinés à devenir des héros. Limités par leur connaissance nouvelle, les gens se séparèrent rapidement en factions rivales. 573 fut une très mauvaise année pour les voyageurs dans la région.

Vistikos Oeil-Gauche devint célèbre. Il avait été banni de son propre clan et fut plus tard excommunié par l'épiscopat malkioni de Nochet. Jusqu'en 575, il n'était qu'un individu parmi les milliers qui cherchaient à comprendre ce qui était en train de se passer. Il vit les futurs rois inhumains de Oeil de Dragon, et de cette façon, obtint le droit d'interroger le Dragon Cosmique. Il posa les bonnes questions, obtint la seconde formule, et établit la première des ligues valsantes et chassantes, qui convertirent tous les personnages politiques clé en une séance. Les ligues utilisaient la musique, la tragédie et le jeûne pour répandre la connaissance draconique exacte parmi les gens, le pays et le monde des esprits.

Les résultats immédiats furent rapides et impressionnants. Certaines personnes, choisies pour des raisons inconnues de tous, surgirent de manière prééminente pour organiser une société basée sur le draconisme. On introduisit dans toutes les coutumes locales du symbolisme draconique, comme si elles révélaient des secrets qui avaient toujours été là, mais qui n'avaient jamais été vus auparavant. Diverses personnes créèrent des modes similaires en orfèvrerie, peinture sur corps, etc. Tous adoptèrent la fléchette comme arme projectile. Les conservateurs furent jetés dehors, tués, ou forcés de se cacher. Ils trouvèrent finalement l'unité de tous leurs cultes dans une organisation secrète appelée les Traditionalistes des Vieux Jours. En dépit des épreuves du changement, le résultat d'ensemble était un progrès. Les gens avaient plus à manger, moins de peurs, et ils appréciaient une plénitude de richesses matérielles et spirituelles.

En 578, l'Empire des Amis des Wyrms fut instauré officiellement comme la religion régnante et l'état des habitants de la Passe du Dragon.

L'Empire des Amis des Wyrms était une cible naturelle pour les Erudits de l'Ambigu, ces prédateurs dont les moyens insidieux pénétraient le savoir familial, les secrets des cultes et l'occultisme cosmique avec la même facilité. On a relevé plusieurs incursions, allant de l'invasion physique (842) aux émeutes de lettrés (comme à Nochet, en 780, 826, et 886 qui se propagea même jusqu'à la capitale), en passant par les attaques magiques (comme dans la guerre des Sept Ouragans contre Slontos, de 818 à 825). Pendant toute cette époque, quelques connaissances furent échangées ou volées, mais l'Empire des Amis des Wyrms réussit en général à maintenir ses distances vis-à-vis de la magie des Erudits de l'Ambigu. Un éminent Erudit de l'Ambigu énonça tout net, "Ils ont une manière de penser différente, une autre règle du jeu."

Le but de l'Empire des Amis des Wyrms était de reconstruire le Grand Dragon ; une tâche cernant à la fois le monde physique et le monde spirituel, et accomplie quand certains paramètres mal définis auraient été en conjonction. Sa plus petite manifestation, rencontrée plus tôt dans l'histoire, et revue par la suite de nombreuses fois, fut découpée dans le sol, grossièrement gravée dans une chaîne de collines maintenant appelée la vallée Ormsgone (bien que le dragon ne s'en allât pas pendant des siècles après sa création). Dans sa plus grande mesure, son épine dorsale était prévue pour être le fleuve Oslir et ses ailes les Montagnes des Bois de Pierre. Son intellect avait besoin de la population entière de Péloria divisée en cinq cultes, et son souffle devait être les volcans en éruption du Pays Saint.

Comme le Grand Dragon se réveillait lentement, le monde devait être animé par les énergies draconiques et amener un âge d'or de perfection pour tous les participants. Les premiers participants en bénéficieraient d'abord, puis les autres suivraient selon le temps qu'ils auraient consacré à l'entreprise. Il en résulta une croissance accélérée en forme de pyramide. Parmi les premiers établis, de nombreux s'en étaient déjà allés, par contact spirituel, dans l'âme du Dragon Cosmique, alors que les nouveaux arrivants de l'étranger n'avaient même pas encore répondu aux ligues valsantes et chassantes.

Comme l'inégalité entre les dirigeants et leurs disciples augmentait avec le temps, la méfiance et l'hostilité augmentèrent de la même façon. Les Traditionalistes des Vieux Jours, autrefois bannis et obligés de fuir, se trouvèrent maintenant justifiés. Leurs prophéties d'infidélité et de mort étaient maintes fois prouvées. Ils prêchèrent alors la Dernière Chance et leur résistance fanatique devint plus forte. Les embuscades devinrent des expéditions de pillage, et des chefs assoiffés de sang apparurent, faisant s'interroger les personnes nouvellement converties sur leur sagesse récemment gagnée.

La guerre fit rage le long des frontières où Fogarth Hache-de-Dent mena ses Chevaliers des Bois. Les champs et les maisons furent toutes brûlées où l'Homme des Cinq Pierres, un mystique nu et grognant de Deux Fois Béni, conduisit son armée. Dijaar et ses Cinq Amis amenèrent chacun une horde de barbares montés.

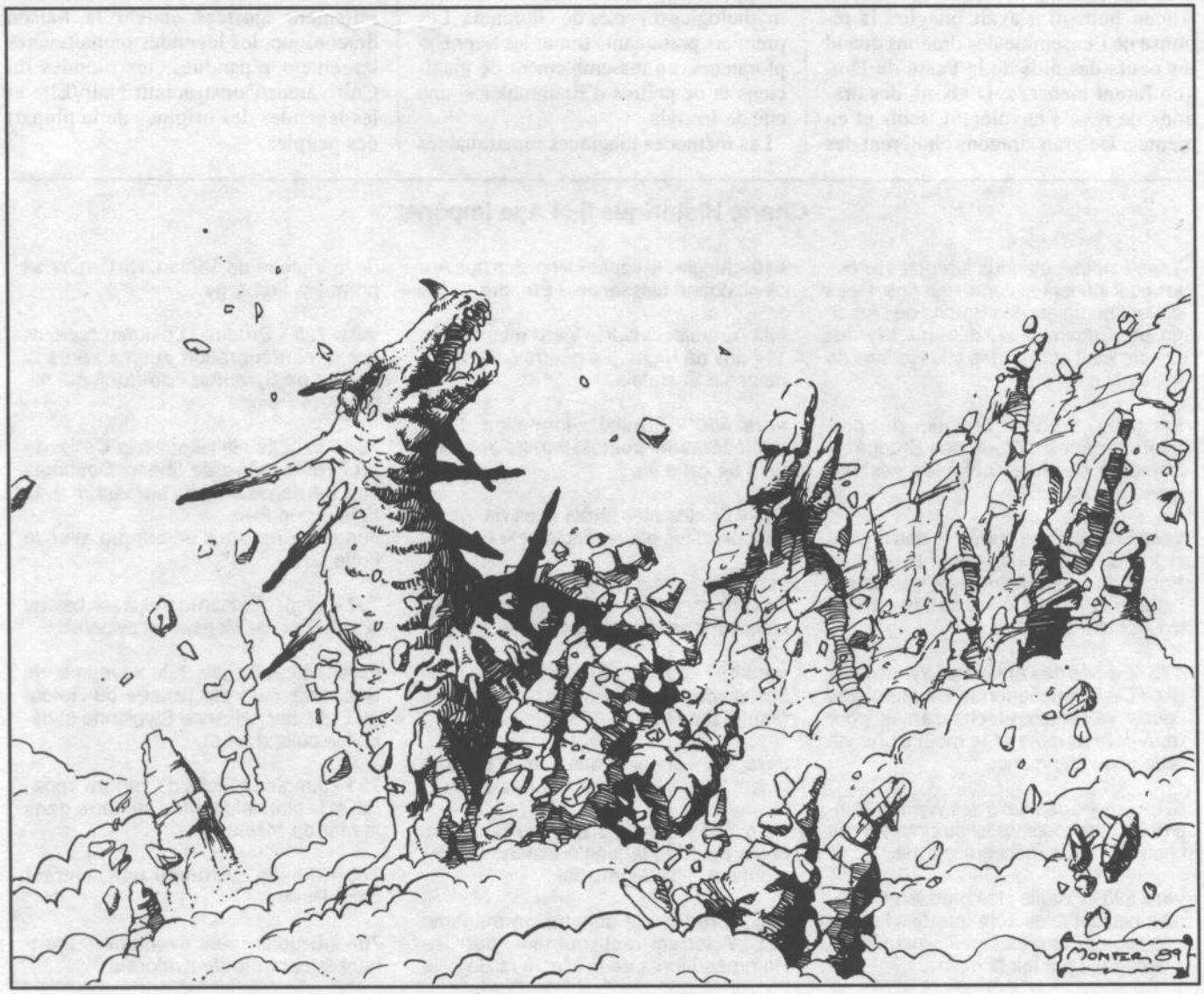
Dans cette guerre magique, les prêtres se découvrirent des liens communs les uns avec les autres, et acceptèrent même l'aide des pouvoirs sombres du nord. Il y eut des hivers glacés, des raids trolls et des monstres affamés en Péloria, tandis que ses habitants se rebellaient.

En 907, le danger atteignit la Passe du Dragon lorsqu'un hiver particulièrement froid glaça tout, quand les trolls firent des raids en force et que toutes les récoltes ne donnèrent rien deux années de suite. Si le nombre de morts fut faible et les frontières encore sûres jusqu'à Dara Happa, ces signes indiquaient un déclin interne profond.

Le conseil dirigeant de la Passe du Dragon devint acrimonieux dans son débat sur les méthodes qui convenaient pour traiter la crise des Traditionalistes des Vieux Jours. Rapidement, des dissensions internes dans les tentatives pour conserver ce qui restait, eurent un effet destructeur égal à ce qu'avaient fait les envahisseurs. Les provinces se rebellèrent, des tribus et des royaumes apparurent là où l'unité avait autrefois prospéré. Un groupe populaire était les Dragons de la Guerre, dont les succès militaires étaient continuels, mais dont les dévastations terrifiantes leur amenaient rarement l'amitié de la population. Un autre groupe, nommé les "Là-haut et Au-delà", était d'avis d'ignorer les troubles, disant que "Même les dragons ont de la vermine. Ayons pitié d'eux". Un autre, les Convertisseurs, annulèrent leur propre et considérable sainteté pour assister la population souffrante. Quelques-uns allèrent parmi leurs plus proches disciples, les pressant de quitter la réalité physique, tandis que d'autres s'en furent le long des frontières ravagées accomplir des miracles et se moquer du martyre.

La transmission fut soudaine. En 1042, le chef dragonewt, appelé le Roi Inhumain, décida que les secrets qu'il avait partagés n'étaient pas utilisés de manière appropriée. Des forces dragonewts, assistées par un petit groupe de trolls du culte secret de la Lune Bleue, tuèrent tous les individus clés et volèrent ou détruisirent tous les objets importants. En l'espace d'une nuit, des millions de gens à travers Péloria et des centaines d'Erudits de l'Ambigu un peu partout dans le monde, perdirent toute mémoire et compréhension du Vieux Draconique, de nombreuses compétences magiques et sorts, et des voies vers la sagesse et le pouvoir inhumain.

L'Empire des Amis des Wyrms avait cessé d'exister. Dans la Passe du Dragon, les prêtres et les prêtresses de la Dernière Chance appelèrent les vieux dieux des



sommets d'anciennes montagnes et des cavernes. Des vestiges de l'empire corrompu demeurèrent, plus particulièrement Delecti le Nécromancien, qui créa un vaste marais pour se protéger ainsi que les favoris des hommes-bêtes, des races de créatures effrayantes et hybrides, comme les centaures, les minotaures et les satyres.

Les seigneurs libérés de Péloria n'étaient pas satisfaits de leur liberté et désiraient venger leurs ancêtres et s'enrichir. Ils cherchèrent et détruisirent systématiquement toutes les colonies de dragonewts, les sites, les individus seuls, et tout spécialement les oeufs de réincarnation, afin d'exterminer complètement ces créatures. En 1100, la Vraie Horde Dorée réunit presque tous les hommes en âge de se battre de Péloria, et marcha vers le sud pour anéantir tous les dragonewts et enlever tous les signes d'humanité de la Passe du Dragon.

Les Tueries Draconiques de 1120 sont ainsi nommées à cause des actions des dragons, et non parce qu'ils moururent. Aucun humain n'avait imaginé la réponse de l'ensemble des dragons quand les oeufs des nids de la Passe du Dragon furent menacés. D'abord, des dragons de rêve s'envolèrent, seuls et en meutes. De vrais dragons chutèrent des étoiles comme des météores criants, avec un hurlement plus terrible qu'un orage en hiver. Une ancienne chaîne de collines se leva, laissant derrière elle la vallée d'Ormsgone, mais ce n'était pas le plus grand des dragons. De nombreuses années après, un fantôme donna à ses enfants un aperçu du monstre sans fin qui fit mourir de peur l'armée de Raibanth toute entière. Même le Dragon Soleil vint dévorer les prêtres de Dayzatar.

Tous les humains évitèrent la Passe du Dragon après cela. Une génération d'enfants élevés sans père transmirent à leurs descendants une peur pathologique de la Passe du Dragon et créèrent le mythe de l'invulnérabilité des dragons.

Les Erudits de l'Ambigu

Les Erudits de l'Ambigu étaient une école philosophique qui confirma beaucoup de nouvelles méthodes magiques remarquables et construisit une nouvelle interprétation unifiée des nombreuses mythologies diverses de Glorantha. Les premiers pratiquants furent les Sept Explorateurs, un rassemblement de magiciens et de prêtres d'Eradinthanos, une cité de Jrustela.

Les méthodes magiques remarquables commencèrent avec une nouvelle façon de regarder le monde. Le secret est mort avec ses initiés, mais était évidemment appelé la Vue de la Quête des Runes. Il permettait apparemment aux initiés de voir le monde comme une série de modèles, de parentés et d'images répétitives, qui pouvaient être organisées selon les maintenant célèbres runes. Leurs quêteurs héroïques suivirent les chemins de leurs runes à travers le monde des esprits, puis le modelèrent en y replantant ces runes dans d'autres endroits.

Leur théorie unifiée sur la mythologie permit aux Erudits de l'Ambigu de traiter de nombreux mystères en dehors de leur contact original avec le monde des esprits. Ces mystères étaient incompréhensibles auparavant pour l'esprit rationnel et bien arrêté des Malkioni. Ils découvrirent quelques faits stupéfiants, liant les mythologies d'Orlanth, de Yelm, de Kralorela, de Kyger Litor, du Dieu Invisible, de Magasta et des Terres (qui résistent, en commun, aux diverses formes du Chaos). Moins parfaitement ajustées étaient la liaison draconique, les légendes pamaltelanes largement répandues, les mondes du Cultivateur/Constructeur Nain/Elfe et les légendes des origines de la plupart des peuples.

Charte Historique II : l'Age Impérial

Trois empires étendus furent les forces les plus influentes durant cet Age. Deux étaient humains : les Erudits de l'Ambigu et l'Empire des Amis des Wyrms. L'autre était embyli : les elfes jaunes de la jungle d'Errinoru.

vers 500 - Erudits : formation des premiers groupes d'étude des Erudits de l'Ambigu dans les colonies seshnelanes de Jrustela.

vers 573 - Empire des Amis des Wyrms : grande dissension interne dans la Passe du Dragon alors que des draconistes récemment initiés se battent pour trouver leur direction.

575 - Empire des Amis des Wyrms : Vistikos Oeil Gauche fonde les premières ligues valsantes et chassantes pour trouver la formule et le motif d'une vie draconique humaine.

578 - Empire des Amis des Wyrms : l'empire est établi pour veiller aux intérêts des chefs du mouvement draconique.

vers 580 - Erudits : les premières colonies occidentales sont formées le long des côtes umathelanes, jusqu'alors inoccupées par les humains.

610 - Jungle : le conseil lynelsian des Anciens donne naissance à Errinoru.

632 - Erudits : Nralar le Vieux meurt après 114 ans de règne. La guerre civile commence à Seshnela.

vers 650 - Erudits : formation de la confédération jrusteli par treize colonies de cette île.

654 - Erudits : les forêts elfes de Vralos sont détruites par la magie et le feu.

vers 675 - Erudits : le retour au Mouvement du Droit commence à Jrustela en tant que croisade morale et philosophique.

vers 690 - Jungle : Errinoru réussit l'unification de tous les Embyli de Pamaltela (sauf à Dinal).

vers 700 - Jungle : des elfes d'Errinoru volent la Graine de Fer aux nains.

vers 710 - Jungle : Errinoru défait les chefs doraddi, la jungle s'étend rapidement sur Taluk Mormadak.

718 - Erudits : la domination maritime des Waertagi est détruite par les Hommes Libres de la Mer, à la Bataille de la Victoire de Tanian. Création des premiers firebergs.

vers 725 - Erudits : Loskalm conquis par la confédération jrusteli après la défaite de Syranthir Forefront, qui migre vers Péloria.

734 - Erudits : le retour à la Croisade du Droit achève de libérer Seshnela des barbares dirigés par Annmak le Faiseur de Paix.
Jungle : Errinoru s'embarque avec la flotte elfe.

737 - Jungle : Errinoru conduit son bateau vers le Trou de Magasta et disparaît.

vers 740 - Erudits : le royaume de Seshnela, aidé par l'armée du Retour au Droit, bat l'Alliance Stygienne et détruit le culte d'Arkat.

751 - Jungle : l'Etoile d'Errinoru apparaît et le chef elfe tombe sur terre dans la Mer de Maslo.

760 - Jungle : Errinoru part, entrant dans Dinal.

768 - Erudits : des aventuriers prennent le contrôle de Kralorela.

Hélas, les raccourcis que prirent les Erudits de l'Ambigu les privèrent souvent des expériences secrètes nécessaires pour vraiment comprendre ce pouvoir. Leur courte vue n'eut d'abord aucun effet : la célèbre expérience de 849 appelée vulgairement l'Echange de Déesses, dans laquelle deux esprits de la terre furent intervertis comme objets de culte n'eut pas de résultat immédiatement observable. Et personne ne remarqua les changements subtils qui arrivèrent en Kralorela quand les Erudits de l'Ambigu remplacèrent l'antique empire avec leur propre version des pouvoirs draconiques en adoptant et en développant le précédemment obscur Sentier de la Maîtrise Immanente.

Les Erudits de l'Ambigu sont ceux qui ont organisé toute la magie gloranthienne en trois systèmes dominants. Tout n'est pas véritablement si précis. Quelquefois, des différences locales ne tiennent pas compte des facteurs communs que les Erudits de l'Ambigu utilisent pour tout catégoriser. Quelquefois, ce qui semble évident aujourd'hui est en fait une construction des Erudits de l'Ambigu. Grand-Père Mortel, le premier homme, est l'une d'elles, faite à partir de nombreuses histoires primitives à propos du Vieil Homme, du Grand-Père, de l'Homme de la Vieille Femme et d'autres encore. L'histoire résultante est presque universellement acceptable comme histoire sur la création, mais elle n'est originaire d'aucun endroit. Par conséquent, quand nous étudions la mythologie gloranthienne, nous devons faire attention à la provenance de ces histoires. Le récit que fait un Orlanthi sur l'origine de la mortalité n'est pas le même que celui que fera un Malkioni !

L'Aveuglement des Erudits de l'Ambigu

Le détachement requis par les adhérents les plus avides de la Vue de la Quête des Runes les aveugla à de nombreuses réalités d'un monde créé et compatissant. Leurs quêteurs héroïques perdirent de vue la règle d'or d'Arkat : "Pas de quête sans respect et humilité." Plutôt que de reconnaître des entités vivantes uniques, ils virent des ensembles de nombres, de compétences et de potentiels ; du simple matériau brut.

De nombreux individus avec cet aveuglement arrivèrent très tôt au pouvoir. La philosophie des Erudits de l'Ambigu domina bientôt l'ensemble de l'église jrustelienne. En 675, une génération plus jeune et aventureuse chercha un nouveau pouvoir pour aider ses membres à ramener la "rectitude" dans leurs propres pays jrusteli et dans leur terre ancestrale de Seshnela, qui était occupée par un roi barbare tanisorien. En 734, ils avaient réussi dans ces deux tâches et les Erudits de l'Ambigu régnaient sur de grandes armées, marines et trésors.

Le mouvement politique qui soutint et suivit l'expansion des manières de voir des Erudits de l'Ambigu s'appelait l'Empire Jrusteli. A l'origine appelé les Hommes Libres de la Mer, il était dirigé par plusieurs nobles marins qui osaient combattre l'ancienne race des Waertagi, avant de les anéantir à la bataille de la Victoire de Tanian, en 718. Dans un élan de triomphe et d'exploration, les marins jrusteli explorèrent correctement les mers pour la première fois dans l'histoire humaine. L'organisation était à l'origine un réseau de marchands qui monopolisait les droits de commerce, toujours soutenu par de la magie nouvelle, des menaces d'utiliser la force et de grandes richesses. Quand le roi de Seshnela unit la direction de Jrustela avec son propre héritage, un nouveau nom fut trouvé : l'Empire des Mers et des Terres.

Comme le ressentiment local augmentait, les marchands régnant s'emparèrent

789 - Erudits : création de l'Empire des Mers et des Terres, appelé aussi l'Empire de la Mer du Milieu. Le roi Svagad de Seshnela est nommé Empereur pour régner sur Jrustela, les nouvelles colonies jrusteli, Slontos, Loskalm et Safelster.

813 - Erudits : publications concernant une grave menace pesant sur l'écologie du plan spirituel par Valastos-Aux-Sept-Crayons, complètement ignorées par les autres Erudits.

818-825 - Erudits : les Sept Années Ouragans frappent Slontos.

823 - Erudits : l'empereur Miglos tente d'envahir Brithos avec une grande armée et une vaste flotte. L'empereur est tué et ses fidèles noyés.

842 - Erudits/Empire des Amis des Wyrms : une guerre majeure commence lorsque les Erudits envahissent les Terres de l'Ombre.

vers 875 - Empire des Amis des Wyrms : plus important territoire jamais conquis : Pent, Ralios, Fronéla et Prax.

907 - Empire des Amis des Wyrms : les deux années hivers frappent la Passe du Dragon.

849 - Erudits : l'Echange de Déesses est effectué.

917 - Erudits : Typhon sans Vent à Seshnela.

920 - Erudits : la Closure commence à s'étendre depuis Brithos.

922 - Erudits : la Closure atteint Fronéla.

925 - Erudits : Eté de Glace à Ralios.

930 - Erudits : la Closure atteint Slontos et Jrustela.

935 - Erudits : la Closure atteint la Baie de la Mer des Miroirs.

vers 940 - Erudits : Jrustela submergée.

954 - Erudits : la Closure atteint Kralorela.

955 - Erudits : la Closure atteint Umathela, Téléos.

956 - Erudits : la Closure atteint la mer Marthino.

960 - Erudits : la Closure atteint Vormain.

975 - Jungle : la Maison d'Errinoru est totalement détruite par une nouvelle et mystérieuse maladie : l'unité et l'empire des elfes prennent fin.

1020 - Erudits : à Umathela le Seigneur de la Connaissance du Monde est renversé par une alliance entre elfes et humains, mettant fin au règne des Erudits à cet endroit.

1042 - Empire des Amis des Wyrms : les chefs de l'Empire des Amis des Wyrms sont assassinés une nuit. L'empire s'écroule.

1049 - Erudits : Seshnela submergée par les Luatha.

1050 - Erudits : Slontos et Jrustela submergés.

1051 - Erudits : Kralorela touchée par le Frisson du Réveil du Dragon qui commence à engloutir le Suam Chow. Les citoyens kralori se révoltent contre leurs suzerains Erudits.

1120 - Empire des Amis des Wyrms : les Tueries Draconiques, dans la Passe du Dragon, annihilent tous les habitants humains et l'armée des envahisseurs de la Vraie Horde Dorée de Péloria. Seuls les non-humains peuplent la Passe du Dragon.

du pouvoir politique au niveau local, et, en deux générations, devinrent de plus en plus actifs en politique. Leur réseau commercial devint un empire maritime fait de royaumes étendus liés par de vieux traités, des relations familiales et des magiciens de plus en plus voraces des Erudits de l'Ambigu.

Les Erudits de l'Ambigu entrèrent hardiment dans le réseau du Monde des Dieux Gloranthiens et le remodelèrent. Ils altérèrent le plan des héros presque selon leur volonté. Quand le gardien Raton-Laveur du gué de Tusunimmi fut dépecé par un magicien, ils déplacèrent Monsieur Raton-Laveur, du Docteur Rocher jusqu'au gué. Quand le grand vizir de la Perle de l'Ame (qui dirigeait une célèbre flotte pirate en Téléos) se plaignit que les deux vertueux Dragons Lions Dorés de la Montagne de la Lumière étaient tout ce qui se tenait entre lui et une gorgée de la Coupe de la Victoire, des magiciens empressés satisfirent leur seigneur en attrapant et en démembrant ces entités métaphysiques, les faisant disparaître entièrement du monde des esprits.

D'autres secrets terribles furent libérés ou brisés par les investigations des Erudits de l'Ambigu. Au Pays Saint, dans un endroit désolé nommé Oubliées-des-Dieux, un groupe d'Erudits de l'Ambigu appelés les Connaisseurs inventa une méthode pour produire en masse des objets magiques. Leur secret ne se répandit jamais en dehors des environs immédiats.

Les Catastrophes

Les déprédations des Erudits de l'Ambigu augmentèrent graduellement. Des présages de destin funeste furent remarqués, mais en général ignorés. Une philosophie populaire parmi une grande partie de la noblesse mineure était favorable à la destruction des esprits et de la magie indigènes pour favoriser leurs propres buts politiques. Ils échouèrent à reconnaître la résistance cachée, le sombre ressentiment et l'attention donnée par des parents spirituels lointains. Bientôt, les Erudits de l'Ambigu s'aperçurent de l'intrusion d'une nouvelle force dans leurs quêtes héroïques, qu'ils appelèrent un temps les Huit Nouvelles Manifestations. La force de plus en plus grande et la complexité des manifestations les inquiétèrent assez pour les pousser à essayer d'arrêter toute quête héroïque, et à lancer une campagne délibérée pour découvrir ce qui était en train de se passer.

En 813, Valastos Aux Sept Crayons envoya de nombreuses lettres indiquant que le Plan des Esprits où elle et ses compagnons voyageaient était différent de celui décrit par leurs ancêtres. La lettre exprimait une crainte sincère que le monde spirituel n'ait été défiguré de façon permanente et indiquait finement qu'un ennemi récemment rencontré, le Broos du Pus Noir, était auparavant apparu lors d'un changement dans la structure mythique. La plupart de ses contemporains échouèrent à soutenir ou à croire son rapport et préparèrent d'autres excursions pour piller les dieux.

Les effets des erreurs du passé devinrent bientôt trop visibles pour être ignorés. Dans une des deux régions concernées par l'Echange de Déesses, toutes les plantes à fruits cessèrent d'en donner. Dans l'autre, le taux de divorce devint phénoménal ; aucun mariage ne durait plus de deux ou trois ans. Le Docteur Rocher fut volé par le Corbeau des Iles du Levant, parce que Monsieur Raton-Laveur n'était pas là pour le défendre. La Divine Coupe de la Victoire, autrefois bravement gardée, fut bue par des imbéciles, puis se brisa. Les morceaux brisés furent finalement pris par des voleurs.

Le résultat final fut la catastrophe. Les divers royaumes composant l'Empire de la Mer du Milieu furent tous détruits. Leurs fins funestes furent toutes semblables.

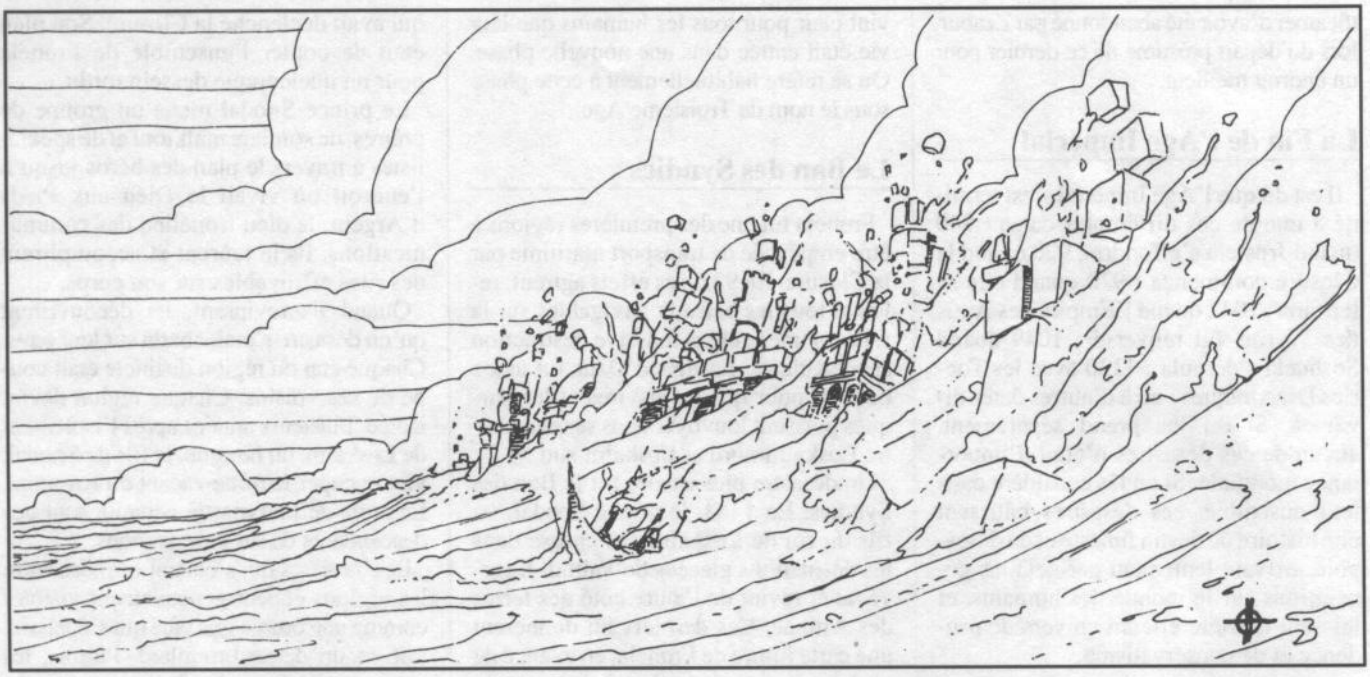
Les Guerres des Machines furent une des plus célèbres de ces fins, dont le résultat fut la destruction des Connaisseurs et de leur Cité Clinquante. Des vagues successives de vengeurs et d'aventuriers se jetèrent contre les défenseurs, qui recevaient constamment des renforts de troupes exotiques venues d'au-delà des mers. Des années d'escarmouches et de vigilance donnèrent une poignée de quêteurs héroïques, qui utilisèrent une effrayante aide supra-naturelle pour finalement renverser la terrible Machine de Chair vivante. La région toute entière fut ruinée par les années de combat. Seules les ruines de la Cité Clinquante demeurèrent, maudites, pleines de germes de maladies et couvertes de pièges posés par les nains.

La nature elle-même se révolta en de nombreux endroits contre les Erudits de l'Ambigu. Des tempêtes monstrueuses frappèrent à coups répétés leurs flottes, comme le Typhon sans Vent de Seshnela en 917 et l'Eté de Glace de Ralios en 925. Les cinq famines du nord de Pamaltela furent stimulées par les elfes. Des monstres marins, des esprits tritons et les ombres des noyés, tous amenés sur des navires-dragons waertagi, furent vomis de la Mer des Morts. La terre se révolta, et avec de terribles grognements, roula sur elle-même et détruisit les civilisations de Slontos, Jrustela et Seshnela.

Un autre terrible secret fut vengé par des gardiens du destin s'appelant eux-mêmes les Porteurs de Cadeaux des Dieux Expéditeurs. Tous ceux au courant du Secret Interdit, faisant partie de leur famille ou pouvant avoir été témoins ou avoir entendu parler du secret, furent traqués et anéantis. Leur effort fut à ce point couronné de succès qu'aucun Gloranthien moderne ne sait même quel secret ils ont ainsi fait disparaître.

Les différences d'opinion locale firent rejeter presque partout les envahisseurs cruels et tyranniques. Dans quelques endroits, ils étaient bien intégrés et de réputation morale acceptable, mais en général, une révolte sanglante menée par des traditionalistes fanatiques anéantit les envahisseurs et leurs coutumes. La Closure des Mers fut le coup final porté à l'empire maritime qui s'effondrait rapidement.

Personne ne parle en bien des Erudits de l'Ambigu. Tout ce en quoi ils ont cru, amené dans leur territoire, ou qu'on imagine venir d'eux, est craint et évité. Leurs cités en ruines sont hantées. On pense que leurs magies sont mauvaises. L'unité qu'ils recherchèrent est vue comme une illusion cruelle entretenue par le roi Bouffon. Ils sont souvent considérés aujourd'hui comme une erreur de l'histoire, les douleurs extrêmes causées par leurs ancêtres embarrassant les vivants.



La Closure

La Closure est le nom d'un événement qui balaya complètement les océans de tous les bateaux et rendit par la suite la navigation impossible. Elle débuta en 920, quand les premiers navires furent balayés loin de Brithos et mit cinquante ans pour atteindre les îles Sofali.

En 920, personne ne savait ce qui était en train de se produire. Dans la douzaine de ports ouverts de Brithos, un mur invisible frappa simultanément des centaines de navires marchands, les fit chavirer et les envoya en mer, vides d'équipage (en général) et les ancres labourant le fond. Les quelques navires qui purent s'échapper amenèrent la terrible nouvelle à travers toute la Mer Néliomi. Une flotte loskalmi confirma qu'un mur invisible avançait lentement à partir de Brithos à une vitesse constante d'environ 300 kilomètres par an.

Les rois et les magiciens de Seshnela et de Fronéla étaient très confiants, mais ils furent incapables de sauver leurs navires ou d'arrêter le mur. Les flottes qui restèrent au port furent poussées dans les bassins, sur les plages et sur les quais. En Fronéla, le mur repoussa absolument tout dans la baie d'Ozur, si bien que le fleuve près de la Cité de Sog fut obstrué par les débris.

Le mur en mouvement semblait irradier de Brithos. Comme il progressait, il sembla changer de caractéristiques et certainement de vitesse. Il s'avança lentement le long de la côte sud de Genertela, frappant Slontos aux alentours de 930, la baie de la Mer des Miroirs cinq ans après et atteignant Kralorela en 954.

De 930 à 940, la Closure balaya Jrustela de manière particulièrement cruelle. Tous les bateaux, des immenses coques jusqu'aux canoës et radeaux, furent réduits en miettes et une vague de 17 mètres de haut précéda le mur invisible. Cette sévérité conduit certaines personnes à penser que le résultat d'ensemble était conçu comme une punition supplémentaire pour les Erudits de l'Ambigu.

En 954, les navires des ports orientaux de Kralorela furent tous balayés en mer, loin du rivage, mais la navigation sur la mer intérieure fut épargnée. En 960, Vormain fut isolée, à la grande satisfaction de ses habitants. Cinq ans plus tard, le mur invisible alla jusqu'aux limites des Isles d'Orient, où il se dissipa au lieu de se déplacer parmi elles. La flotte de réfugiés qui se déplaçait vers l'est s'installa dans les Isles d'Orient.

La vague frappa Umathela et Fonrit de 955 à 956. Les indigènes étaient mieux préparés, avertis par des survivants venus de Jrustela, mais la destruction fut moindre. Aucune vague n'inonda le pays. De 956 à 960, la côte de la Mer de Marthino fut fermée. En 955, Téléos fut isolée. Une flotte de réfugiés eut à choisir entre continuer encore plus à l'est, au-delà des terres connues des Sofali, ou s'installer sur les côtes de Maslo. La plupart d'entre-eux choisirent cette dernière solution.

Les effets sur le plan local de la Closure variaient légèrement d'endroit à endroit, mais ils empêchaient partout la navigation sur les mers ouvertes. La plupart du temps, une force invisible faisait gentiment se retourner le navire et le poussait fermement de nouveau vers la terre. Les efforts entrepris pour combattre cette force échouèrent inévitablement. Souvent sur les côtes de la Mer de Marthino, et occasionnellement ailleurs, les navires étaient détruits par des monstres qui patrouillaient près du rivage. Dans la plupart des lieux, des petits bateaux de pêche continuèrent à louvoyer le long de la côte, mais jamais à plus de deux kilomètres. Dans la baie de Ronthal en Fronéla, 25 années s'écoulèrent avant que quelqu'un n'ait le courage d'essayer.

Combinée aux déprédations côtières effectuées par les vindicatifs Waertagi et d'autres créatures marines, la Closure laissa un effet profond et durable sur les peuples de Glorantha, y compris parmi ceux qui habitaient loin des rivages marins. Dans quelques endroits, la peur empêcha le contact avec la mer, comme chez certains peuples umathélans, qui se refusent à pénétrer dans un bateau, même pour pêcher. En Ramalia, la peur fut si extrême que le gouvernement n'eut aucune difficulté à appliquer sa loi interdisant à tous les citoyens de vivre à portée d'oreille des vagues de la mer.

La cause réelle de la Closure est inconnue. Les sorciers d'Arolanit disent qu'il s'agit d'un effet accidentel secondaire (et sans conséquences) d'un sort jeté par Zzabur, le Premier Magicien, pour transporter physiquement Brithos de l'Autre Côté. Cependant, Harlophine Lastros, un interrogateur cruel usant de méthodes moralement questionnables, mais magiquement sûres, prouva en 1127 que Marilion Varstanos, un des maîtres sorciers d'Arolanit à son époque, n'était pas certain de la véracité de cette affirmation. En fait, il était plu-

tôt amer d'avoir été abandonné par Zzabur, lors du départ présumé de ce dernier pour un endroit meilleur.

La Fin de l'Age Impérial

Il est dit que l'Age Impérial s'est terminé à une de ces différentes dates : 940 quand Jrustela s'effondra ; 920 quand la Closure commença ; 970 quand elle se termina ; 1042 quand l'Empire des Amis des Wyrms fut renversé ; 1049 quand Seshnela s'écroula ; 1120 avec les Tueries Draconiques ; ou à d'autres dates diverses. Si on les prend séparément, aucun de ces désastres n'était d'importance mondiale. Si on les considère dans leur ensemble, ces désastres bâtissent une histoire de destin funeste et de désespoir, arrivant lentement par-delà les générations sur le monde des humains, et laissant derrière elle un univers de prudence et de conservatisme.

LE TROISIEME AGE

Comme les divers désastres qui faisaient trembler le monde se multipliaient, il devint clair pour tous les humains que leur vie était entrée dans une nouvelle phase. On se réfère habituellement à cette phase sous le nom de Troisième Age.

Le Ban des Syndics

Fronéla fut une des premières régions à être empêchée de transport maritime par la Closure. En 922, ses effets agirent, rejetant tous les bateaux navigables sur la rive, en une seule et massive destruction spectaculaire. La mer d'Ozur fut assez ouverte pour que les navires et les barques puissent louvoyer dans ses eaux entre Loskalm-nord et Loskalm-sud.

Un désastre pire encore fut le Ban des Syndics. En 1443, le prince Snodal, un fils du roi de Loskalm, fut chassé dans les désolations glacées de Valind. Il survécut et revint de l'autre côté des terres des Altinae. Ces derniers lui donnèrent une carte future de Fronéla, en avance de seulement une génération. La plupart du pays y était anéanti.

Une fois de retour, Snodal chercha à travers les mondes pour découvrir la signification de la carte, et un prêtre étranger remonta la piste du document jusqu'à Zzabur, le Premier Magicien de Brithos, qui avait déclenché la Closure. Son plan était de couler l'ensemble de Fronéla pour un quelconque dessein tordu.

Le prince Snodal mena un groupe de prêtres, de sorciers malkioni et de spécialistes à travers le plan des héros jusqu'à l'endroit où vivait le Dieu aux Pieds d'Argent, le dieu fronélien des communications. Ils le tuèrent et accomplirent des rites effroyables sur son corps.

Quand ils revinrent, ils découvrirent qu'un désastre s'était abattu sur leur pays. Chaque état ou région distincte était coupé de ses voisins. Chaque région devint isolée. Plusieurs années après l'isolement de Loskalm, un homme, le fils de Snodal, vint occuper le trône vacant du royaume. Les rois de la dynastie actuelle sont des descendants de ses compagnons.

Les barrières qui s'étaient formées entre les régions étaient généralement visibles comme une brume gris pâle qui s'épaississait en un dense brouillard. Parfois, les gens y entraient et n'en revenaient jamais. Une expédition loskalmi intrépide marcha vers l'est dans cette brume, dans des plaines désolées. Ils emportaient de la nourriture pour deux semaines et demi, notant le temps écoulé à l'aide d'un mécanisme spécial. Les survivants épuisés et

Charte Historique III : le Troisième Age

La fragmentation politique et le conservatisme du monde rendirent les événements régionaux importants, car aucune puissance n'écrasa de grandes parties du monde. Par conséquent, chaque entrée est une entrée géographique.

1120 - Kralorela : la Guerre dans les Cieux fait se dresser les dragons pour honorer la reconnaissance de l'impérial et immortel Godunya.

1124 - Kralorela : installation de l'empereur Godunya sur le pays, la mer, le peuple et les créatures mineures de Kralorela.

1220 - Péloria : la Déesse Rouge est née.

1228 - Péloria : la Déesse Rouge part pour sa quête héroïque.

1232 - Péloria : la Déesse Rouge revient de sa quête héroïque, et commence sa conquête finale de Dara Happa.

1237-1313 - Fonrit, Umathela : Guerre Contre le Silence.

1247 - Péloria : la Déesse Rouge s'élève dans le ciel.

1250 - Maniria : des habitants des Pâturages, réfugiés venant de Prax, pénètrent secrètement dans la Passe du Dragon.

1270-1285 - Péloria : la Déesse Rouge guerroie contre, puis conquiert la Tripolis Dara Happan.

autour de 1300 - Fonrit : augmentation du mouvement tsanyano en Afadjann.

1313 - Maniria : Belinthar l'étranger nage jusqu'à la côte.

1318 - Maniria : le premier Pharaon est reconnu, établissement du Pays Saint.

1319-1331 - Fonrit : les Sauteurs Yraniens dominent.

1330 - Péloria : les réfugiés humains fuyant l'Empire Lunar entrent dans la Passe du Dragon par le nord et découvrent les habitants des Pâturages, déjà présents.

1340-1458 - Fonrit, Umathela : Guerres des Huit Saisons.

1375 - Péloria : les nomades de Pent, menés par Sheng Séléris, occupent la plus grande partie de Péloria ; l'Empire Lunar est sur le déclin.

vers 1411 - Kothar : la Mère de la Roue fonde le premier Kresh.

1412 - Seshnela : Bailli est fait roi de Seshnela.

1443 - Fronéla : des barbares envahissent Loskalm ; le prince Snodal s'enfuit vers le pays des Altinae.

vers 1450 - Fronéla : les Propriétés Arroliennes sont libérées du contrôle de l'Empire Lunar.

vers 1455 - Seshnela, Ralios : le roi Ulianus III de Seshnela conquiert la plus grande partie de Safelster.

1470 - Maniria : Sartar arrive dans la Passe du Dragon.

1483 - Fronéla : le prince Snodal revient à Loskalm et défait les barbares.

1460 - Péloria : l'Empereur Rouge défait Sheng Séléris, l'Empire Lunar conquiert les nomades, qui fuient à l'est vers Pent.

1490 - Péloria : Tarsh tombe dans l'Empire Lunar.

1492 - Maniria : Sartar fonde son royaume dans la Passe du Dragon.

mourant de faim qui décidèrent de faire demi-tour et de lutter pour rentrer chez eux, se retrouvèrent à leur point de départ en quelques heures. Les temples dédiés à une unique divinité étaient incapables de communiquer entre eux, même par l'entremise de la divinité. Les oiseaux dressés ne pouvaient pas voler au dessus de la Closure, et descendre le fleuve signifiait une mort certaine car une grande bête aquatique, à la mâchoire béante, apparaissait pour avaler les bateaux entiers.

De nombreuses entités politiques prospérèrent. Celles qui étaient déjà autarciques se développèrent avantageusement le plus, comme Loskalm, les Rathori et le royaume des Jonatings. Beaucoup de petites cités états, particulièrement celles situées le long des fleuves, déclinèrent, privées de commerce et de soutien extérieur.

Le Ban des Syndics se termina d'abord à Loskalm. En 1582, Dormal y passa pendant son voyage d'Ouverture, et fut le premier étranger à visiter le royaume depuis le commencement du Ban. Un an plus tard, un chasseur révéla qu'il avait tué un daim. L'espèce se reproduisait bien plus au nord et n'avait pas été vue depuis 80 ans. Le chasseur mena un groupe dans le nord et revint. Après cela, d'autres pénétrèrent la barrière et celle-ci disparut petit à petit jusqu'à ce qu'en 1585, aucune trace du Ban n'existe plus sur les frontières de Loskalm.

Le Dégel, comme on l'appela, se déplaça en général vers l'est le long du fleuve Janube et en remontant les vallées fluviales. Deux colonies créées par des émigrants venus de l'Empire Lunar établirent des contacts secrets un peu plus tôt, lorsque des bateaux-lunes longèrent les Montagnes des Bois de Pierre et tournèrent à partir de là pour rejoindre les cités de Pointest et de Joinfleuve.

Parfois, de nouvelles régions et de nouveaux habitants furent découverts quand le Ban fut levé. La plus importante est le Royaume de la Guerre, une région qui produit des armées assoiffées de sang dévasta le pays à la recherche de la conquête, de pillage et de mort.

En ce qui concerne 1621, le Ban n'est pas encore complètement levé. Une barrière existe en-dessous du milieu du fleuve Janube, à l'est, et Charg est toujours inaccessible. Néanmoins, des bateaux naviguent toujours sur la moitié nord du fleuve, à travers le marais et sont arrivés jusqu'à la Mer Douce.

L'Empire Lunar

La plupart du monde de Glorantha se figea pendant le Troisième Age, comme les gens reculaient d'horreur devant les excès des expériences de leurs ancêtres. Innovation et invention devinrent des mots signifiant tourment et ceux qui s'efforçaient de découvrir de nouvelles choses travaillèrent en secret.

En Péloria, en 1220, une alliance de chercheurs divins chercha à réintégrer des parties de magie de l'Age des Dieux qui avaient été perdues. Dans la cité de Torang, au pays de Rinliddi, la synthèse fut réussie et une femme naquit. A l'origine, elle s'appela Celle-Qui-Est-Venue, et plus tard la Déesse Rouge. Celle-Qui-Est-Venue ressembla d'abord à une jeune fille, puis à une femme puissante, puis à une terrifiante demi-déesse, puis enfin à une déesse aimante. Elle amena une nouvelle philosophie apaisante aux habitants de Péloria déguenillés et épuisés, une philosophie qui prêchait la tolérance et la liberté. Les mains ouvertes, elle accorda des dons généreux de nourriture, de soins et de changement. Les poings fermés, elle distribua des coups terribles pour défendre ses gens et pour convertir ceux qui

1499-1500 - Fronéla : le Ban des Syndics a commencé, Snodal et ses compagnons disparaissent. Siglat, le fils de Snodal, est nommé Grand Roi du Royaume de Loskalm, désormais isolé.

1511 - Seshnela : le Plus Grand Tournoi de l'Histoire est organisé par le roi Vidard des Tournois, marquant le summum de l'opulence des cérémonies chevaleresques et la fin de ses possessions en Ralios.

1518 - Fonrit : le Premier Jann d'Afadjann utilise le pouvoir de Darleester le Noeud Coulant pour accroître son territoire.

1539 - Maniria : le roi Sartar connaît son apothéose dans la Passe du Dragon.

1559 - Fronéla : le roi Siglat le Bon, fils de Snodal, meurt.

1580 - Maniria : Dormal le marin prend la mer et commence l'Ouverture des Mers.

1581 - Seshnela : Dormal le marin débarque à Nolos, commençant l'Ouverture des Mers.

1582 - Fronéla : Dormal le marin navigue le long de la côte, initiant à la fois l'Ouverture des Mers et le Dégel du Ban des Syndics.
Péloria : l'Empire Lunar conquiert Tarsh.

1585 - Fonrit : les flottes vadeli défont Umathela et Fonrit.

1586 - Teshnos : une flotte du Pays Saint commence l'Ouverture des Mers.

1587 - Kralorela : une flotte étrangère venue du Pays Saint est détruite par la marine de Godunya.

1588 - Fonrit : une flotte vadeli rencontre une flotte de Maslo, la guerre navale commence.

1589 - Vormain : la flotte marchande kralori arrive, commençant l'Ouverture des Mers.

vers 1592 - Isles d'Orient : la flotte marchande kralori entre dans les eaux des îles, commençant l'Ouverture des Mers par cet archipel.

1594 - Fonrit : les flottes de Maslo et Vadeli sont détruites à la bataille du Rocher d'Oenriko.
Fronéla : réveil du premier Rathori, libéré du Ban des Syndics.

1595 - Téléos : des navires kralorelans atteignent l'île, commençant l'Ouverture des Mers.

1598 - Téléos : des navires de Maslo atteignent l'île, terminant l'Ouverture des Mers.

1602 - Maniria : Sartar conquis par l'Empire Lunar.

1605 - Maniria : la bataille de la Construction du Mur arrête l'invasion de l'Empire Lunar dans le Pays Saint.

1612 - Fronéla : le Royaume de la Guerre est découvert et commence ses conquêtes.

1613 - Fonrit : le Jann actuel accède au pouvoir à Hombori Tomdo.

vers 1615 - Jolar : Ivi Kange fonde le royaume arbennéen pour combattre le peuple des chariots Kresh, trop envahissants.

1616 - Fronéla : le royaume de Jonatela est libéré du Ban des Syndics.
Maniria : la flotte du Pays Saint est détruite par les Pirates-Loups ; le Pharaon meurt et n'est pas réincarné. La dissolution politique du Pays Saint commence.

1618 - Jrustela, Umathela, Fonrit : Terthinus, la Voie des Profondeurs, est déclaré maître de toute chose dans et sur la Mer Dashomo.

1620 - Maniria : l'Empire Lunar conquiert le Pays d'Héort.

1621 - Aujourd'hui.

cherchaient à la retenir.

Les habitants, et ensuite leurs dieux, résistèrent à la Déesse Rouge. Pendant huit années, elle se déplaça dans le plan physique, puis elle partit pour une quête héroïque sans fin à travers les âges perdus où même les dieux ne peuvent aller. Elle mit à l'épreuve ses philosophies contre des démons et les prouva contre des dieux. Elle revint quatre ans après et sauva ses disciples de l'extinction, leur donna la victoire, la folie et la Chauve-souris Pourpre. Emplie pleine d'énergie par des choses qui n'ont jamais été vues auparavant sur Glorantha, la Déesse Rouge se tourna vers la conquête et l'expansion pendant treize ans.

Les dieux de Glorantha se réveillent rarement de leur existence assoupie et immortelle, car il leur est interdit de le faire par leurs propres serments sur le Grand Compromis. Un des moyens qui peut les libérer est l'intrusion du Chaos. Le fait que les dieux sortirent de leur indolence prouve que la Déesse Rouge travailla avec le Chaos. En 1247, une série de batailles qui déchirèrent l'étoffe du monde réel firent rage autour du magique Château Bleu sur le lac Oronin. De ce tumulte émergea la Déesse Rouge, intacte et tissée dans la toile du monde. Depuis lors, la Déesse Rouge a été acceptée comme réelle et faisant partie du monde de Glorantha.

Cependant, elle est aussi une chose du Chaos. Tant bien que mal, elle incarne cette terrible chose, la mort des dieux, le vide d'avant la création, dans la vie de ses adorateurs. Cela défie toute logique, et le Compromis lui-même, et cependant c'est vrai.

La Déesse Rouge monta dans les cieux en 1247. Rassemblant de la terre autour d'elle, elle s'éleva dans le ciel, laissant derrière elle un grand endroit vide appelé le Cratère, dans lequel nul mortel ne peut regarder, ni même y penser, sans devenir fou, et qui est entouré par un anneau de rochers escarpés incroyablement hauts. Là-bas, elle est toujours assise dans le ciel, passant du noir au rouge tous les sept jours, apprenant toujours à ses adorateurs ses leçons et accordant ses bénédictions à tous ceux qui se chauffent sous sa lumière.

L'entité politique qu'elle a laissée derrière elle est l'Empire Lunar, commandé par l'immortel Empereur Rouge, qui fut choisi, fait, découvert ou créé tant bien que mal pendant les batailles du Château Bleu. Cet empire théocratique centralisé a introduit de nombreuses innovations qui ont fait gagner à ses citoyens la splendeur, le luxe et la liberté. Par exemple, l'Empire Lunar est la première nation à avoir enrégimenté ses magiciens et ses prêtres en organisations coopératives, dont les membres ont un entraînement semblable, pratiquent la magie ensemble, et font tout leur possible pour le bien commun. Cela s'est avéré particulièrement utile en temps de guerre, alors que les autres pays s'appuient toujours sur quelques individus puissants, assistés par des aides moins compétents.

L'Empire Lunar goûta au succès pendant de nombreuses années, étendant graduellement son territoire de croyants. Un procédé rituel dans lequel la Ligne Brillante est petit à petit étendue sur les nouveaux territoires rend chaque conversion presque permanente, néanmoins des révoltes répétées dans le sud de Péloria et des invasions de barbares sauvages originaires de Pent rompirent l'unité de l'empire de 1375 à 1460. Les nomades de Pent étaient menés par le plus célèbre ennemi des Lunars, Sheng Séléris, qui mit à bas l'empire, pilla la Lune, et força l'Empereur Rouge à se cacher pendant seize ans. Malgré cela, il fut finalement battu, et les veuves et les enfants des barbares montés s'enfuirent en Pent, un pays que la plupart d'entre-eux n'avaient jamais vu.

L'expansion lunar s'est continuée vers les territoires du sud, triomphant des cultures indigènes et les intégrant dans l'empire. La Déesse Rouge a envoyé ses armées dans une marche pour détruire ou convertir les adorateurs d'Orlanth, le dieu des tempêtes dont l'assourdissante responsabilité de soi-même rivalise avec la luxueuse liberté de sécurité offerte par la déesse. Ils se combattent aussi pour le contrôle de l'Air du Milieu. La marche a bien avancé : Tarsh en 1582, Sartar en 1602, et le pays d'Héort en 1620. Cette année, l'Empereur Rouge s'attend à déclarer que le dieu Orlanth a enfin été vaincu.

Orlanth émet des objections et ses prophètes parlent d'une manière inquiétante du Vent Invisible, du Vent Caché, du Vent à Venir et d'autres présages dont personne n'a jamais entendu parler auparavant. Seul le futur pourra dire s'ils disent des prophéties ou des mensonges.

La Réouverture

La nature exacte de la Closure est inconnue, et il en est de même pour sa fin. Dormal ne prétendit jamais avoir brisé la malédiction, mais seulement de l'avoir enjambée avec le rituel de son culte. Aujourd'hui, tous les navires qui s'aventurent en haute mer suivent ces mêmes rituels. Si on ne le fait pas, cela signifie que la même ancienne et douce pression repousse le navire sur la côte, ou alors que des monstres marins le coulent en mer. En 1580, Dormal le Marin accomplit pour la première fois son rituel, et, dans un vaisseau construit expressément pour ce voyage, se lança en mer à partir du Pays Saint. En trois ans, il apprit son rituel à tout l'ouest de Genertela, puis il navigua encore plus loin vers l'ouest et vers l'immortalité, laissant les explorations ultérieures à ses héritiers.

Une flotte vadeli saisit cette opportunité et navigua vers le sud. Ils prétendirent être des demi-dieux et exigèrent des tributs. Quand ce paiement leur était refusé, les Vadeli dévastaient les cités côtières décrépites, s'emparant du pitoyable butin disponible et imposant de lourdes amendes. Après leur arrivée en 1585, les Vadeli dominèrent Umathela et Fonrit sans discussion, mais en 1588, ils rencontrèrent une puissante flotte quand ils pénétrèrent dans la Mer de Maslo. Le commerce maritime de Maslo avait survécu à la Closure et les habitants furent heureux d'apprendre leur nouvelle liberté, bien qu'il leur fallut plusieurs années pour voler le secret de la navigation en haute mer aux Vadéli. Une guerre navale

pamaltelane s'ensuivit et prit de l'importance, culminant dans la bataille du Rocher Oenriko en 1594, où les deux flottes se détruisirent mutuellement. Les côtes de Pamaltela furent ensuite libérées de toute domination étrangère.

Des navires partis du Pays Saint pour aller vers l'est entrèrent en contact avec Teshnos en 1586 et ouvrirent le port commercial de Dosakayo. Les efforts pour parvenir chez les Kralori furent repoussés par la flotte hostile de ces derniers qui, comme les navires de Maslo, avait survécu du fait de sa position protégée, dans la mer intérieure de Kralorela. Après cette rebuffade, le Pharaon du Pays Saint décida qu'il n'y aurait désormais plus d'expansion.

L'exploration continua ; elle est maintenant le fait des marchands kralori qui dépassèrent Vormain et atteignirent les Isles d'Orient en 1589, d'où les bonnes nouvelles s'en allèrent lentement vers le sud, envoyant des vagues de nouveaux explorateurs porter la bonne parole jusqu'aux îles suivantes. En 1595, des navires atteignirent Téléos, complétant le circuit des routes maritimes ouvertes.

En vingt ans, la malédiction de quatre siècles fut vaincue. Partout, les régions côtières commencèrent à grandir en richesses et en population, car les habitants réagirent aux nouvelles possibilités de commerce.

La Guerre des Héros

Nous avons vu de nombreuses fois que les prophéties absolues sont impossibles dans Glorantha. Néanmoins, les prophètes existent, et sont parfois couronnés de succès. Assurément, des prophéties conditionnelles à l'émerveillement limité se sont souvent révélées efficaces. Les devins, en particulier ceux qui en font leur métier, font remarquer que les dieux ont leur propre calendrier et que les mortels peuvent certainement essayer de comprendre les grands événements qui sont en train de se développer. D'autres prophètes affirment que leurs prédictions proviennent de sources au dessus des dieux.

De nombreuses prophéties ont trait à un futur désastre particulier. Bien que les prophéties ne soient pas d'accord dans presque tous les détails, elles sont remarquables parce qu'elles appellent toutes l'événement par le même nom : la Guerre des Héros, l'Age des Nouveaux Héros, la Bataille des Héros etc, et qu'il implique toujours une nouvelle génération de grands et puissants individus, comme autrefois. Toutes les prophéties tombent également d'accord sur le fait que les héros seront en conflit mortel.

Les Erudits de l'Ambigu furent les premiers à rassembler les mythes sur la venue de la Guerre des Héros. Certaines personnes pensent qu'ils prévoyaient simplement leur propre destin, mais leur destruction ne fut marquée par aucun grand héros. Les prophéties chargées de mort de la Guerre des Héros restèrent en usage dans la plupart des religions jusqu'à la période actuelle.

Les Langages de Glorantha

LANGAGES HUMAINS

Les langages humains de Glorantha se répartissent en différentes familles, qui correspondent grossièrement à une vaste répartition géographique des cultures. Les langages d'une famille sont suffisamment proches pour que ceux qui en parlent un puissent communiquer à un faible degré avec ceux qui en parlent un autre. Dans RuneQuest, ceci est simulé par un pourcentage de capacité de comprendre. Pour calculer ces pourcentages, déterminez d'abord la compétence de l'orateur dans le premier langage, en ignorant tout bonus de communication. Sa compétence dans le second langage sera calculée à partir de ce chiffre, et on y ajoutera ensuite le bonus de communication.

Exemple : Rurik le turbulent a un modificateur de communication de +5%, et sait parler le Vieux Pavique (une langue theyalane employée près de Kethaela) à 40%. Il voyage jusqu'à la Passe du Dragon, où il a besoin de parler Sartarite. Sa compétence en Vieux Pavique moins son bonus de Communication donne 35, aussi son niveau en Sartarite est-il de 35/3=12 (arrondir au chiffre supérieur). En ajoutant son bonus de communication de +5, il obtient une compétence finale de 17%. Si Rurik voyage ensuite en Tarsh, qui se trouve en Péloria, une région différente, sa compétence dans cette autre langue tombera à 35/10=4, plus son bonus de +5 pour arriver à un résultat final de 9%.

Familles de Langages Humains

Famille Arbénienne

Cette famille de langages est parlée par les Agimori des plaines de Pamaltela, dont la grande majorité appartient aux cultures kresh ou doraddi. Ces peuples sont très nomades et en général amicaux envers les étrangers. Par conséquent, en dépit de l'immensité de leur territoire, seuls quatre langages majeurs se sont développés, tous étroitement apparentés.

Doraddik : parlé par la plupart des Doraddi de Kothar et de Zamokil. Celui qui le parle reçoit 1/3 de sa compétence en Arbennien et en Kresh, et 1/5 de celle-ci en Tarint.

Kresh : parlé par les Kresh et quelques-uns des peuples qui leur sont soumis en Kothar. L'orateur reçoit 1/3 de sa compétence en Doraddik, 1/5 de celle-ci en Arbennien, et 1/10 de celle-ci en Tarint.

Arbennien : parlé par les Doraddi de Jolar. L'orateur reçoit 1/3 de sa compétence en Doraddik et Tarint, et 1/5 de celle-ci en Kresh.

Tarint : parlé par les hommes primitifs de Tarien. Celui qui le parle reçoit 1/3 de sa compétence en Arbennien, 1/5 de celle-ci en Doraddik, et 1/10 de celle-ci en Kresh.

Famille Artmali

Le seul langage important de cette famille encore vivant est le Veldang, parlé par les indigènes à la peau bleue de Zamokil.

Famille Maslo

Ces langages sont parlés par les peuples de la Côte des Elfes, qui prétendent être, à l'origine, venus de la mer.

Elamlanni : ce n'est pas un, mais une série de langages très semblables employés sur la péninsule d'Elamle. Chaque cité-état a sa propre langue. Celui qui parle n'importe lequel des langages elamlanni reçoit la moitié de sa compétence dans tous les autres. Il reçoit aussi 1/3 de sa compétence en Onlaksan, et 1/10 de celle-ci en Kimotan, Kumankan et Thinokan.

Kimotan : parlé par les humains de Kimos. Celui qui le parle reçoit 1/10 de sa compétence dans tous les autres langages de la famille Errinoru.

Kumankan : parlé par les indigènes de Kumanku. Celui qui le parle reçoit 1/10 de sa compétence dans tous les autres langages de la famille Errinoru.

Onlaksan : parlé par le peuple des Onlaks. Celui qui le parle reçoit 1/3 de sa compétence en n'importe quelle langue elamlanni, et 1/10 de celle-ci en Kimotan et Thinobutan.

Thinokan : parlé par le peuple de Thinoko. Celui qui le parle reçoit 1/10 de sa compétence dans tous les autres langages de la famille Errinoru.

Famille Fonritienne

Un groupe de quatre langages parlés sur la péninsule de Fonrit. Le langage original des aborigènes est maintenant éteint, bien qu'il y en ait encore des traces dans la langue mondorane.

Afadjanni : parlé par le peuple d'Afadjann et des environs. Celui qui le parle reçoit 1/5 de sa compétence en Banamban et en Kareeshtan, et 1/10 de celle-ci en Mondoran.

Banamban : parlé par les habitants de la côte de Banamba. Celui qui le parle reçoit 1/5 de sa compétence en Afadjanni et en Kareeshtan, et 1/10 de celle-ci en Mondoran.

Kareeshtan : parlé par le peuple du Kareeshtu Doré. Celui qui le parle reçoit 1/5 de sa compétence en Afadjanni et en Banamban, et 1/10 de celle-ci en Mondoran.

Mondoran : parlé par les habitants de

l'intérieur désolé de Fonrit. Celui qui le parle reçoit 1/10 de sa compétence dans toute la famille des langages fonritiens.

Famille Hsunchen

Les langages hsunchens sont groupés en une seule famille par les lettrés glorantiens, mais ils ne sont pas mutuellement intelligibles. Chaque peuple hsunchen parle son propre langage partagé, et ce langage est le même sans considérations de géographie ou de séparation chronologique. D'antiques documents seshnegi démontrent clairement que le langage parlé par les envahisseurs hsunchens basmoli du second siècle est pour l'essentiel identique au langage parlé par les tribus basmoli qui survivent aujourd'hui en Ralios et en Prax. Le célèbre érudit jrusteli Dakon Ven Dalorin démontra en 998 que les Basmoli vivants en Tarien (qui sont peut-être aujourd'hui éteints) parlaient aussi le même langage. A la lumière de ceci, il est intéressant de noter que les Basmoli de Ralios qui sont devenus civilisés et qui ont cessé d'adorer leur fruste dieulion ont aussi changé leur langage au cours du temps, au point de ne plus pouvoir comprendre aujourd'hui les discours de leurs cousins plus conservateurs.

Famille Pélorienne

Les langages parlés dans le Bas-Péloria. Péloria a été envahie et on y a combattu à de nombreuses reprises, ainsi que le montre l'étrange assemblage de langages existant ici. Les barbares orlanthi des collines de l'ouest parlent divers dialectes theyalans, et les habitants de Carmania parlent une langue occidentale. La plupart des autres peuples de la région parlent un langage pélorien.

Balazarin : parlé en Balazar et par les quelques humains de la Lande des Aînés. Ceux qui le parlent reçoivent 1/10 de leur compétence dans tous les autres langages de la famille pélorienne.

Dara Happan : le langage de culte des religions solaires de Péloria. Il est appris principalement par les prêtres et les pédants. Presque toute la littérature religieuse est écrite en Dara Happan, même si une grande partie est aujourd'hui traduite en Nouveau Pélorien ou en une autre langue plus accessible. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Nouveau Pélorien et dans les langages péloriens fermiers et 1/10 de celle-ci en Balazarin et en Jarstique.

Jarstique : parlé par les tribus barbares de Jarst. Ceux qui le parlent reçoivent 1/10 de leur compétence dans tous les autres langages de la famille pélorienne.

Nouveau Pélorien: le langage officiel de l'Empire Lunar et la langue natale des habitants de la vallée du fleuve Oslir. A travers tout l'empire, les gens éduqués et la noblesse l'utiliseront vraisemblablement comme langue principale, bien que cesoit la langue ordinaire des ruraux et des gens du commun. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Dara Happan et dans les langages péloriens fermiers et 1/10 de celle-ci en Balazarin et en Jarstique.

Langages Péloriens Fermiers : toutes les régions du Bas-Péloria, Worian, Arir, Kostaddi, etc, ont leur propre langage caractéristique. Actuellement, le dirigeant de ces terres parle le Nouveau Pélorien, aussi de nombreux paysans l'apprennent-ils comme seconde langue. Il y a trois siècles, les dirigeants parlaient Pentien. Encore trois siècles auparavant, ils employaient un dialecte theyalan aujourd'hui disparu. Ceux qui parlent n'importe lequel des langages péloriens fermiers reçoivent 1/3 de leur compétence dans tous les autres, 1/5 de celle-ci en Nouveau Pélorien et en Dara Happan, et 1/10 de celle-ci en Balazarin et en Jarstique.

Famille Pentienne

Les langages des barbares montés de Pent et des peuples qui en sont issus. Chaque tribu importante a son propre langage. Tous sont cependant étroitement apparentés, et celui qui en connaît un reçoit la moitié de sa compétence dans tous les autres.

Famille Praxienne

Cette "famille" consiste en un langage unique : le Praxien, parlé par les monteurs de bêtes de la Désolation et par les nomades du Plateau de la Faim, en Péloria, qui leur sont étroitement apparentés.

Famille Teshnane

Cette famille comprend les langues humaines des régions de jungles au sud-est de Genertela. Elle consiste en trois langues principales. Des hordes de sauvages vivent dans les montagnes et les jungles des frontières, mais ils parlent seulement des dialectes hsunchens.

Haut Teshnan : le langage officiel du Royaume de Teshnos. Ceux qui le parlent reçoivent 1/3 de leur compétence dans les deux autres langages.

Mélibique : parlé sur l'île de Mélib et parfois appelé Bas Teshnan. Ceux qui le parlent reçoivent 1/3 de leur compétence dans les autres langages teshnans.

Trowjangi : parlé par les amazones de Trowjang. Ceux qui le parlent reçoivent 1/3 de leur compétence en Haut Teshnan et en Mélibique.

Famille Theyalane

Il y a des douzaines de dialectes theyalans, parlés à la fois par les barbares orlanthi et des peuples plus civilisés. Comme exemple de leur multiplicité, dans et près de Kethaela, sont parlés le Sartarite, l'Esrolien, le Caladran, le Ditali et le Solanthi, qui sont tous des langues theyalanes. La famille des langages theyalans est subdivisée en cinq sous-familles, chacune associée avec une des régions géographiques importantes de Fronéla, Péloria, Ralios, Umathela, et Maniria. Quelqu'un parlant un langage theyalan reçoit 1/3 de sa compétence dans tous les autres de la même sous-famille. Il reçoit 1/10 de sa compétence dans tous les langages theyalans des autres sous-familles. Le Langage des Monteurs de Sangliers et la Langue des Tempêtes, bien que non-humains, sont considérés comme appartenant à la famille des langues theyalanes, bien qu'ils ne correspondent à aucune sous-famille.

Famille Vithelienne

Les langages de l'est lointain glorantien. Ces peuples croient qu'ils sont originaires du continent de Vithelan, dont ils ont été séparés par l'émigration, la rébellion et un cataclysme géographique. Tous sont persuadés que l'origine de leurs langues peut être remontée jusqu'au langage saint original qui est encore employé par les Bénis de Vithela.

Impérial : parlé par les habitants de Vormain. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Tanyien, et 1/10 de celle-ci en Kralori et en Stultan.

Kralori : parlé dans l'Empire Kralori. A une époque, il y avait quinze langages différents dans la région maintenant couverte par l'empire, mais le célèbre dirigeant Vayobi instaura un nouveau langage, prenant le meilleur des vieux dialectes et éliminant tout ce qui n'était pas approprié. Aujourd'hui, tous les citoyens de l'empire parlent une langue élégante. Ceux qui la parlent reçoivent

1/10 de leur compétence dans tous les autres langages vitheliens.

Stultan : parlé dans le Royaume de l'Ignorance. Les lettrés considèrent qu'il s'agit d'une forme bâtarde et crue du langage original des Kralori, datant d'avant le temps de Vayobi. Ce langage utilise beaucoup d'idiomes trolls. Ceux qui le parlent reçoivent 1/10 de leur compétence en Kralori et en Langue Sombre.

Tanyien : Le plus important langage des îles orientales. C'est la langue native de la plupart des insulaires de l'est ; elle est utilisée par tous pour le commerce. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Impérial, et 1/10 de celle-ci en Kralori et en Stultan. Quelques îles orientales mineures parlent leur propre langage, en général étroitement apparenté au Tanyien.

Famille Occidentale

Les langues des adorateurs malkioni de Umathela et de l'ouest de Genertela. Tous partagent le même langage écrit, intitulé Occidental, bien que les langages parlés diffèrent. Par conséquent, les occidentaux sachant lire et écrire peuvent toujours communiquer par l'écriture.

Brithini : parlé en tous lieux par les Brithini. "La plus vieille langue humaine inchangée" disent les Erudits de l'Ambigu. Les Brithini sont certainement les plus conservateurs de tous les humains, et leur langage a de nombreux mots qui décrivent des émotions, des objets ou des créatures qui n'existent pas dans l'univers moderne. La plupart des lettrés estiment que le langage écrit standardisé des Occidentaux est dérivé du langage parlé des Brithini, bien que les Brithini prétendent le contraire. Ceux qui le parlent reçoivent 1/3 de leur compétence en Loskalmi et en Seshnegi, et 1/5 de celle-ci dans les autres langages occidentaux.

Carmanien : parlé en Carmania, aujourd'hui une partie de l'Empire Lunar. Ceux qui le parlent reçoivent la moitié de leur compétence en Brithini, et 1/5 de celle-ci dans les autres langages occidentaux.

Loskalmi : parlé au royaume de Loskalm. Ceux qui le parlent reçoivent la moitié de leur compétence en Carmanien, 1/3 de celle-ci en Brithini, et 1/5 de celle-ci dans les autres langages occidentaux.

Ralian : parlé par les habitants des nombreux petits royaumes et duchés de la région de Safelster en Ralios. Ceux qui le parlent reçoivent la moitié de leur compétence en Seshnegi, et 1/5 de celle-ci dans les autres langages occidentaux.

Seshnegi : parlé au royaume de Tanisor. Ceux qui le parlent reçoivent la moitié de leur compétence en Ralian, 1/3 de celle-ci en Brithini, et 1/5 de celle-ci dans les autres langages occidentaux.

Vadeli : parlé par le peuple largement éparpillé des Vadeli. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence dans tous les autres langages occidentaux.

LANGAGES NON-HUMAINS

Les langages non-humains sont cités ici par commodité. Ils sont connus de nombreux humains et peuvent être étudiés. Aucune famille de langages n'est indiquée. Cela ne veut pas dire que des familles de langages non-humains n'existent pas, mais simplement que les humains ne distinguent normalement pas les différences entre les langages raciaux.

Aldryami : le langage racial des elfes, parlé par les elfes bruns, verts et jaunes. Depuis la séparation des nations elfes à travers le monde, les différentes forêts ont développé quelques variations locales de la langue, mais celles-ci rappellent plus des accents que des dialectes différents. Tous les Aldryami préfèrent utiliser la langue humaine locale la plus commode pour communiquer avec des non-elfes, même si ces non-elfes font montre de leur connaissance de l'Aldryami.

Vieux Draconique : parlé par les dragonewts et les races parentes, comme les wyrms. Aucun humain ne peut jamais atteindre une compétence supérieure à 25% dans le langage parlé, mais les dragonewts semblent avoir quant à eux peu de problèmes à apprendre d'autres langues. Les dragonewts n'écrivent pas, mais durant l'Empire des Amis des Wyrms, une forme écrite de Vieux Draconique fut inventée par des humains ingénieux. Beaucoup de documents du Deuxième Age furent écrits dans cette langue et elle est encore populaire parmi les pédants.

Babouin : parlé par les grands babouins de la Désolation. Il n'a pas de forme écrite. La plupart des babouins apprennent le Praxien comme seconde langue.

Cétoï : parlé par les tritons cétoï (tribus ludoch et ouori). Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Langue de la Mer.

Langue Sombre : parlée par les trolls sombres. Ce langage est très ancien et il existe des écrits en Langue Sombre qui datent d'avant les Grandes Ténèbres. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Langue des Ombres.

Dwerulan : parlé par les dwerulans. Ce langage n'a pas de forme écrite.

Jelmre : parlé par tous les jelmres. Il n'a pas de forme écrite. Ce langage flûté et inarticulé est impossible à reproduire pour les humains, et la compétence en ce langage représente seulement la compréhension qu'on peut en avoir.

Pierrevierge : parlé par les grotarons (aussi connus sous le nom d'Archers de Pierrevierge).

Mostali : parlé par les nains. Ce langage est très peu utilisé, même les nains préfèrent parler un autre langage quand ils ne sont pas dans leurs cavernes.

Murthoï: parlé par les elfes bleus.

Parolarien : parlé par les gobelins et les olarians de Sozganjio. Ce langage n'a pas de forme écrite. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Vorlarian.

Langue de la Mer : parlée par les gnydrons, les naïades et les tritons. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Triolini et Cétoï.

Langue des Ombres : parlée par les trolls des jungles. Ceux qui le parlent reçoivent 1/5 de leur compétence en Langue Sombre.

Slarge : parlé par tous les types de slarges. Ce langage n'a pas de forme écrite.

Langue des Tempêtes : parlée par les Enfants du Vent et les Dieux des Tempêtes. Ceux qui le parlent reçoivent 1/10 de leur compétence dans tous les langages theyalans.

Triolini : parlé par de nombreux tritons piscoï (les malasps, les ysabbaus, les zabdamars). Ceux qui le parlent obtiennent 1/5 de leur compétence en Langue de la Mer.

Voralan : parlé par les elfes noirs.

Vorlarian : parlé par tous les gobelins et les olarians de Porlaso et Hornilio. Ce langage n'a pas de forme écrite. Ceux qui parlent Vorlarian reçoivent 1/5 de leur compétence en Parolarian.

Le Temps sur Glorantha

Les mesures du temps donnent d'excellents indices sur la façon dont l'usager pense. Les cultures sans aucun concept du temps sont rares, et la façon dont le temps est réparti varie dramatiquement selon les cultures. Ce chapitre comprend les mesures du temps à la fois des humains et des non-humains.

En occident : le jour et la nuit sont divisés en deux périodes de 16 "heures". Les occidentaux utilisent communément des fractions d'heure, estimées sur des pendules à eau exactes. Les grandes cités ont des tours avec des horloges publiques. Des bougies temporelles sont communes chez les plus pauvres. La référence commune au temps est "au cadran" ("il est cinq heures au cadran"), même chez les paysans qui n'ont jamais vu d'horloge à eau.

En orient : les parties d'un jour sont divisées en temps de tâche. La journée typique d'un paysan est différenciée en temps de travail, temps de repos, temps de travail, temps pour manger, et temps pour chanter. Le temps nocturne est traditionnellement craint, avec les termes suivants, utilisés pour différencier les parties relatives de la nuit : temps des vols, temps des meurtres, temps des malédictions, temps des cannibales, temps des monstres, temps des tortures, temps de l'étincelle-dans-le-ciel. Les cambrioleurs, sorcières et criminels choisissent généralement la partie de la nuit désignée pour leurs actions scélérates.

En Pamaltela : les Doraddi divisent le jour en quartiers selon la position relative du soleil, ce qui donne aube matinale, jour

Le Calendrier Kralori Traditionnel

Le calendrier kralori est un des plus curieux de Glorantha. Il est d'un usage courant pour des millions de gens à travers tout l'est (Kralorela, le Royaume de l'Ignorance, Teshnos, et d'autres terres au delà de la Désolation et de Pent), aussi peut-on justement et également le décrire comme un des calendriers parmi les plus populaires. Nous donnons ici les traductions Lhankor Mhy correctes des noms des semaines.

Chaque semaine a 7 jours nommés, respectivement, premier jour, 2ème jour, 3ème jour, 4ème jour, 5ème jour, 6ème jour, et 7ème jour.
Les six mois du calendrier kralori ont des noms plutôt curieux. Les saisons du calendrier commun theyalan correspondent aux saisons de l'ouest de Genertela, d'où ce calendrier est originaire. La plupart des philosophes croient que les bizarres noms de mois du calendrier kralori correspondent à des saisons qui existaient lors de l'Age des Dieux, pendant lequel ce calendrier fut créé.

Le Mois du Silence

La Semaine de la Sage Passivité
La Semaine du Calme Tranquille
La Semaine du Silence Lucide
La Semaine de la Gravité Taciturne
La Semaine de l'Incapacité Propice
La Semaine de la Profonde Solitude
La Semaine de l'Anéantissement Futile

Le Mois des Secrets

La Semaine de l'Obscurcissement Erudit
La Semaine des Vérités Cachées
La Semaine de la Confiance Secrète
La Semaine de la Connaissance Intérieure
La Semaine de la Discrétion Forcée
La Semaine de la Réalité Esotérique
La Semaine de l'Embuscade Dissimulée

Le Mois de l'Existence

La Semaine de l'Essence Nue
La Semaine de l'Ame Ardente
La Semaine de la Gaieté pleine d'Entrain
La Semaine de la Vitalité
La Semaine de l'Inaccessibilité Absolue
La Semaine de la Torpeur Agréable
La Semaine de la Fin du Voyage

Le Mois de l'Expérience

La Semaine de la Sagacité Pratiquée
La Semaine de l'Empressement Habile
La Semaine du Discernement Conscient
La Semaine du Succès Ingénieux
La Semaine de la Sensation Exquise
La Semaine de la Mémoire Poignante
La Semaine de l'Oubli Mélancolique

Le Mois de la Méditation

La Semaine de la Créance Garantie
La Semaine de la Compréhension Recherchée
La Semaine de l'Incrédulité Intelligente
La Semaine de l'Omniscience Compétente
La Semaine de la Connaissance Hésitante
La Semaine de l'Ignorance Parfaite
La Semaine de la Douleur Insouciante

Le Mois de l'Esprit

La Semaine de la Création Exubérante
La Semaine de la Mélancolie Sinistre
La Semaine des Eaux Inexplorées
La Semaine de la Glèbe Vivante
La Semaine de la Splendeur Resplendissante
La Semaine de la Violence Nouvelle
La Semaine de la Ruine Universelle

matinal, début de veille et veille tardive. Le temps nocturne est divisé de façon similaire, en crépuscule, début de nuit, fin de nuit et aurore. Les Fonritiens utilisent le même système, mais quelques villes ont des horloges à eau, en émulation du système occidental. Ces cités divisent le jour en quartiers, et donnent 16 "heures" au jour et à la nuit, numérotées aube matinale 1, aube matinale 2, etc...

Chez les Orlanthi : les Orlanthi divisent arbitrairement le jour et la nuit combinés en 24 périodes intitulées heures, et qui débutent à la tombée de la nuit. Par conséquent, les heures 12 à 24 sont le jour, et sont celles les plus souvent utilisées par les barbares. Chaque heure a son propre nom spécial, tel que chant des prêtres (heure 12), petit déjeuner (heure 14), moitié-du-jour (heure 18), temps fatigué (heure 23), et moitié-du-jour-deux, l'heure traditionnellement choisie pour faire de nouveaux plans et complots (heure 20). Cependant, les barbares appellent souvent une heure par son numéro, plutôt que par son nom propre.

En Péloria : la tradition solaire institua une période de 100 heures divisée en quatre jours. L'usage populaire l'a ramenée à 25 heures par jour. Il commence à l'aube, quand le premier gris est visible à l'est, et compte 15 heures de "jour", puis 10 heures de nuit.

Chez les elfes : un moment spécifique de la journée est identifié par n'importe quel événement important concernant une plante locale. Ce qui varie largement de lieu à lieu, même dans une seule forêt, et de jour en jour.

Chez les nains : les nains semblent avoir un sens inné pour noter le passage du temps, bien que celui-ci puisse être travaillé. La plupart pensent en termes de cycles de travail, comptés consécutivement à partir du moment où ils commencent leur métier d'adulte. Par conséquent, un même nain peut dire qu'il est vieux de "4551 cycles de travail", ou qu'un événement est arrivé il y a "8467 cycles de travail".

Les cycles jour/nuit n'ont pas du tout d'influence sur les nains, qui sont réglés sur des séquences de travail/courte pause/travail/longue pause. Les cycles de travail pour chaque classe de nains vont de 37 longues heures pour les nains de mercure jusqu'aux 17 heures plus courtes pour les nains d'or. Les nains semblent n'avoir aucun problème à comprendre les emplois du temps des uns et des autres, même quand un mercure dit à un étain "on se voit à mon 45684 cycle de travail".

Les nains d'acier hibernent apparemment quand ils sont inactifs, et peuvent travailler pendant des périodes de temps incroyablement longues quand c'est nécessaire, donnant l'impression aux habitants de la surface qu'ils ne dorment jamais.

Chez les trolls : les trolls comptent par nuits. Ils ne subdivisent pas le temps en parties régulières. Cependant, ils indiquent les parties de la nuit par des événements, les notant en général par un événement naturel. "Quand les criquets commencent" est courant, ainsi que "quand il fait le plus froid", "quand les oiseaux cessent de bouger", et ainsi de suite. Les trolls sédentaires sont souvent assez exacts avec de telles mesures.

Genertela

Puisse Arachné Solara
bénir et protéger ce livre

Greg Stafford - Sandy Petersen

Sommaire

Genertela 35

Cadre Temporel : le Début de la Guerre des Héros 35
Divisions Géographiques et Politiques .35
Structure du Chapitre 36

La Désolation 39

Personnalités 41
Histoire 41
Sites Intéressants 42

L'Empire Lunar 44

Histoire de l'Empire Lunar 45
Carmania (les Etendues Occidentales) .46
Personnalités 47
Histoire de Carmania 47
Sites Intéressants 48
La Patrie Lunar 48
Personnalités 50
Histoire de la Patrie Lunar 50
Sites Importants 54
Provinces Lunars 56
Personnalités 57
Histoire des Provinces Lunars 57
Sites Intéressants 57
Alliés des Lunars 59
Personnalités 60
Histoire des Alliés des Lunars 60
Sites Intéressants 60

Fronéla 62

Le Royaume De Loskalm 62
Loskalm : Personnalités 64
Les Cités Etats du Fleuve Janube 64
Les Etats du Fleuve Janube : Personnalités . . 64
Le Royaume des Jonatings 65
Royaume des Jonatings : Personnalités 65
Les Clans Barbares 65
Les Clans Barbares : Personnalités 70
Histoire de Fronéla 70
Fronéla : Sites Intéressants 71

Kralorela 76

Personnalités 78
Histoire 78
Sites Intéressants 79
Personnalités 83

Maniria 83

Histoire 84
Sites Intéressants 85

La Passe du Dragon 91

Personnalités 92
Histoire 93
Sites Importants 93
Les Pâturages 94
Sartar 94
Tarsh (le Royaume De) 97

Pent 99

Personnalités 100
Histoire 100
Sites Intéressants 101

Ralios 102

Safelster 102
Safelster : Personnalités 103
Vesmonstran 104
Vesmonstran : Personnalités 104
L'est Sauvage 104
L'est Sauvage : Personnalités 105
Histoire de Ralios 105
Ralios : Sites Intéressants 105

Seshnela 114

Personnalités 115
Histoire 115
Sites Intéressants 118

Teshnos 122

Personnalités 123
Histoire 124
Sites Intéressants 124

Genertela

Genertela est le continent le plus important au nord de Glorantha, ceci pour plusieurs raisons. D'abord, Genertela est l'un des deux plus grands en superficie. Ensuite, c'est le continent qui est le plus densément peuplé par les humains. Troisièmement, le destin a décidé que Genertela serait la terre dans laquelle la Guerre des Héros, prophétisée depuis longtemps, se manifesterait en premier lieu.

En raison de sa taille et de son importance, Genertela a été choisie pour être la première région principale de Glorantha à être traitée en détail. Des suppléments ultérieurs traiteront de l'autre continent principal de Glorantha, Pamaltela, et des nombreuses grandes îles du monde. Les vastes océans de Glorantha, habités par des tritons, seront aussi examinés.

CADRE TEMPOREL : le Début de la Guerre des Héros

Un conflit magique cataclysmique destiné à impliquer de puissants magiciens et héros et même des demi-dieux, a été prédit dans les légendes et les rêves de presque chacune des cultures de Glorantha. Ce conflit est habituellement connu sous le nom de Guerre des Héros. Le continent de Genertela est voué à être le creuset dans lequel les chefs et les armées de la Guerre des Héros seront éprouvés.

Selon les termes de ce livre, il y a maintenant 1621 années gloranthiennes que le Temps a commencé (1621 S.T.). Les événements qui ont déclenché les Guerres des Héros sont en train de se produire en Genertela. La description des gens et des endroits dans les chapitres suivants traite spécifiquement de la situation à cette date.

Quelle est la signification, en termes de jeu, de l'émergence de la Guerre des Héros ? L'un des objectifs de ce supplément est d'encourager les campagnes pendant lesquelles des personnages puissants seront préparés pour une participation éventuelle à cette lutte. Ainsi le cadre temporel que nous offrons ici est la phase la plus précoce de la période de la Guerre des Héros. Des suppléments ultérieurs permettront des campagnes se déroulant pendant ce terrible conflit (y compris les règles de batailles et tout autre matériel nécessaire).

Ainsi il faudra de nombreuses années avant que les grands événements de la Guerre des Héros se produisent. Peu d'individus se rendent compte actuellement qu'elle a déjà commencé en Genertela, car jusqu'ici, seules des manifestations mineures se sont produites et qui peuvent être interprétées de plusieurs façons. Dans quelques pays, rien qui ne s'apparente à la Guerre des Héros ne s'est produit hormis des présages ou des prophéties persistantes. Les réactions à ces prophéties varient de culture à culture, bien que le sujet soit habituellement d'ordre émotionnel.

Les personnages-joueurs peuvent ou non comprendre la signification des événements se rattachant aux Guerres des Héros qui ont lieu en Genertela. Ceci dépend de leur degré d'entraînement, de leur position dans leur cercle religieux, ou de leur familiarité avec l'histoire. Il est certain que peu de mercenaires sans éducation seront capables d'interpréter ces événements. Suivez les conseils de votre maître de jeu.

Notez que dans les chapitres suivants, nous examinerons à la fois les prophéties locales connues généralement sur la Guerre des Héros, et de brèves descriptions des héros et des armées locales actuellement en campagne, ainsi que les prédictions en ce qui concerne leur destin probable.

DIVISIONS GEOGRAPHIQUES ET POLITIQUES

Si l'on combine la géographie et les cultures, le continent de Genertela peut être grossièrement divisé en quatre régions : l'ouest, comprenant Seshnela, Ralios, Safelster, et Fronéla ; le centre de Genertela, qui est composé de Péloria et de Maniria ; les plaines, qui comprennent Pent et la Désolation de Prax ; et l'est, qui comprend Kralorela, Teshnos et les îles du sud-est. On se réfère souvent à ces quatre grandes régions dans le texte quand de grandes généralisations sont appropriées.

Les dix chapitres de cette partie sont fondés sur une division plus fine de Genertela. Chaque chapitre examine une région principale, géographique ou politique. Chaque région est une grande et importante subdivision du continent, fondée sur une culture commune, une unité géographique, ou une organisation politique.

Par exemple, la région de Maniria est définie géographiquement. Les Montagnes de Maniria sont comprises à l'intérieur d'un demi-cercle formé par les Montagnes Mislari et les Montagnes des Orages. Ces montagnes forment une barrière naturelle au voyage, au commerce et à l'invasion, ce qui fait que les diverses cultures de Maniria ont quelques points communs. Mais leur unité principale reste géographique.

Les lecteurs doivent comprendre qu'une bonne partie de Glorantha n'est pas organisée en nations ou en d'autres grandes unités politiques unifiées (voir l'introduction du chapitre sur Glorantha pour en savoir plus à ce sujet). Il serait impossible de traiter chaque région de Genertela, en se fondant sur les seules divisions politiques, comme c'est normalement le cas dans les livres concernant notre propre monde. Les quelques unités politiques de grande taille qu'on trouve sur Genertela sont traitées comme telles, mais les régions plus fragmentées qui contiennent un ensemble de petites entités politiques, sont considérées sur la base d'une unité géographique et non politique. L'Empire Lunar est un exemple d'une région politiquement unifiée alors que Maniria est un exemple d'une région identifiée sur une base géographique.

Les Régions plus Petites

Il est probable que les habitants de Genertela décriraient leur propre patrie sur la base de divisions plus fines que celles

qui sont utilisées pour délimiter nos dix chapitres. Par exemple, la partie nord du pays de Maniria, où on rencontre Péloria, est connue sous le nom de la Passe du Dragon. Un habitant de la Passe du Dragon pourrait même ne jamais mentionner Maniria alors qu'il décrit sa patrie. En fait, il pourrait simplement nommer le royaume particulier à l'intérieur de la région de la Passe du Dragon qu'il a connue et aimée. La Passe du Dragon et le royaume où se trouve la demeure de notre homme sont tous deux des sous-régions de Maniria.

Par conséquent, les principales régions (qui correspondent aux têtes de chapitre), si elles sont très grandes, peuvent être divisées en sous-régions séparées. Par exemple, l'Empire Lunar est un état vaste et complexe, qui comprend plusieurs régions dissemblables, dont chacune est traitée en détail comme une sous-section séparée dans le chapitre sur l'Empire Lunar. D'un autre côté, Maniria a seulement une sous-région d'importance suffisante pour justifier son traitement détaillé : la Passe du Dragon.

La Passe du Dragon occupe une place spéciale dans ce livre. C'est une terre magique de demi-dieux et de héros, actuellement sous le lourd joug de l'Empire Lunar. C'est un endroit intéressant parce qu'il est extrêmement important dans le projet d'ensemble et l'avenir de Genertela ainsi que de Glorantha. Bien que la Passe du Dragon soit seulement une petite partie du pays de Maniria qui est beaucoup plus grand (si l'on se fonde sur la superficie ou la population), on lui a consacré un chapitre séparé de façon à rendre justice à sa grande importance magique, militaire et historique. Aucune autre petite région n'a eu droit à un traitement aussi détaillé dans ce livre, bien que des suppléments futurs examineront, probablement de près, des régions de Glorantha de taille similaire.

STRUCTURE DU CHAPITRE

Ce livre est divisé en dix chapitres qui suivent un format commun. Nous espérons que les intentions de la plupart des articles seront évidentes, mais les commentaires suivants peuvent être utiles pour résoudre toutes les incertitudes.

Les Phrases de Bienvenue

Au début de chaque section régionale, vous trouverez une brève salutation ou commentaire en italiques, susceptible d'être entendu par un voyageur de la part d'un indigène en pénétrant dans la région. Le maître de jeu est encouragé à utiliser ces phrases simples lorsqu'il convient, ou mieux, à élaborer les siennes en utilisant, comme point de départ, les expressions données.

Les Tables d'Activités Régionales

Ces tables énumèrent de nombreux événements parmi les plus dramatiques ou spectaculaires qui sont possibles dans une région donnée. Le maître de jeu est encouragé à utiliser ces événements aussi souvent qu'il est précisé sur la table pour cette région. De cette façon, au cours d'une campagne plus longue, des modèles s'établiront d'eux-mêmes. Des événements communs devront être rencontrés à plusieurs reprises par les personnages-joueurs, alors que des événements rares seront pour eux cause de surprise (et peut-être d'anxiété). Nous espérons, par ce moyen, donner une impression de vie à la région.

Données Démographiques

Ces encarts donnent des estimations grossières des populations totales actuelles de chaque région, réparties selon la culture et les espèces. Les nombres donnés vont fluctuer dramatiquement au cours du temps et doivent être considérés comme des estimations et non comme des données immuables.

Des utilisations variées sont possibles. Par exemple, ces données peuvent être utilisées pour déterminer grossièrement combien de fois une personne de l'une des sous-cultures de la région pourra être rencontrée (en supposant que la sous-culture en question n'est pas discrète, non-humaine, ni localisée ailleurs). Les groupes qui représentent une majorité de la population d'une région seront souvent rencontrés, tandis que les personnes d'un groupe qui est petit en taille seront rarement rencontrées.

Les Cartes

En plus de la grande carte géographique de Genertela que vous trouverez dans ce livre, de petites cartes politiques sont données pour chaque région à laquelle un chapitre est dévolu. Des régions complexes comme l'Empire Lunar exigent plusieurs cartes politiques.

La légende de la carte géographique est inscrite sur cette carte.

Une légende primaire d'une carte politique est donnée ci-dessous. Toutes les caractéristiques particulières à une région se trouvent sur la légende de la carte de cette région. Par exemple, seul Fronéla abrite des Grotarons, une tribu de géants sans tête. Par conséquent, seule la carte de Fronéla montre une icône qui représente ces êtres étranges.

L'Echelle des Cartes

Ce supplément n'est pas conçu pour être une description exhaustive de Genertela, mais plutôt un survol. Les cartes des diverses régions sont faites pour montrer seulement les caractéristiques importantes. Ainsi l'échelle de ces cartes est très grande et de nombreux détails ne sont pas montrés.

Par exemple, les villages, forts, châteaux, hameaux et autres petits établissements de Genertela sont de très loin beaucoup plus nombreux que les cités de ce continent. Mais ce serait sans intérêt d'essayer de représenter des établissements de taille et d'importance locales sur nos cartes. Rappelez-vous toujours quand vous utilisez ces cartes que les zones d'espace blanc qui peuvent sembler vides, sont souvent emplies de villages, de vergers, de fermes et autres signes d'habitation. Ce n'est pas le cas dans des régions désolées telle que la Désolation, bien sûr. En règle générale, vous pouvez déterminer la densité des établissements de moindre importance en regardant les chiffres de population d'une région. Des régions densément peuplées comme Kralorela contiennent le plus grand nombre de petits établissements.

Temps de Voyage

Deux sortes de cartes sont fournies avec ce supplément. La grande carte géographique est conçue pour être consultée chaque fois que des renseignements relatifs à des voyages de longue durée sont requis. Utilisez les règles de Temps et Déplacements qu'on trouve dans la boîte de RuneQuest (page 40) pour réglementer les déplacements.

Les cartes régionales et politiques ne montrent que les caractéristiques géographiques les plus importantes. Cependant, elles sont relativement complètes dans leur description des cités, des frontières et autres renseignements politiques.

Quand vous déterminez les temps de voyage, utilisez une carte politique et une carte géographique (par exemple, choisir un itinéraire pour un groupe d'aventuriers). Comme seules les principales cités sont montrées sur la carte géographique, les cartes politiques doivent souvent être consultées.

La topographie est montrée en détail sur la carte géographique, la légende explique brièvement chaque caractéristique, mais les précisions suivantes peuvent être utiles.

Le symbole représentant les chaînes de montagne sur la carte géographique indique de grandes montagnes infranchissables. Ce sont les plus grandes montagnes de Genertela, formées dans de nombreux cas par la magie. Une topographie moins spectaculaire est indiquée par des teintes de gris. Plus la trame est légère, moins le terrain est accidenté. En règle générale, les tons les plus clairs représentent une altitude moins élevée.

Les tons les plus sombres indiquent des terrains montagneux ou extrêmement accidentés (rochers escarpés, ravins, ou autres traits spectaculaires), qui sont un obstacle sévère au voyage. Ce niveau de terrain correspond à la catégorie des montagnes dans le Tableau des Déplacements Journaliers (voir le paragraphe Temps et Déplacements de RuneQuest cité plus haut). Ce type de terrain ralentit le mouvement à 30% de la normale.

Le ton le plus léger indique des collines basses, un terrain légèrement accidenté ou des plateaux. Ce niveau de terrain correspond à la catégorie des collines dans le Tableau des Déplacements Journaliers (voir le paragraphe Temps et Déplacements de RuneQuest cité plus haut). Ce type de terrain ralentit le mouvement à 70% de la normale.

Les tons entre ces deux extrêmes représentent une topographie de nature intermédiaire. Le maître de jeu doit décider de l'effet de tels terrains sur le mouvement. Réduire le mouvement à 50% de la normale est un bon compromis. Un coup d'oeil sur le texte d'une région peut permettre une décision plus précise.

Toutes les forêts montrées sur la carte géographique ont une densité de moyenne à épaisse si l'on utilise la terminologie du Tableau des Déplacements Journaliers. Les forêts elfes sont toujours très épaisses. Les autres forêts peuvent varier dans les limites montrées sur la carte. En règle générale, ralentissez le mouvement à 70% de la normale pour les forêts. Les forêts peu denses couvrent une large superficie de certaines zones de Genertela, mais elles n'ont pas été montrées sur la carte pour des raisons de clarté.

Tous les fleuves représentés sur la carte géographique sont des rivières importantes, si l'on utilise la terminologie du Tableau des Déplacements Journaliers. Notez que nous avons indiqué les largeurs relatives des fleuves par l'épaisseur des traits. Aux points les plus épais, les grands fleuves montrés sur cette carte peuvent être considérés comme infranchissables, sauf par des radeaux.

Sur les cartes politiques, on voit les contours des terrains très montagneux, mais aucun autre renseignement topographique n'est indiqué. Les fleuves et les forêts ne sont indiqués que s'ils sont significatifs en termes de divisions politiques ou culturelles. D'un autre côté, les villes sont indiquées complètement.

Les Villes

La classification de la taille des villes utilisée dans ce supplément suit l'analyse et la terminologie utilisées dans les règles de RuneQuest, qui prend en considération, outre la taille de la population, la disponibilité des marchés et autres services. Nous vous prions de vous y référer pour une explication complète du processus.

Vous êtes prié de noter qu'aucune ville ou petite cité n'est indiquée sur les cartes géographiques et politiques, à moins qu'elle n'ait une signification particulière.

Les Articles Régionaux sur la Guerre des Héros

L'objet de ces articles est de donner une idée de l'endroit où l'action principale se tient ou se tiendra, de façon à ce que le maître de jeu puisse y impliquer ses personnages-joueurs ou l'éviter.

Les Prophéties sur la Guerre des Héros

Ces chants, extraits de documents et citations bizarres ont un thème commun : ils présagent tous de l'arrivée d'une nouvelle phase sur Glorantha, celle de la Guerre des Héros. Les maîtres de jeu qui choisiront de jouer des campagnes s'étendant sur plusieurs régions sont encouragés à révéler les prophéties de chacune des régions aux personnages-joueurs, pour instaurer une puissante atmosphère de changement imminent.

Les Héros

Ces articles décrivent les principaux héros actifs actuellement, ou les futurs héros majeurs de la région. Ce sont les meneurs de la Guerre des Héros. Ils ont déjà commencé à acquérir leur statut héroïque et effrayant. On donne ici quelques uns de leurs exploits remarquables, passés ou à venir.

Les personnages-joueurs peuvent souhaiter être liés à ces remarquables individus. Les maîtres de jeu doivent fermement garder les héros à distance de leurs personnages-joueurs pour sauvegarder le réalisme et l'équilibre du jeu. Naturellement, les personnages-joueurs peuvent librement se joindre aux groupes conduits ou inspirés par des héros.

Le Début de la Guerre des Héros

Ces encarts contiennent des notes sur les faits actuels marquants et qui vont générer des événements importants pendant la Guerre des Héros. Une datation exacte n'est pas possible et peut-être ces choses ne se passeront pas exactement comme prévu, mais elles sont toutes sur le point d'arriver.

Ce sont les étincelles de la Guerre des Héros.

Les Terres Vierges

Les Terres Vierges sont des régions de Glorantha qui ne seront jamais développées par Chaosium ou Oriflam. Elles resteront ouvertes pour les maîtres de jeu qui aimeraient faire jouer une campagne se passant dans Glorantha, mais qui pourraient craindre de créer une région seulement pour la voir contredite plus tard par quelque chose que nous éditerions. Les terres vierges peuvent aussi être utilisées pour y inclure vos propres rencontres, personnages et monstres favoris qui ne seraient pas en conformité avec les autres régions de Glorantha.

Bien qu'aucun supplément sur les terres vierges ne sera jamais publié, Chaosium et Oriflam en conservent cependant la propriété et en interdisent, à n'importe quel moment, la publication pour des raisons commerciales. Ceci ne vous interdit pas de distribuer vos renseignements à leur propos pour votre propre campagne, bien que nous vous avertissions dûment que vous devriez essayer de suivre la continuité régionale de l'environnement choisi.

Souvenez-vous que nous, à Chaosium, nous vous incitons toujours à développer votre propre campagne, monde et jeu comme il vous convient. Nous présentons le monde de Glorantha comme un exemple de qualité, de la façon dont un écosystème entier et divers (du point de vue mythique, philosophique, psychologique et naturel) peut être présenté dans un format de jeu. Nous essayons de produire un système de monde cohérent et utile pour que vous y jouiez. Les terres vierges sont les points d'entrée de votre pays de rêve dans l'antique monde de Glorantha, aux terres complexes et de grandes dimensions.

Légende des Cartes Politiques

Frontières politiques

Frontières normales

Frontière politique traditionnelle

NOLOS — Puissance politique indépendante de grande importance (royaume, duché puissant)

Villes

Métropole

Grande cité

Cité moyenne

Petite cité

Ruines

BOLDHOME — Note : les capitales sont soulignées

Région de montagnes infranchissables ou de grande importance

Col

Montagne importante

Fleuve

Forêt dense

Forêt clairsemée

Champ de bataille

Marais

Falaise ou plateau

Zone de collines ou terrain accidenté

Région Peuplée de Non-Humains

Dragonewts (rune Dragonewt)

Elfes (rune de la Plante)

Nains (rune de la Stase)

Hommes-bêtes (rune de la Bête)

Chaos (rune du Chaos)

Trolls (rune de l'Obscurité)

Lieu magique (temple, terrain sacré)

La Désolation

"Je suis du clan (x) de la tribu (y). Laisse ton arme de côté et sois le bienvenu autour de notre feu de camp, étranger."

Description : la Désolation est divisée en deux parties. Prax, parfois appelée Prax Intérieure, constitue la partie qui borde la Passe du Dragon, le Pays Saint et Dagori Inkarth. La Désolation en elle-même est formée d'une vaste étendue de terre au centre-est du continent. Les deux régions sont situées sur un haut plateau qui se termine de façon abrupte dans la Mer Rozgali.

Les habitants de la Désolation sont hostiles aux étrangers, de nombreuses idées fausses circulent donc à leur propos dans d'autres pays. La région s'est révélée difficile à explorer et ses habitants gardent bouche cousue sur leurs secrets, entretenant les idées préconçues qui décrivent le pays comme totalement inhospitalier aux humains.

La Désolation découpe une travée dans le continent, du nord au sud. La terre et le temps sont arides et échappent à toute logique. Un grand cyclone, où vit le Taureau Tempête, occupe son centre. Il se déplace parfois vers le nord et le sud en dévastant les terrains avoisinants. De grandes ruines appartenant à des civilisations oubliées parsèment le pays et de terribles dangers parcourent sa surface. Le cours des rivières est irrégulier, atteignant l'intensité d'un torrent lorsqu'il y a de l'eau. Les régions septentrionales, qui reçoivent de la neige plus régulièrement, sont nettement moins arides mais toujours aussi inhospitalières pour les peuples civilisés. La terre est dure et seules de maigres plantes désertiques y poussent. La région toute entière forme une steppe monotone et ravinée. Elle s'élève sur un plateau à plusieurs centaines de mètres au-dessus du niveau de la mer. A proximité des côtes méridionales, des falaises géantes séparent le désert d'une région côtière constituée de marais inhabitables où s'ébat une horrible vie insectoïde.

Les plantes de la Désolation sont rabougries, sèches et dispersées. Il s'agit de buissons d'épines, de cactus et de touffes herbeuses. Quelques arbres et de nombreuses plantes comestibles poussent autour des rares oasis dispersées. Celles de Prax et des régions côtières possèdent souvent des palmiers dattiers, mais la plupart d'entre elles ne contiennent que des buissons-crânes. Le Marais Krjalki possède une grande variété de plantes étranges, voire carnivores. Par comparaison, les Collines Percées sont envahies de végétation, même si seul un affamé les trouverait riches. Près des montagnes de l'ouest et au nord, le sol est plus fertile.

Il ne pleut jamais durant les Saisons du Feu et de la Terre, et rarement durant la Saison des Ténèbres. De terribles orages font rage lors des Saisons des Ténèbres, de la Tempête et de la Mer. Durant les années humides, des mares d'eau stagnante persistent sur le sol. Celui-ci parait pavé lorsque à la Saison du Feu, la furie du soleil les fait disparaître.

Habitants : le peuple de la Désolation est constitué des fameux Nomades Animaux, un conglomérat étrange de tribus pour qui les chevaux sont tabous. Les cinq grandes Tribus de Prax sont les Monteurs de Sables, les Monteurs de Grands Lamas, les Monteurs d'Impalas, les Monteurs de Bisons et les Morocanths. Il existe environ une douzaine d'autres tribus indépendantes, comme les Monteurs de Rhinos et le peuple des Lézards Bolos.

Les principaux habitants non-humains sont les morocanths, les broos et un type de babouins géants intelligents. Des individus isolés de la race des newtlings vi-

Table d'Activités Régionales de la Désolation

A déterminer chaque mois pour chaque troupeau

Evénements Communs

- Raid contre une tribu ennemie : on cherche des guerriers courageux
- Camp pillé par une tribu voisine : on cherche des guerriers pour des représailles
- Une tempête de sable surprise empêche tout voyage durant 1d6 jours

Evénements Peu Communs

- Des broos sont aperçus : tous les humains se préparent au combat
- Les chemins de migration sont rendus impraticables par la sécheresse : des éclaireurs cherchent de nouvelles terres
- Migration surprise d'animaux sauvages : on cherche des experts en élevage
- On a aperçu un troupeau de Taureaux Célestes : opportunités inespérées pour les chasseurs
- Une maladie touche la tribu : les chamans sont défiés par les prêtresses d'Eiritha
- On a vu des pilleurs venus de Pent ; les guerriers se préparent à partir au combat

Evénements Rares

- Un raid inexplicable du chaos décime le troupeau : on cherche de nouveaux dirigeants pour le protéger magiquement
- Découverte d'un nouvel esprit ; les chamans partent enquêter

Population de la Désolation

Humains

Monteurs d'Alticameli (Grands Lamas)	65 000
Monteurs de Bisons	80 000
Monteurs d'Impalas	120 000
Monteurs de Sables	75 000
Esclaves des Oasis	20 000
Pavis et environs	20 000
Indépendants	30 000
Total	410 000

Non-humains

Babouins	10 000
Morocanths	80 000
Broos	10 000
Total	100 000
Total Général	510 000

MONTER
89

vent dans les vallées des rivières de Prax. De petits groupes d'hommes-scorpions infestent les parties retirées du désert.

Culture : la grande majorité des Nomades Animaux de Prax vit dans la Désolation plutôt que dans les régions de Prax elle-même. Ces individus sont de race warerane, basanés et très diversifiés. Ils se divisent en cinq tribus majeures et plusieurs mineures, chacune montant et élevant un animal qui lui est propre. Les "tribus" sont loin d'être unifiées, et chacune est divisée en de nombreux petits clans qui ne s'organisent que lors de guerres inter-tribales massives.

Les cinq grandes Tribus sont les Bisons, les Sables (antilopes), les Impalas (un peuple de pygmées dont l'introduction dans Genertela remonte à la nuit des temps), les Grands Lamas (un animal rappelant une girafe) et les Morocanths (non-humains).

Tous les nomades préfèrent tuer et manger les animaux des autres tribus plutôt que les leurs. La chasse aux bêtes de troupeaux fait d'ailleurs partie de l'activité normale de la vie des nomades. Les chevaux sont tabous pour eux et ils ne toucheront jamais un de ces animaux, pas même pour le manger.

Langage : Praxien.

Les Héros : Argrath

Exilé de Sartar alors qu'il était un jeune homme, Argrath a choisi une vie d'aventurier dans la cité praxienne de Pavis. Après de nombreuses années de pillages fructueux dans la Grande Ruine, le guerrier est entré sur le Plan des Héros durant le Jour Très Saint d'Orlanth et a réussi la quête du Chaudron du Géant Buveur.
Déclaré hors-la-loi par les Lunars, Argrath vit toujours secrètement à Pavis. Il dirige clandestinement plusieurs groupes d'individus différents : un gang d'exilés sartarites, un groupe de pilleurs composé de monteurs de bisons exilés, une école de musiciens et un autel caché à Orlanth le Victorieux.
Argrath est destiné à diriger la rébellion de Sartar. Il aidera à sauver un bébé géant et rencontrera Harrek le Berserk en mer. Ils aideront tous deux le Pays saint, pilleront la Cité des Merveilles et navigueront vers Pamaltela. Une fois qu'Harrek aura établi son royaume, Argrath reviendra, libèrera Pavis, puis envahira et libèrera Sartar, initiant les Guerres de la Passe du Dragon. Il obtiendra le nom d'Argrath Seigneur-Dragon grâce à ces aventures.

Gouvernement : en clans, tribal.

Armée : chaque Praxien est un guerrier. Leur vie est dure et le combat en fait partie intégrante. Ils s'organisent en groupes familiaux, puis en clans et enfin en tribus. Il est rare que des monteurs d'animaux différents coopèrent.

Religion : panthéon praxien.

Personnalités

Akasta Lance-de-Fer : ce chef des nombreux monteurs de bisons est un hors-la-loi recherché par les Lunars pour ses nombreux pillages de leurs caravanes dans Prax. Il a réussi à leur échapper jusqu'à présent.

Argrath : ce guerrier de Sartar, descendant de Sartar lui-même par sa mère, fut chassé de son pays natal et mis hors-la-loi par l'Empire Lunar. Il vit aujourd'hui secrètement dans la cité praxienne de Pavis. Argrath est un héros, très certainement promis à un grand avenir.

Egajia Mangeuse de Chair : c'est la femme la plus influente et la plus agée des Mamelons, mais aussi une diplomate avertie qui a réussi à conserver l'indépendance de son temple, et n'a jamais perdu son amour pour les nomades.

Kost le Pisteur : ce nomade, un monteur de zèbre, est le meilleur pisteur du désert qui soit. Il a voyagé plusieurs fois jusqu'aux ruines perdues du Jardin de Genert. Il possède une résidence à Pavis où on peut lui laisser des messages.

Mokwaha Maincoeur : plus connu comme "le terrible pygmée", Mokwaha fut rendu aveugle par un groupe de guerriers de Sartar, il y a de nombreuses années. Il a remplacé ses yeux humains par un oeil de souris et un d'ours. Il hait tous les non-Praxiens et ne les laissera pas vivre en sa présence. La dernière fois qu'on l'a vu, il fuyait dans le Pays des Vautours, un groupe de soldats lunars à ses trousses. On n'a jamais plus entendu parler de ces soldats depuis.

Solanthos Pique-de-Fer : dirigeant du Comté du Soleil, ce noble est un allié de l'Empire Lunar à Pavis et apprécie leur aide contre les pilleurs nomades.

Sor-Eel le Petit : c'est le Gouverneur Lunar de Pavis, installé en 1610 lorsque l'Empire envahit Prax et s'empara de Pavis. Ses forces contrôlent et gardent la route commerciale qui descend vers la mer en suivant la Rivière des Berceaux.

Histoire

Du Temps des Dieux cette région abritait le capitole de Genert, le Dieu de la Terre. La contrée était fertile et splendide, un véritable pays féerique. Le peuple de l'Age d'Or qui vivait ici fut finalement exterminé lorsque le Diable survint. Il détruisit le Jardin de Genert et massacra le peuple de l'Age d'Or et Genert lui-même. Seuls les monteurs d'animaux, alliés des armées de Genert, restèrent en vie mais ils furent eux aussi dispersés.

Les monstrueuses armées chaotiques se glissèrent jusqu'à Prax où l'héroïque Taureau Tempête leur fit face en combat. Après de nombreux sacrifices et efforts, le cosmos lui-même répondit à son appel et le Diable fut empalé sous le Bloc. Waha le Boucher vint alors sur la terre désolée, creusa le Bon Canal et apprit aux peuples qui mouraient de faim à survivre. Il différencia hommes et bêtes, et leur apprit à tous les chants magiques pour renvoyer l'esprit d'un animal tué vers sa mère, Eiritha, pour y renaître.

Pour comprendre l'histoire de la région de Prax, il faut se rappeler que ses dirigeants et sa population changent constamment. Prax la Sacrée est souvent visitée par des tribus entières de la Désolation qui viennent en pèlerinage aux anciennes places sacrées. Ils visitent les Mamelons, le Bloc et effectuent des razzias sur les marais infestés de broos pour devenir khans. Ils peuvent piller la Passe du Dragon. Dans ce cas, ils partent pour ne revenir qu'après plusieurs générations. Les quelques institutions stables de Prax, comme les prêtresses d'Eiritha aux Mamelons et les Taureaux Tempête au Bloc ne peuvent contracter d'arrangements mondains comme la signature de traités ou la levée d'une armée. Ils ne peuvent que remplir les fonctions de guerre et de paix comme prescrit par Waha. La population sans cesse renouvelée bénéficie d'une continuité religieuse commune. Néanmoins, les individus ne peuvent être liés par un quelconque traité et n'ont le droit de parler que pour eux-mêmes et leurs proches.

Si les nomades pillent Pent, Kralorela, Péloria, l'est de Maniria et Fethlon, leurs terres désertes n'ont jamais été vraiment dérangées par les étrangers. Leurs propres excursions n'ont pas laissé de marques indélébiles et n'ont donné naissance qu'à peu de dynasties durables. Les nomades ont été une des

influences plutôt qu'une des causes de l'histoire.

Au Second Age, le style de vie des nomades ne connut aucune interruption hormis celle due à l'intrusion de la cité de Pavis dans Prax. La personne qui a donné son esprit et son nom à la nouvelle cité fit renaître d'anciennes formes de magie qui s'opposèrent aux géants endormis et provoquèrent des années de troubles. Les géants ont perdu. Les monteurs d'animaux se battirent à la fois pour Pavis et pour les géants à différentes époques.

La Désolation n'était habitée que par des créatures du chaos avant le Second Age lorsque Waha y guida nombre de ses fidèles après sa défaite contre Pavis et la Statue Sans Visage. Ils la trouvèrent à leur goût. Les nomades animaux se sont battus depuis lors pour y survivre et y sont parvenus. Depuis cette époque, ils ont pillé les civilisations et les Pentiens autour d'eux.

Sites Intéressants

Arbres à Fièvre (Les) : la végétation reprend ici et devient plus dense vers l'est. Son nom tient au fait que les nomades qui pénètrent dans cette région en reviennent avec des maladies inconnues dans les plaines.

Bloc (Le) : cet énorme bloc de pierre magique est un reliquat de l'Aiguille. Il tomba sur terre durant la Guerre des Dieux et écrasa le Diable. Une communauté de Taureaux Tempête berserks garde fanatiquement le Bloc.

Collines Percées : ancienne cité à l'Epoque des Dieux, ce n'est plus aujourd'hui qu'une bande de collines escarpées percées de terriers habités par des peuples chaotiques agressifs.

Grande Ruine (La) : ces gigantesques ruines constituèrent jadis la cité de Pavis, détruite dans des temps immémoriaux. Des trolls et d'autres créatures hantent encore ces ruines, à côté desquelles la Nouvelle Pavis a été construite.

Ligne des Neiges : il s'agit de la frontière écologique entre Pent et la Désolation. Au sud de cette ligne, les terres sont gelées tout au plus une fois tous les trois ans. Jadis frontière traditionnelle entre Pent et la Désolation, les nomades animaux ont vécu au nord depuis des générations. Le climat s'est réchauffé au cours des derniers siècles, faisant reculer la Ligne des Neiges vers le nord, au détriment des cavaliers de Pent.

Mamelons : vestige de l'Age d'Or, il s'agit d'un gigantesque complexe d'un temple de la terre. Environ mille prêtresses y vivent et bon nombre d'entre elles vénèrent des divinités propres à cet endroit. Les nomades animaux révèrent les Mamelons et ses terres sacrées.

Marais du Diable (Le) : lorsque le Diable fut écrasé sous le Bloc, Waha creusa le Bon Canal pour laver les horreurs chaotiques polluantes. Le Marais du Diable s'est formé là où, par honte, la rivière cacha sa tête. Aucun nomade animal ne peut devenir un khan avant d'avoir chassé et tué le chaos dans ce marais.

Marécages Krjalki : au Temps des Dieux, c'était là que se trouvait le Jardin de Genert, le point le plus sublime d'un monde merveilleux. Les armées du chaos annihilèrent le site et détruisirent Genert. C'est aujourd'hui un marécage infesté par le chaos. Taureau Tempête vit dans le ciel au-dessus du marécage, le gardant pour son seigneur perdu. Les vents désertiques qui en émanent amènent des pluies acides et des vapeurs empoisonnées sur le désert.

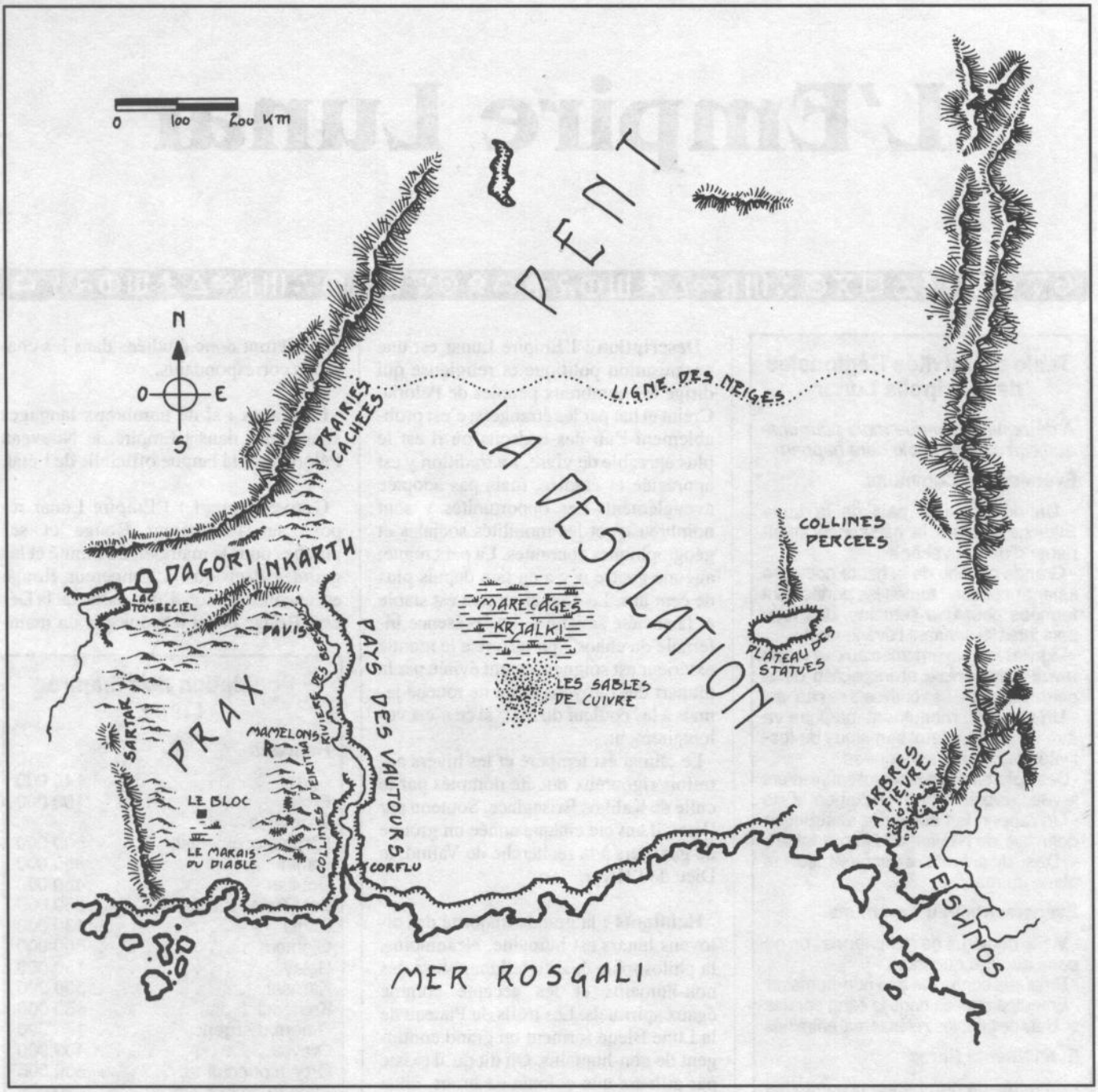
Passe de Gonn Orta : un géant commande un passage entre Péloria et la Désolation. Il commerce ici avec une poignée d'habitants et décide s'il doit ou non laisser passer les pilleurs inhumains vers le sud et les pilleurs praxiens vers le nord.

Pavis (petite cité) : c'est la seule cité de la Désolation. Elle est divisée en deux sections, la Nouvelle Pavis et la Grande Ruine. Cette dernière est une vaste étendue de ruines hantées par les trolls. La Nouvelle Pavis est une cité humaine fondée par des colons de la Passe du Dragon. Le prince Argrath, un héros sartarite hors-la-loi, y vit actuellement.

Pays des Vautours : la région désolée à l'est de la Rivière des Berceaux est particulièrement rude. Encore plus à l'est, les terres ressemblent à celles de Prax.

Plateau des Statues : il s'agit d'une autre relique de l'Epoque des Dieux. De tous côtés, il dresse ses collines abruptes à plusieurs kilomètres de hauteur. Si les légendes disent vrai, des ruines géantes et des statues de dieux morts se trouvent à son sommet.

Prairies Cachées : cette portion, comparativement fertile, de la Désolation est hantée par des oasis magiques qui apparaissent et disparaissent à l'improviste.



Prax : c'est l'origine ancestrale des nomades animaux. Les tribus pénétrèrent dans la Désolation en masse au Second Age et la plupart des nomades y vivent aujourd'hui.

Rivière des Berceaux : seul fleuve important de la Désolation, il marque la frontière entre Prax et la Désolation à proprement parler. Aux Premier et Second Ages, des berceaux d'une taille monstrueuse et contenant des bébés géants descendaient le fleuve. Ce n'est plus le cas aujourd'hui.

Sables de Cuivre (les) : il s'agit de la partie la moins hospitalière de toute la Désolation. Les Sables de Cuivre ne possèdent ni eau, ni vie végétale. Les broos eux-mêmes ne s'y rendent pas. Lorsque l'armée de Genert fut assiégée par le chaos, il transforma une partie de ses forces en un nuage de poussière de cuivre irritante pour contenir le Diable et sauver le reste de son armée. Les Sables de Cuivre sont les témoins de l'étendue et de la futilité du sacrifice.

L'Empire Lunar

Description : l'Empire Lunar est une organisation politique et religieuse qui dirige les nombreux peuples de Péloria. Craint et haï par les étrangers, c'est probablement l'un des endroits où il est le plus agréable de vivre. La tradition y est appréciée et étudiée, mais pas adoptée aveuglément. Les opportunités y sont nombreuses et les mobilités sociales et géographiques courantes. La paix règne; aucune guerre n'y a eu lieu depuis plus de cent ans. Le gouvernement est stable et la société satisfaite. La "présence infernale du chaos" qui terrorise le monde extérieur est soigneusement évitée par la plupart des citoyens et on ne touche jamais à la "couleur du mal" si ce n'est volontairement.

Le climat est tempéré et les hivers autrefois rigoureux ont été domptés par le culte de Kalikos Briseglace. Soutenu par l'état, il envoie chaque année un groupe de guerriers à la recherche de Valind, le Dieu de l'Hiver.

Habitants : la grande majorité des citoyens lunars est humaine. Néanmoins, la philosophie égalitaire lunar attire des non-humains et les accepte comme égaux spirituels. Les trolls du Plateau de la Lune Bleue forment un grand contingent de non-humains. On dit qu'il existe par ailleurs une colonie de broos, ainsi qu'une légion de vampires.

Culture : les peuples sont modelés par leurs cultures locales, mais l'esprit lunar offre une liberté inconnue avant la venue de la Déesse Rouge. Cette liberté est parfois effrayante, et seuls quelques-uns osent en explorer toutes les possibilités. Mais la Déesse Rouge sert de guide le long du chemin, fournit des gardiens et des échappatoires, et peut répondre aux questions personnelles posées grâce à la prière.

A l'intérieur de l'Empire Lunar on peut distinguer plusieurs cultures : carmanienne, dara happan et pélorienne. La prédominance de ces cultures concorde avec les frontières géographiques, et elles seront donc étudiées dans les chapitres correspondants.

Langages : si de nombreux langages sont parlés dans l'Empire, le Nouveau Pélorien est la langue officielle de l'état.

Gouvernement : l'Empire Lunar repose sur l'Empereur Rouge et ses proches pour le maintien de l'unité et les grandes décisions. L'Empereur Rouge est une incarnation d'une partie de la Déesse Rouge et est responsable du main-

Table d'Activités Régionales de la Tripolis Lunar

A déterminer chaque mois pour chaque cité ou métropole dara happan

Evénements Communs

- Un dévot de la paix de la Lune Blanche déclare la naissance imminente d'un nouvel âge
- Grande pavane de la haute noblesse lunar annoncée : toutes les portes sont fermées pour une semaine, des rues sont interdites durant l'événement
- Dignitaires gouvernementaux en visite ; revue cérémoniale et inspection de la garde de la ville. Les criminels se cachent
- Un nouveau monument magique va être inauguré ; deux semaines de festivités publiques annoncées
- Des Agents spirituels singuliers infestent la ville ; les prêtres de Yelm purgent le site
- Un rapport fait état de la destruction définitive de l'Eglise de l'Immortalité
- Des dissidents s'assoient sur la place du marché

Evénements Peu Communs

- Visite de corps de marchands ; on ne pose aucune question
- Emeutes contre les anti non-humains
- Emeutes matées dans le sang par des soldats de temples zélés et mal entraînés

Evénements Rares

- Emeutes de non-humains contre les humains
- Des dévots des Anarchistes Fiscaux distribuent de l'argent (2D100 L par personne)
- Des dévots des Hérétiques de la Vitalité lâchent des morts-vivants dans les rues de la cité ; les unités de la garde de la ville cherchent de l'aide
- L'Eglise de l'Immortalité est de retour et vend de nouvelles adhésions ; on cherche des informateurs, des espions et des mercenaires
- Campagne militaire majeure en préparation : l'armée engage tous les guerriers étrangers pour l'unité de l'Espoir de Forlorn
- Un gladiateur à tentacules cherche des volontaires pour son groupe d'entraînement

Population de l'Empire Lunar

Humains

Aggar	140 000
Brolia	100 000
Carmania (Oronin occidental)	900 000
Darjin	950 000
Doblian	450 000
Eol (Trois Fois Béni)	250 000
Erigia	130 000
Glamour	500 000
Holay	150 000
Karasal	300 000
Kostaddi	450 000
Ombre d'Argent	175 000
Oraya	400 000
Oronin oriental	500 000
Plateau de la Faim	40 000
Premier Béni	900 000
Rist	380 000
Saird	600 000
Sylila	400 000
Talastar	200 000
Tarsh	360 000
Vanch	150 000
Total	8 430 000

Non-humains

Nains de la Montagne de Cuivre	20 000
Nains de la Montagne Jord	80 000
Nains de la Montagne Imther	30 000
Trolls de la Lune Bleue	380 000
Trolls de Landes des Aînées	430 000
Trolls de la Montagne Yolp	70 000
Total	1 010 000
Total Général	9 440 000

Prophéties de la Guerre des Héros

Une Histoire Lunaire Pelorienne : anonyme, vers 1300 S.T

"Comme la nuit se fait jour,
comme l'été suit l'hiver,
la Lune Blanche succédera à la Rouge."
"La pire guerre du monde ne peut qu'être suivie
par la meilleure paix du monde."
"La Lune Blanche est la Lune de la Paix,
Car nul ne peut guerroyer lorsque les armes sont brisées.
La Lune Blanche est la Lune du Calme,
Car nul n'est plus calme que la mort.
La Lune Blanche est la Lune de Beauté,
Mais qui restera pour l'admirer ?"

Cette vieille prophétie est très populaire dans Péloria, bien que les interprétations diffèrent. Les adorateurs de la Déesse Rouge croient que la Lune Rouge se transformera en Lune Blanche lorsque la Déesse sera acceptée partout dans le monde. Ils ajoutent en général ces deux lignes au début de la prophétie: "Comme le sang précède la naissance / Comme un enfant devient une femme,". Les barbares des collines de Péloria croient que la Lune Blanche ne peut se lever avant que la Lune Rouge ne soit descendue.

tien de son empire physique. Les dirigeants des états politiques et les corps religieux lunars sont directement responsables devant lui. Il a été plusieurs fois réincarné. Aujourd'hui il est vigoureux et actif, expérimentant la magie et prenant part aux affaires héroïques.

L'Empire Lunar est divisé en plusieurs parties, chacune d'entre elles étant décrite séparément ci-dessous. Ce sont :

CARMANIA: un royaume autrefois puissant, il est toujours aujourd'hui de type féodal.

PATRIE LUNAR (LA) : neuf sultans dirigent la Patrie Lunar et leurs clans se doivent de satisfaire les exigences de l'empire. Les sultanats de la Patrie sont: Premier Béni, Kostaddi, Ombre d'Argent, Oronin, Doblian, Karasal, Darjin, Sylila et Oraya.

PROVINCES LUNARS : ces cinq royaumes, tous situés sur la rivière Oslir, possèdent des statuts spéciaux d'états satellites. Les dirigeants locaux collectent les taxes, paient un tribut spécial, subventionnent les temples et coordonnent leurs opérations sous le commandement d'un Gouverneur Provincial. De nombreuses tribus de moindre importance obéissent également au Gouverneur suivant des arrangements plus simples. Plusieurs autres territoires barbares sont aussi des nations vassales (Sartar par exemple), sans être des provinces officielles.

ALLIES DES LUNARS: au nord de la Patrie, plusieurs peuples restent en dehors de l'emprise directe de l'Empereur Rouge, mais ont embrassé le mode de vie lunar et coopèrent avec l'empire.

A l'est, les Terres Rouges forment une vaste région déserte peuplée, durant les derniers siècles, par des fermiers indépendants.

Armée : jadis fière force guerrière, l'armée lunar a dégénéré pour former des Armées Provinciales sédentaires avec une seule armée mobile, les Corps de la Patrie. Celle-ci est assistée de deux forces spéciales importantes, la Garde Impériale et l'Armée des Soeurs. Un siècle de paix a réduit le nombre des recrues et l'enthousiasme civique.

A l'intérieur de l'Empire, les Bateaux-Lunes au vol magique transportent rapidement et en toute sécurité des messagers et occasionnellement des troupes.

L'utilisation de prêtres-sorciers organisés en unités militaires constitue l'une des principales supériorités de l'armée lunar. Dans Glorantha, chaque armée est accompagnée de ses prêtres ou d'un puissant sorcier soutenu par ses adeptes. Toutefois, aucune autre armée n'a encore copié la tactique lunar.

Religion : La religion lunar est faite de tolérance et d'unité prosélyte. Son dogme, tout de compréhension et de tolérance (mais pas toujours de soutien), s'applique même à ses ennemis ou au Chaos. Elle considère que la vie, la mort et le chaos forment les parties d'un être universel soigné par la Déesse Rouge. Une fois guérie, chaque chose y retrouve sa place. Plusieurs divinités, représentatives des parties guéries de l'être universel, sont vénérées, souvent en même temps qu'une divinité locale.

Les religions et les cultes locaux sont tolérés, voire soutenus s'ils s'avèrent bénéfiques.

Histoire de l'Empire Lunar

L'Empire Lunar vit le jour il y a environ 400 ans avec la renaissance de la Déesse Rouge dans le corps d'un être humain. Après plusieurs années elle découvrit sa nature intérieure et atteint l'immortalité. Elle quitta le monde et devint une énorme sphère de rubis qui trône dans le ciel, virant progressivement du rouge au noir et du noir au rouge en une semaine lunar.

L'Empire Lunar utilise un système de datation annuel différent du calendrier solaire normal. Il est basé sur les wanes, long chacun de 54 ans. La date est donnée sous la forme wane/année.

1/1 signifie 1248. Ainsi 3/12 est la douzième année du troisième wane (ou 1367). Le wane zéro se réfère à l'époque où la Déesse Rouge était sur terre. La datation antérieure à son arrivée utilise d'autres systèmes, en général la datation solaire normale.

Le wane zéro vit la conquête de la plus grande partie de la Patrie. Sans la présence de la Déesse, le premier wane engendra des désordres civils et l'accroissement des territoires. Le second wane vit une expansion vers les Etendues Occidentales et, particulièrement dans les provinces lunars, les activités de la Hwarin Dalthippa, la Fille Conquérante.

En 3/20, Sheng Séléris, à la tête d'une grande armée nomade, fut le plus heureux des adversaires de l'Empire, en tenant le pays sous son joug durant 85 ans (1375-1460). De nombreuses coutumes propres aux nomades furent adoptées, comme l'emploi du titre de sultan pour les seigneurs dirigeants. L'Empereur Rouge défit finalement son adversaire en combat singulier et le condamna à la torture éternelle en 4/51. L'empire commença alors à se redresser de l'occupation nomade.

En 5/1 Hon-eel l'Artiste (qui vécut de 1445 à 1506) commença sa carrière. Cette héroïne aux actes merveilleux aida l'empire à se relever rapidement du règne de Sheng. Elle permit la soumission des cavaliers barbares restants et disparut avec eux de l'histoire après les Nuits de l'Horreur en 5/43. Déjà en 5/37, le Ban des Syndics de Fronela avait mis fin à toute menace d'invasion provenant de ce secteur et l'Empire entra dans une période de paix profonde et durable.

Fait révélateur de l'isolement de l'Empire, le sixième wane vit l'institution de sept nouvelles familles au sein des Sultanats. Seules les provinces restaient en guerre, fournissant aux guerriers un endroit où exercer leurs talents et aux aristocrates désoeuvrés, un prétexte pour chercher un sens à la vie. Les compétitions de fléchettes augmentèrent en nombre et en férocité. Toutefois, leurs effets furent de moins en moins perceptibles, alors que certains clans en compétition furent totalement anéantis en tentant de prendre le contrôle d'un Sultanat

Le septième wane a commencé il y a 49 ans (1572) et prendra fin dans quatre ans. L'événement majeur de cette période fut l'anéantissement virtuel de toute résistance orlanthi dans le sud, culminant l'année dernière (1620) avec l'occupation du Pays d'Héort, dans le Pays Saint. Aujourd'hui, un seul bastion du Dieu des Tempêtes défie encore l'Empire : la cité fortifiée de Citadelle Blanche, où le Roi Brian de la tribu des Volsaxi continue à résister. Fazzur l'Instruit, général de l'armée provinciale, pense s'emparer de Citadelle Blanche cette année.

Certaines personnes dans l'Empire clament l'imminence d'une catastrophe. Elles insistent sur le fait que la guerre dans le sud continue malgré les bonnes paroles faisant état d'une conquête totale. Les pionniers des Terres Rouges rapportent que des nomades sont venus parmi eux afin de commercer et effectuer des raids. Ils parlent également de cavaliers barbares n'ayant jamais entendu parler des Nuits de l'Horreur, ni d'un quelconque traité fondé sur celles-ci. Le comte Koffin Destrino des Etendues Occidentales prédit une grande catastrophe lorsque le Ban des Syndics ouvrira les frontières de l'ouest. Les Réformateurs fustigent un laxisme moral généralisé et les érudits dénigrent une baisse du niveau de l'éducation et de l'expérience. Quant aux prêtres, si leur audience s'élargit, ils se plaignent de leurs revenus en baisse. D'autres prophètes prévoient des tranformations imminentes, en mettant en avant le nombre croissant d'initiés de la Déesse Rouge, d'individus illuminés et de rêves concernant la Lune Blanche, dont la venue inaugurera une paix nouvelle pour le cosmos

CARMANIA (les Etendues Occidentales)

"Je suis originaire de Carmania dans les Etendues Occidentales de l'Empire Lunar. Je suis l'homme du noble Comte (nom) de (endroit)."

Description : Carmania est une région accidentée modérément peuplée de fermes et parsemée de nombreux vieux châteaux qui dominent les cités proches.

Habitants : les humains qui peuplent la région sont tous d'origine warerane.

Culture : occidentale/carmanienne. Les classes supérieures sont totalement "lunarisées", même si elles conservent des traditions sociales occidentales. Il existe une classe noble comprenant les chevaliers, une classe moyenne formée de citadins et une classe inférieure constituée de serfs apprentis.

Les Carmaniens de Péloria sont originaires de Fronéla. Leur culture combine de nombreux éléments occidentaux, comme le gouvernement féodal et la vénération du Dieu Invisible, mais également des éléments barbares, comme l'acceptation de l'adoration d'Ernalda et d'Humakt.

Langage : carmanien

Gouvernement : cinq familles majeures et plusieurs mineures dirigent certaines parties de la région. Toutes sont responsables directement devant le gouverneur provincial. L'inféodation permet de déterminer le statut social.

Armée : l'armée est de nature médiévale, avec une classe professionnelle de chevaliers qui forment le noyau de la force militaire. La plupart des armées privées ont été supprimées par l'empire, même si plusieurs unités militaires servent dans les différentes armées lunars.

Table d'Activités Régionales de Carmania

A déterminer chaque semaine pour chaque comté

Evénements Communs

- Des chevaliers d'une contrée voisine lancent des défis sportifs à tous les chevaliers de cette province
- Des missionnaires venus de la Patrie défient magiquement tous les hérétiques et les incroyants en la Déesse Rouge
- Des hérauts/conteurs du Comte Kaufan Destrino cherchent des travailleurs volontaires et des mercenaires pour la construction de nouveaux châteaux près de Charg

Evénements Peu Communs

- Des sorciers employés par la Comtesse Yolanela se reposent dans les environs, leur mission est inconnue ; les autorités locales recommandent d'éviter cet endroit
- Alerte au vampire ; tous les témoins et toutes les personnes infectées sont emprisonnés par les autorités impériales
- Grand tournoi ouvert ; tous les chevaliers et initiés de Yanafal Tarnils sont conviés à participer

Evénements Rares

- Eruption d'hostilités religieuses ; tous les prêtres d'Orlanth Invisible se cachent temporairement
- Visite de la Chauve-Souris Pourpre ; le pays est fouillé à la recherche de criminels et d'étrangers pour la nourrir

Une flotte fluviale sur la Mer Douce comprend plusieurs douzaines de pentecontres. Le commandant de la flotte est responsable devant le gouverneur provincial.

Religion : le Dieu Invisible carmanien est très répandu. D'autres divinités existent telles Pélora, la déesse du grain ; Yelm, Orlanth et la Déesse Rouge. Un nouveau culte, nommé Orlanth Invisible a fait son apparition. A l'origine simple culte d'esprit, il s'est transformé en un mouvement de masse.

Personnalités

Alehandro du Bras de Cuivre, Comte de Spol : le Comte est un fervent partisan de la guerre et des traditions militaires. Il est souvent à la cour impériale ou au front avec son Régiment de la Reine financé par des fonds privés. Il laisse la gérance de ses affaires à sa mère, Yolanela, surnommée la Comtesse Griffue.

Brostangian Archmoor, Hiérophant de Carmania : cette position ecclésiastique fut instituée à l'installation de Syranthir dans cette région. Le hiérophant n'est responsable devant aucun ecclésiastique hormis les Pères Spirituels invoqués tous les Jours du Lever durant les Grandes Cérémonies à la Cathédrale. Il a résisté aux pressions de nombre de ses sorciers qui le poussent à déclarer hérétique le culte d'Orlanth Invisible.

Haraxalur le Chauve, Comte de Jhor : descendant d'Aronius Jaranthir (durant sa seconde vie), ce noble paresseux ne fait aucun effort pour défendre sa lignée héroïque. Il est probablement l'homme le plus gros des Etendues Occidentales, certainement le plus riche et peut-être le plus bête. Heureusement, il est débordant de bonne humeur et il est épaulé par de sages conseillers qui maintiennent ses possessions dans un juste équilibre entre générosité et besoin.

Kaufan Destrino, Comte de Bindle : nouveau dans ce pays, le Comte Kaufan est déjà connu sous le nom de Bâtisseur de Châteaux. Il est convaincu que Charg sera sous peu libéré du Ban des Syndics et relâchera alors une horrible horde sur ses terres. Il a rejoint le nouveau culte d'Orlanth Invisible, en vue de favoriser le courage et le développement des talents guerriers chez ses chevaliers.

Moralatap de la Colère, Comte de Worion : il fut jadis transformé en femme. Sa lutte pour retrouver ses droits dura plus d'un siècle et fut efficace contre le petit-fils de l'usurpateur. Cela lui a valu une réputation de persévérance, de loyauté envers ses amis, de gentillesse pour les femmes et de cruauté pour ses ennemis.

Palamtales, Gouverneur des Etendues Occidentales : fils d'un cantonnier de Kostaddi, cet administrateur est un exemple de ce que l'effort, le talent et la chance peuvent faire d'un homme ambitieux au sein de l'Empire Lunar. Il est compétent, prudent, méfiant et extrêmement poli avec tous ceux qu'il rencontre. Il se dit guidé par un ange-gardien invisible.

Saranko, Grand Prêtre d'Orlanth Invisible : ce jeune homme impétueux à fait d'un culte obscur le phénomène le plus populaire de ces dernières années, attirant même l'un des Comtes du pays dans son sillage. S'il fut d'abord surpris par son succès, Saranko a continué à rendre populaire son culte et sa personne. Il méprise son demi-frère Brostangian Archmoor et on dit qu'il est prêt à tout pour lui nuire.

Yolanela, surnommée la Comtesse Griffue : cette femme intelligente est la mère du comte Alehandro, l'Archevêque de Carmania de Saranko, Grand Prêtre d'Orlanth Invisible et d'au moins sept chevaliers de grand renom. Elle a ouvertement assassiné un comte rival. Suspectée d'avoir tué son mari, elle défend à ses filles de se marier ou d'avoir des relations sexuelles. Elle finance le plus grand orphelinat Teelo Norri de l'Empire et y passe une semaine sur sept, changeant les couches et lavant les vêtements comme le font les servantes ordinaires. Il lui est interdit de s'approcher à moins de trois jours de voyage de la capitale, Glamour. De plus, elle doit avoir genoux, poignets et nez en terre lorsqu'elle se trouve à portée de voix de l'Empereur.

Histoire de Carmania

Carmania fut colonisée en 729 par Syranthir Forefront, un célèbre général Loskali qui s'était rebellé contre les Erudits de l'Ambigu et fut chassé dans la région avec ses hommes. Il fonda le Royaume de Carmania, régnant sur une population indigène diverse. La contrée se développa durant le Second Age, guerroyant et vainquant l'Empire Daran Happan.

Les Carmaniens résistèrent vaillamment mais sans succès à la Déesse Rouge. En 0/12 (1232) ils furent écrasés lors de la première Bataille du Chaos, où

Début de la Guerre des Héros

La Guerre des Héros commencera dans l'empire par des attaques inattendues issues de deux groupes présumés dociles.

La Rébellion de la Lune Blanche

La majeure partie des habitants de la patrie pélorienne se rebellera pour protester par les armes contre la suppression du culte pacifiste de la Lune Blanche. Le paradoxe de pacifistes tuant pour la paix paralysera le mouvement, mais divisera définitivement l'empire au moment de sa plus importante crise militaire.

L'Invasion des Nomades

Les nomades de Pent oseront bientôt envahir et conquérir les Terres Rouges. Quelques années plus tard, renforcés par de nouveaux nomades venus de l'intérieur, ils se tourneront vers la partie orientale de l'Empire Lunar pour la mettre à feu et à sang. Jareel la Tranchante confirmera son statut héroïque par ses succès contre les nomades.

la Déesse Rouge introduisit la Chauve-Souris Pourpre dans Glorantha. En 0/21 (1268) ils furent à nouveau battus lors de la Bataille de Dolebury ou Bataille des Quatre Flèches de Lumière. La maison royale s'éteignit, abandonnant le centre de la résistance. Entre 1/3 et 2/12 (1250-1313) l'Empire Lunar conquit la région durant une campagne connue sous le nom des Guerres des Rois de Sang, pour inclure finalement le pays dans l'empire sous le nom d'Etendues Occidentales. Depuis lors la région est restée fidèle à l'empire, avec des familles nobles héréditaires responsables devant le Gouverneur Provincial et non un roi.

Il y a environ 121 ans (en 5/37 ou 1500) le Ban des Syndics mit fin à tout risque d'invasion venant de l'ouest. Depuis lors la chevalerie a dégénéré ; d'une classe d'hommes voués au combat, elle est devenue un groupe de nobles sans terre et paresseux. Si quelques-uns ont tenté de conserver leur prestige et leur splendeur par de grands tournois, d'autres ont vendu armes et armures au plus offrant. Chevaliers à tournois et chevaliers non-combattants sont souvent accusés de laxisme et de fainéantise par d'anciens intégristes comme le Comte Alehandro. Les chevaliers les plus ambitieux rejoignent les mercenaires, habituellement le Régiment de la Reine.

Sites Intéressants

Ajaak (cité moyenne), à Worian : cette ville est connue pour son culte d'Orlanth Invisible dont les prêtres content comment leur dieu fut illuminé et conquit le Dieu Invisible. Ses murs massifs de cinquante mètres de haut sur cinq d'épaisseur sont d'origine inconnue.

Bindle : cette région entre la Mer Douce et les Montagnes de Cuivre est principalement dirigée par le Comte Kaufan Destrino. Durant le Ban des Syndics, la Mer Douce était dangereuse et seuls les plus téméraires s'y aventuraient. Avec la récente Ouverture des Mers, plusieurs cités sont devenues d'importants centres de commerce et de construction navale.

Harandhash (grande cité) : située près de la confluence entre la Mer Douce et la rivière Poralistor, cette cité connaît une très forte expansion de sa population depuis que le Ban des Syndics permet la navigation sur la Mer Douce.

Jhor : la plus grande partie de cette province est dirigée par le Comte Haraxalur le Chauve, un héros local qui assista l'Empereur Rouge entre 2/29 et 2/34, et à nouveau entre 4/51 et 4/55. Un tiers du revenu de Kitor lui revient directement.

Kitor (grande cité) : de par sa proximité des mines de cuivre, la capitale de la Carmania lunar a toujours été un centre de richesses. Ici se trouve le plus vieux temple du Troisième Oeil Bleu de Péloria. Les quartiers généraux du Gouverneur Provincial y sont situés. Un tiers du revenu des mines, va au Comte local, un tiers au Gouverneur Provincial et un tiers à l'Empereur.

Murbrûlé (ruines) : autrefois capitale d'un royaume qui résista à l'Empire Lunar, il n'en reste plus que des pierres dangereuses, sans mortier et noircies sur leur face sud par un feu magique.

Oronin (Lac) : le lac Oronin fut le lieu de l'héroïque bataille au cours de laquelle la Déesse Rouge s'imposa en tant qu'égale des divinités de Glorantha. Avant la bataille, un château magique, appelé Château Bleu, s'éleva majestueusement du centre du lac. Après la bataille, il disparut et ne fut plus revu depuis. Personne ne peut attraper de poissons vivants là où le château s'est élevé.

Spol : cette région est tenue par le Comte Alehandro du Bras de Cuivre, un célèbre soldat qui laisse le pouvoir à sa mère, la Comtesse Yolanela. Si l'on peut se poser des questions sur la vie privée de cette femme, la région s'épanouit grâce à ses soins. La forteresse du Comte est l'imprenable Château du Rocher des Dieux.

Storal (cité moyenne) : les marchandises descendent la rivière Esel vers Storal, où elles sont vendues. La cité est également un important centre de construction navale. C'est ici que les forces lunars anéantirent la dernière résistance carmanienne grâce à la mort du Prince Farceur de Worion, en 2/12.

Worian : la plus grande partie de cette région est dirigée par le Comte Moralatap de la Fureur. Les tribus voisines, de Brolia, envoient un tribut annuel au Comte, qui ravagea leurs terres lors de son accession au pouvoir.

LA PATRIE LUNAR

"Je suis un citoyen de l'Empire Lunar, natif de la cité de (X)." ou "Je suis un Daran Happan de la cité de (Y)."

Description : la Patrie Lunar est une vaste étendue de prairies, pour la plupart converties en champs. Elle comprend neuf régions administratives lunars, appelées sultanats. Leurs habitants sont des citoyens impériaux tirant certains avantages de ce statut.

La population est très concentrée dans la riche et large vallée de l'Oslir. Les cités sont célèbres pour leurs nobles palais luxueux et leurs immenses tours de défense ou de prières, mais aussi pour la misère des nombreuses maisons de la classe ouvrière qu'elles abritent. Si les membres du peuple dara happan appartiennent désormais à plusieurs sultanats, ils se considèrent avant tout comme dara happans.

La Patrie est un grand bol, d'environ 900 km sur 500, fait de plaines herbeuses et de terrains légèrement accidentés. L'Oslir et ses affluents drainent la plus grande partie de la région, aidés par les rivières Poralistor et Oronin au nord et à l'ouest, et par l'Arcos à l'est.

Habitants : des humains de type wareran peuplent la plus grande partie de Péloria.

Culture : deux cultures coexistent dans ces terres. La première, la culture dara happan est concentrée dans les cités bor-

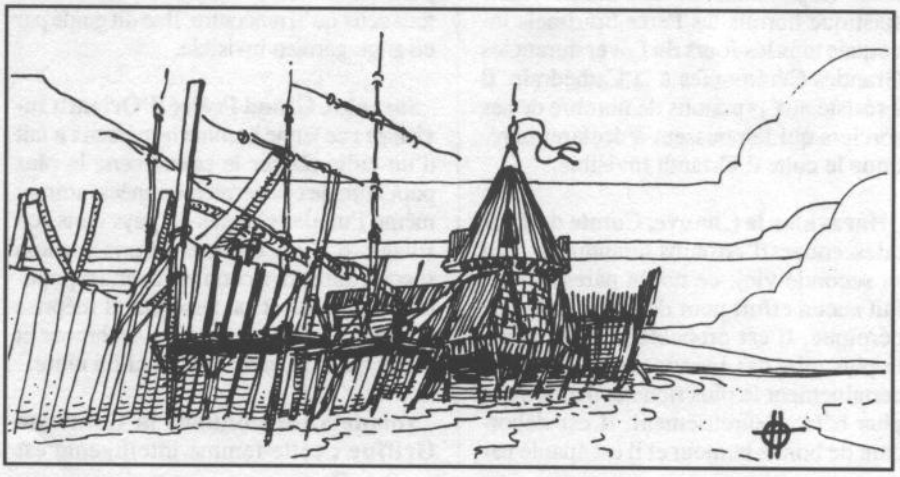


Table d'Activités Régionales de la Patrie Lunar

A déterminer chaque semaine pour chaque province

Evénements Communs

- Pas d'événements
- On délivre des cartes d'identité à tous les étrangers armés

Evénements Peu Communs

- Un défilé de mendiants exige de la nourriture de tout un chacun
- Parade des prostituées des temples ; les prix sont doublés pour la semaine
- Juste à temps pour le concours de nourriture du P'tit Gros : prix 250 L
- Des petites brutes organisent un groupe de travail pour réparer les ponts ; on cherche des travailleurs de force
- Fête des jeunes fermiers de Péloria à proximité, on cherche des juges temporaires

Evénements Rares

- Une croisade de la ligue anti-alcoolique a lieu dans une ville quelconque : tous les poivrots sont mâtés

dant l'Oslir et ses affluents. C'est l'héritière d'un ancien peuple fier. La seconde, appelée pélorienne, est moins exaltée et moins prétentieuse. Les fermiers de Péloria appartiennent en majorité à une société considérée par beaucoup comme une version décentralisée et plus souple de la culture dara happan. Cette dernière se considère comme la dirigeante de Péloria et voit dans les autres peuples de simples suivants. Cette philosophie est basée sur le fait que les citadins vénèrent Yelm, le dieu du soleil, alors que les Péloriens adorent Lodril, Dendara, Eiritha et d'autres divinités inférieures.

Les Dara Happans se proclament descendants de la culture établie par Yelm durant son règne de Paix Universelle, avant la Guerre des Dieux. Ils sont présents dans tout Péloria et leur culture s'est grandement affaiblie durant les derniers siècles, du fait de leur propre intolérance et de la nature libérale de la religion lunar.

La culture dara happan est patriarcale à l'extrême et considère les femmes comme des biens mobiliers. Les fils sont préférés aux filles, les frères aux épouses et les pères aux mères.

L'appareil décisionnaire est centralisé et les dirigeants tentent d'instaurer un gouvernement mondial unique placé sous leur joug, à l'instar du Soleil qui régnait sur la terre entière. Les trois cités-états dominantes de l'Oslir ont réussi à conserver une unité de façade en prétendant que les trois fils qui les ont bâties étaient des triplés. Elles constituent la Tripolis.

Les Dara Happans aiment les grandes tours s'étirant vers le ciel. Ils apprécient la symétrie et leurs villes possèdent des rues concentriques reliées les unes aux autres par des routes principales qui conduisent au palais central. Cette architecture fut conservée, même après la division de la ville de Yuthuppa par le changement de cours de l'Oslir, durant l'Age de l'Aurore.

Leur adoration est centrée sur Yelm, ses fils et ses concubines. Ils considèrent les autres religions comme des cultes aberrants composés d'âmes fourvoyées et de hors-la-loi.

La civilisation dara happan est patriarcale, urbaine et rigide. La culture est inspirée du gouvernement céleste mythique. La noblesse est constituée des descendants de Yelm. Les professions prestigieuses sont réservées aux castes héréditaires et la plus grande partie des richesses est détenue par une douzaine de familles de haut rang ayant des liens de parenté avec les membres du gouvernement impérial.

Les familles sont patriarcales, se référant à un antique aïeul. Les noms patronymiques sont souvent utilisés comme références à un ancêtre. Les femmes sont socialement inférieures, bien qu'indispensables.

L'urbanisation est vécue comme le développement social optimal. Le commerce représente un don particulier du dieu soleil et la vie des villages péloriens est une source de moqueries perpétuelles. Les citadins méprisent tous ceux qui vivent en dehors des villes, même les habitants de la vallée qui descendent d'une divinité solaire.

Les paysans péloriens typiques vivent sous le vernis des coutumes sociales lunars. Ces hommes ont vécu dans cette région depuis les Ténèbres. Ils ont tour à tour été dirigés par les trolls, les cavaliers barbares, les Dara Happans, les Carmaniens et les Tarshites. Des sangs de diverses origines coulent dans leurs veines. Ces peuples, ossature de l'empire, sont pour la plupart satisfaits de vivre dans leurs villages et dans leurs fermes. Comme tous les paysans, ils attachent peu d'importance à leurs dirigeants et déclarent : "la déesse nous donne le pain et la bière pour la vie et l'opulence, l'avoine pour payer les taxes et des choux en cas d'urgence".

Les familles ne se déterminent pas selon un ancêtre distant, mais par rapport aux liens de sang et à la belle-famille. La réussite sociale se mesure par la quantité de personnes dépendantes. Les voyages sont longs d'un ou deux jours tout au plus. Le mariage est patriarcal, les épouses se déplaçant dans la maison des maris. Toutefois, les femmes ont droit à la propriété, au divorce et à la moitié des présents reçus lors du mariage. Les vieillards sont respectés pour leur expérience et leur sagesse. Ils sont consultés pour toutes les choses importantes.

Les villages et les villes comprennent généralement deux à cinq de ces familles étendues, liées les unes aux autres. Les villages possèdent un corps reconnu de témoins légaux qui s'occupent des problèmes mineurs et de la distribution des biens communs. Le prêtre ou la prêtresse du village, souvent peu différent(e) des autres paysans, fait généralement office de porte-parole auprès des étrangers.

La plupart des cités péloriennes ne sont que de gros villages dont la population étrangère a finalement pris le contrôle aux dépens des fermiers locaux. Les lois internes sont empruntées indifféremment aux coutumes dara happan, carmaniennes ou theyalanes. Toutes les cités sont indépendantes et souvent dirigées par un conseil de guildes.

Plusieurs familles péloriennes riches ou influentes contrôlent d'importantes ressources, souvent proches géographiquement. Le succès s'évalue au nombre de personnes qui dépendent du foyer, tout en travaillant et vivant ensemble. Les nombreuses maisons surpeuplées sont donc à la fois des lieux de travail et des résidences.

Langages : le Nouveau Pélorien, pour le peuple dara happan et la haute société pélorienne. Les paysans utilisent divers langages fermiers péloriens.

Gouvernement : chacun des neuf sultanats de l'Empire Lunar est gouverné par une famille régnante, responsable de la perception des taxes de l'Empereur et de la protection de la population locale. Elle garantit le respect dû à la Déesse Rouge et maintient la paix tout en faisant respecter les ordres personnels de l'Empereur. Elle contrôle toutes les fonctions gouvernementales, y compris les cours de redressement, les licences de voyage et de commerce entre cités, les brigades de police et de pompiers, la perception des taxes, etc. Elle collecte également des impôts taxant diverses choses. Les familles régnantes possèdent souvent de vastes terres, de nombreux grands commerces ainsi que des positions religieuses.

Le gouvernement des sultanats est simplement calqué sur le réseau existant des cités et des villes. Les percepteurs de taxes possèdent des quartiers généraux dans les cités et envoient leurs agents dans chaque village. Ces derniers sont responsables du paiement des quotas de nourriture fixés par l'état.

Armée : la Patrie fournit à l'Empire les célèbres Corps de la Patrie composés de soldats d'élite. Ils peuvent être appelés à servir n'importe où dans l'Empire. Chaque sultan, tout comme les nobles placés sous son commandement, entretient également une petite armée privée. Néanmoins, ces dernières ne servent que pour le maintien de la sécurité locale.

Religion : la religion solaire dara happan tourne autour de Yelm, Empereur du Monde. Leur société s'inspire de la perfection de la cour céleste du dieu Soleil. Six cérémonies content la vie du dieu : Saison de la mer, le Précurseur apporte la vie ; Saison du Feu, Yelm Providos chasseur et semeur ; Saison de la Terre, le Temps du Tournoi se termine par le meurtre de Yelm ; Saison de l'Obscurité, Yelm, dieu mort, souffre ; Saison des Tempêtes, Yelm est libéré des ténèbres ; Temps Sacré, il se transforme, renaît et triomphe. Durant ces cérémonies, les prêtres du soleil accomplissent les rites tandis que les autres prêtres conduisent leurs congrégations dans le rôle qu'elles doivent jouer dans le drame céleste.

La religion des fermiers de Péloria est fondée sur les cycles de la terre, donnant naissance à six cérémonies chaque année : une chaque saison et une durant le Temps Sacré. Les divinités et les événements célébrés lors de ces cérémonies sont : Pélora (Plants) ; Dendara (Croissance) ; Asrélia (Moissons) ; Eiritha (Rentrage) ; Kalikos Briseglace (l'Hiver Guerrier) ; Danseurs de la Création (Temps Sacré).

Les Héros : Jar-eel la Tranchante

Quatrième inspiration du Fils de la Lune, la destinée de Jar-eel est de devenir l'incarnation de la Déesse Rouge. Elle est née en 1588 après plusieurs générations de croisements planifiés et calculés par les plus sages du clan Eel-anash. Bénie par sa grâce, son intelligence et sa beauté, elle a également atteint l'objectif des Quêteurs Héroïques : ne pas être touchée par l'âge. Elle fait actuellement ses preuves dans tous les domaines de la magie et des mondes physiques.
En 1589, elle faisait partie de la Légion des Nourrissons, accompagnant l'expédition des bateaux-lunes à Point Est dans Fronéla. En 1602, elle dirigea la Garde impériale à l'assaut de la falaise menant à Boldhome, capitale de Sartar. En 1616, elle organisa la capture et le démembrement physique du Pharaon et de ses proches. Elle est actuellement occupée dans la Patrie, luttant contre les Gardiens de la Lune Blanche. Elle se déplacera pour combattre la menace grandissante des armées nomades de Pent et viendra plus tard dans la Passe du Dragon pour se battre contre le Prince Argrath.

Personnalités

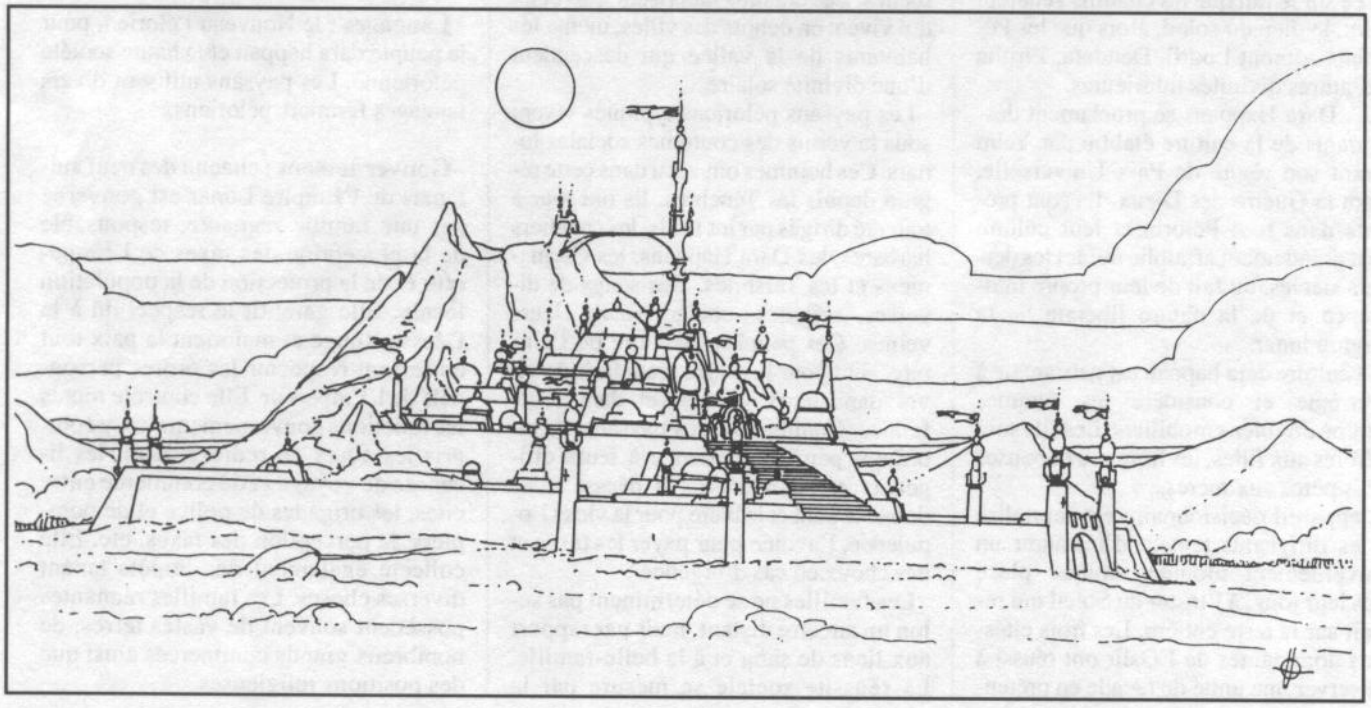
Jar-eel la Tranchante : cette héroïne de l'Empire Lunar est l'une des Inspirations du Fils de la Lune. Elle est devenue célèbre dans l'Empire grâce à ses hauts faits, mais elle est peu connue par ailleurs.

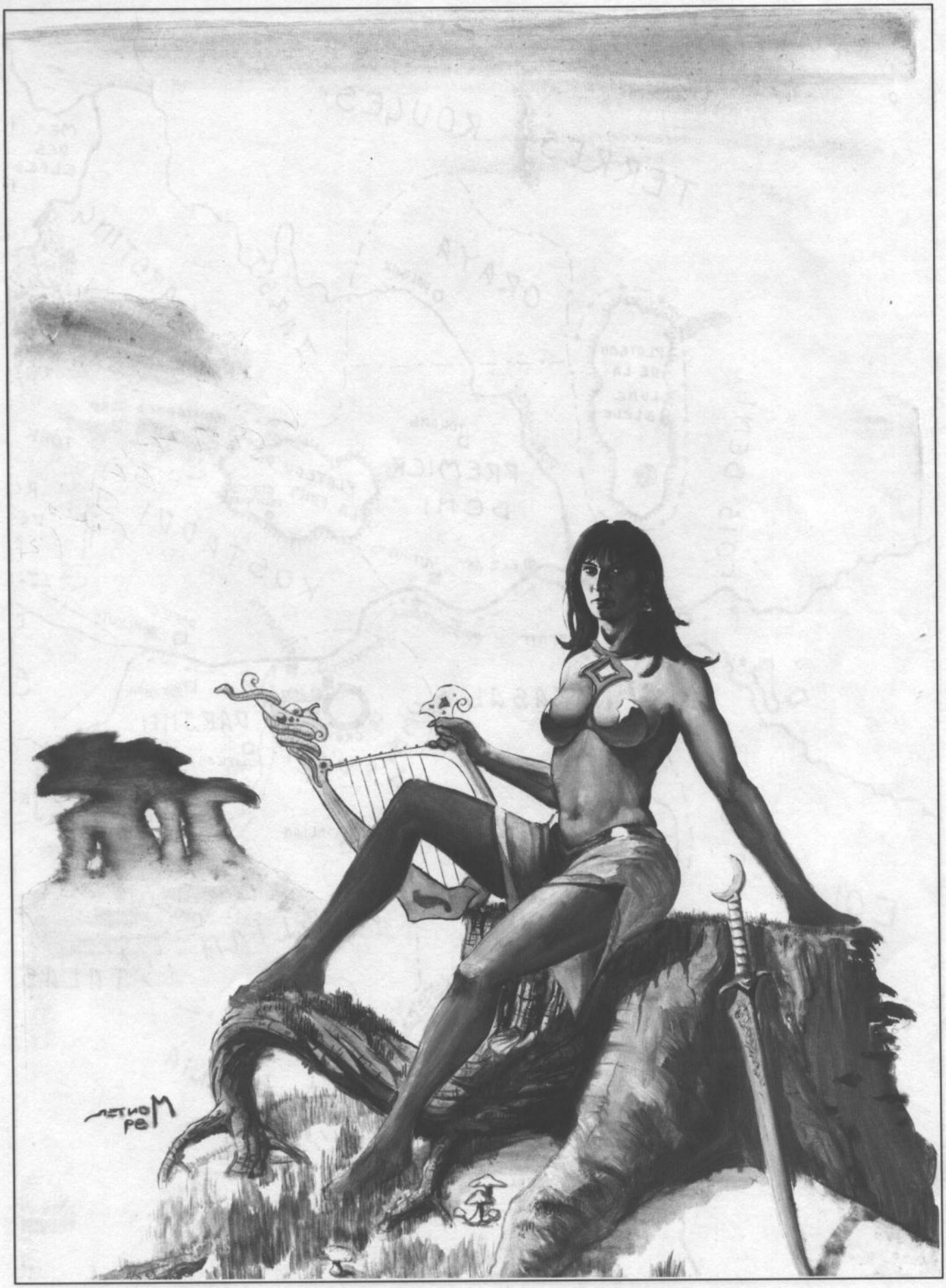
L'Empereur Rouge : à la tête de l'Empire Lunar, cet immortel est l'enfant parthénogénétique de la Déesse Rouge. Il est responsable de tous les travaux terrestres dans son empire politique. Il dirige presque toutes les organisations religieuses et politiques.

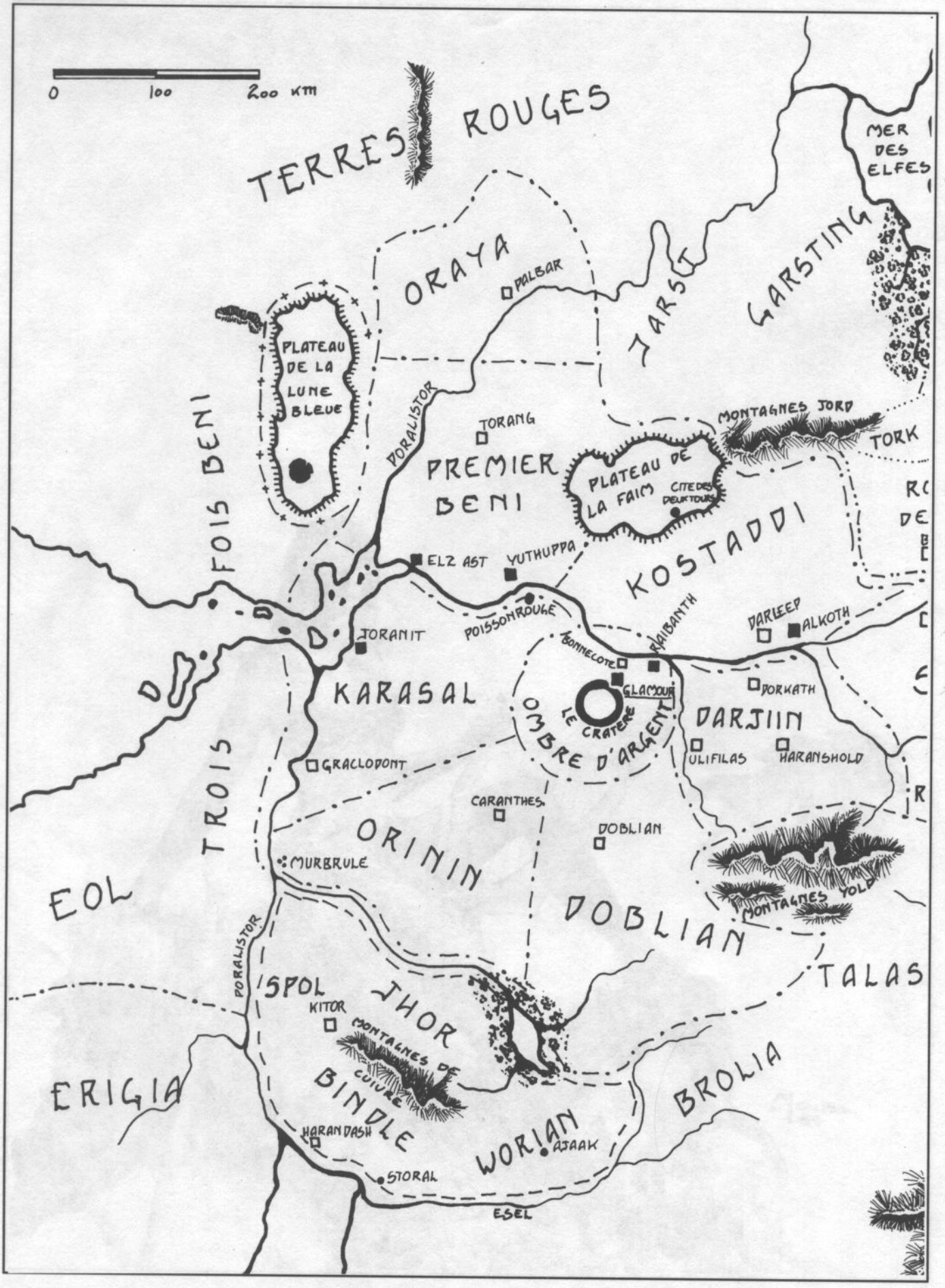
Grande Soeur : fille de la Déesse Rouge, cette demi-déesse est l'une des rares créatures qui ne soit pas responsable devant l'Empereur Rouge, devant allégeance à la Déesse elle-même. Elle commande une petite armée mobile, et vit dans la cité de Graclodont. Elle a au moins 125 ans.

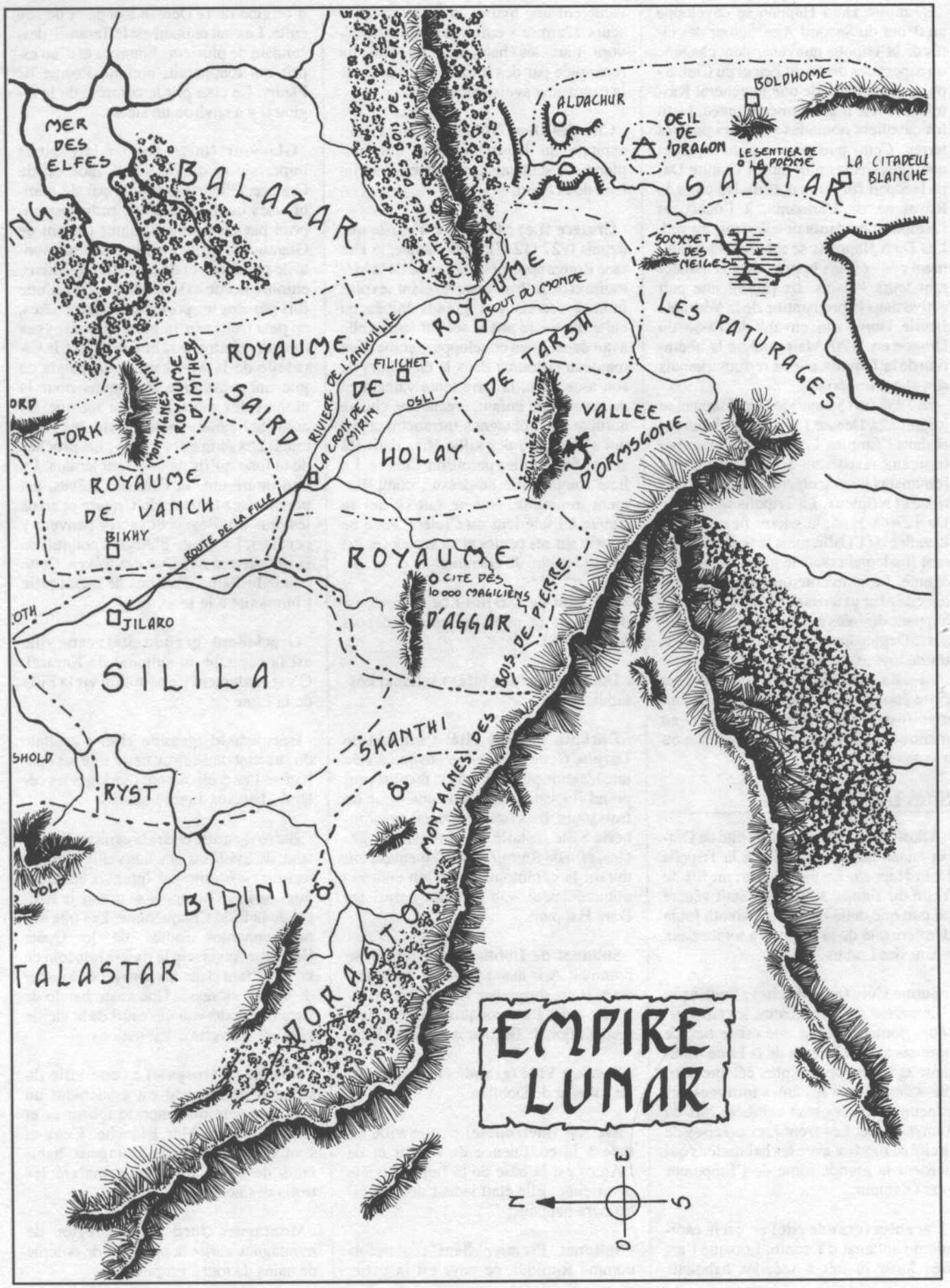
Histoire de la Patrie Lunar

Colonisé dans les temps mythiques par les Enfants du Soleil dont le palais terrestre se situait dans les environs (bien que personne ne soit capable de trouver l'endroit exact), le pays fut envahi par les trolls, les nomades de Pent, puis libéré par le Second Conseil Theyalan durant la bataille d'Argentium Thri'ile (230 S.T.).






0
100
200 KM
TERRES ROUGES
MER DES ELFES
ORAYA
PALGAR
JARST
GARSTING
PLATEAU DE LA LUNE BLEUE
PORALISTOR
TORANG
PREMIER BENI
FOIS BENI
MONTAGNES JORD
TORK
PLATEAU DE LA FAIM
CITE DES DEUX TOURS
KOSTADDI
ELZ AST
YUTHUPPA
POISSONROUGE
JORANIT
KARASAL
BONNELOTE
RAIBANTH
DARLEEP
ALKOTH
GLAMOUR
LE CRATERE
OMBRE D'ARGENT
DORKATH
DARJIIN
ULIFILAS
HARANSHOLD
GRACLODONT
TROIS
CARANTHES
DOBLIAN
ORININ
MURBRULE
EOL
MONTAGNES YOLD
DOBLIAN
PORALISTOR
TALAS
SPOL
KITOR
JHOR
MONTAGNES DE CUIVRE
ERIGIA
BINDLE
HARANDASH
WORIAN
AJAAK
BROLIA
STORAL
ESEL


MER DES ELFES
BALAZAR
BOIS DE PIERRE
MONTAGNES DES GNOMES
ALDACHUR
BOLDHOME
OEIL DE DRAGON
LE SENTIER DE LA POMME
LA CITADELLE BLANCHE
SARTAR
SOMMET DES NEIGES
ROYAUME DE TARSH
BOUT DU MONDE
LES PATURAGES
ROYAUME DE SAIRD
ROYAUME D'IMTHER
MONTAGNES
RIVIERE DE L'ANGUILLE
FILICHET
LA CROIX DE MIRIN
OSLI
HOLAY
COLLINES DE L'HIVER
VALLEE D'ORMSGONE
TORK
ROYAUME DE VANCH
BIKHY
ROUTE DE LA FILLE
ROYAUME D'AGGAR
CITE DES 10 000 MAGICIENS
JILARO
SILILA
SKANTHI
MONTAGNES DES BOIS DE PIERRE
RYST
BILINI & TALASTAR
DORASTOR
EMPIRE LUNAR
N
S
E
O

L'Empire Dara Happan se développa au début du Second Age, autour des cités de la Tripolis qui vénéraient chacune un aspect des dieux du Feu et du Ciel. Sa puissance était telle que le général Kastok, à la tête d'une armée montée, battit les cavaliers nomades sur leurs propres terres. Cette puissance ne dura pas et quelques siècles plus tard, l'Empire Dara Happan fut vaincu et divisé entre le Royaume de Carmania, à l'ouest, et l'Empire des Amis des Wyrms, au sud. Les Dara Happans se rebellèrent finalement contre leurs oppresseurs et assistèrent leurs voisins. Ils prirent une part active dans la préparation de la Véritable Horde Dorée qui envahit la Passe du Dragon en 1120. Mais, malgré la libération de la Tripolis, elle ne retrouva jamais son statut impérial.

En 1235 (0/15 lunar) le Dara Happan se joignit à la Déesse Lunar et fut incorporé dans l'Empire. Les Dara Happans patriarcaux résistèrent à l'intégration des féministes lunars, créant un conflit politique et religieux. La Tripolis se révolta. De 1270 à 1285, la guerre fit rage dans la vallée de l'Oslir, mais les cités tombèrent finalement dans le giron de la Lune Rouge. Le gouvernement qui avait uni les cités fut exterminé et les terres dara happans divisées entre plusieurs états lunars. Depuis lors, les habitants sont restés de loyaux citoyens lunars.

La paix a régné dans le pays depuis cette époque. La violence se limite aux manifestations habituelles dues au manque de nourriture, à la pénurie ou aux taxes.

Sites Importants

Alkoth (métropole) : cette cité de Darjin faisait autrefois partie de la Tripolis Dara Happan. Le dieu Alkor, un fils de Yelm du Temps des Dieux, était vénéré en tant que déité de la cité. Alkoth fut la dernière cité de la Tripolis à tomber aux mains des Lunars.

Bonne Côte (grande cité) : fondée par l'Empereur pour combattre les envahisseurs nomades, cette cité est le lieu de naissance de la Déesse de la Lune Montante et le site de son plus célèbre temple. C'est là que les âmes torturées des ennemis capturés sont exhibées lors du Temps Sacré. Les frontières précises de la cité se fondent avec les habitations qui bordent la grande route de l'Empereur vers Glamour.

Carantes (grande cité) : c'est la capitale du sultanat d'Oronin. Lorsque l'armée lunar la mit à sac, les habitants lâchèrent une hydre sur leurs envahisseurs. L'armée s'enfuit et le monstre dévora tous les habitants. La cité fut repeuplée par des immigrants venus de la campagne avoisinante.

Cité des Deux Tours (grande cité) : capitale du Kostaddi, cette cité surplombe le seul passage qui mène au Plateau de la Faim.

Cratère (Le) : le cratère n'existe que depuis 0/27 (1247). Cette année, la Déesse Rouge accomplit sa Danse de la Mémoire et de la Promesse, révélant ses plus intimes secrets aux grands initiés du culte. Puis elle prit le sol sur lequel elle avait dansé, s'en enveloppa comme d'un manteau et monta dans le ciel. Lors de son ascension, la terre tenta vainement de retenir son enfant, créant une chaîne abrupte de montagnes infranchissables qui s'élèvent à des kilomètres dans les airs et forment les parois du Cratère. La lune rouge flotte au-dessus, complètement immobile. Nul ne sait ce qui se trouve à l'intérieur du Cratère. Rien ne pousse sur ses pentes et un seul accès est connu : la cité de Glamour.

Sultanat de Darjiin : ce sultanat est dirigé par le clan Wylua-oor depuis 6/31 (1548).

Darleep (grande cité) : sultanat kostaddi.

Dorkath (grande cité) : sultanat de Darjiin. Cette cité ravive chaque année une légende populaire de la fertilité, qui prend fin sans honte dans une orgie de trois jours. Un système spécial de plomberie a été installé il y a plusieurs siècles, afin de fournir gratuitement du vin durant la cérémonie. Dorkath était renommée pour son iniquité parmi les Dara Happans.

Sultanat de Doblian : ce sultanat se nommait Arir avant la venue de la Déesse. Il est dirigé par le clan Yanorian-ilart qui l'a conquis après une compétition de fléchettes en 7/4 (1575).

Doblian Ville (grande cité) : capitale du sultanat de Doblian.

Elz Ast (métropole) : cette ville située à la confluence de l'Oslir et de l'Arcos est la base de la flotte fluviale pélorienne. Elle était jadis l'une des cités dara happan.

Sultanat Premier Béni : autrefois nommé Rinliddi, ce pays est la patrie d'origine de la Déesse Rouge et de son culte. Le clan régnant est le Taran-il, descendant de plusieurs hommes et d'un esprit qui réapparaît, nommé Poème de Fleurs. Ce clan prit le contrôle de la région il y a environ un siècle.

Glamour (métropole) : la capitale impériale se dresse sur la face est du Cratère. Elle est entourée par de nombreuses banlieues dont l'ordre est imposé par les grandes routes partant de Glamour. Un mur gigantesque, surmonté de machines et de monstres gardiens, entoure la cité extérieure. On dit qu'une fois passées les portes des quatre bêtes, on peut trouver n'importe quoi dans ces rues. Au centre de la cité se trouve la Citadelle de la Mi-chemin, un palais de joie qui représente le paradis pour la plupart des mortels. C'est ici que les autorités lunars rencontrent les visiteurs. Les étrangers y sont plus proches de la lune qu'ils ne le seront jamais. La cité intérieure, la Cité des Rêves, est perchée sur la lèvre du Cratère et seuls les plus privilégiés et sacrés peuvent y pénétrer. La Route d'Argent conduit de la Mi-chemin à la Cité des Rêves. Cette bande brillante d'arches de métal relie l'humanité à la lune.

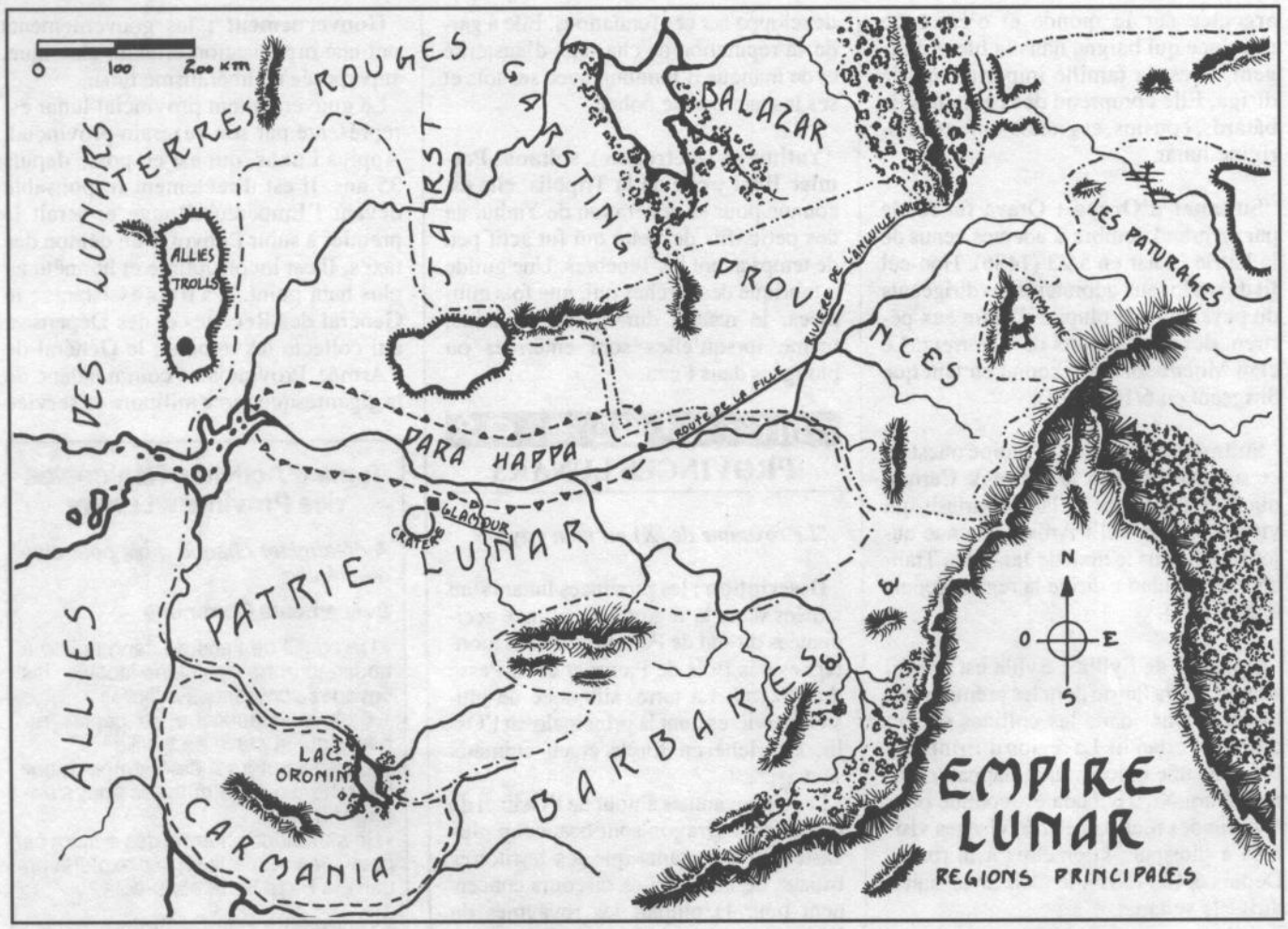
Graclodont (grande cité) : cette ville est la capitale du sultanat de Karasal. C'est également l'endroit où vit la Fille de la Lune.

Haranshold (grande cité) : capitale du sultanat de Darjiin, cette cité est également l'endroit où sont fabriqués les célèbres bateaux-lunes volants.

Jilaro (grande cité) : la capitale du sultanat de Sylila est une merveille d'architecture construite par Iphigios en 1358. Sur une large acropole se dresse le temple de la Fille Conquérante. Les très impressionnantes routes de la Quête Héroïque traversent la rivière non loin de là, pénétrant dans les provinces à partir de cette forteresse. Une vaste bande de terrain à l'extérieur des murs de la vieille ville est couverte d'habitations.

Joranit (métropole) : cette ville du sultanat de Karasal est également un port prospère qui importe fourrures et poissons de la Mer Blanche. Ceux-ci sont ramenés par de courageux habitants de Trois fois Bénis malgré les trolls des neiges.

Montagnes Jord : cette région de montagnes abrite la plus grande colonie de nains de tout l'Empire.



Montagnes Yolp : dans ces montagnes vivent des trolls alliés de l'Empire. Toutefois, ils échappent au contrôle direct des Lunars. Leur capitale est Xarkarsh.

Noastor (taille inconnue) : cette cité de nains, officiellement située dans le Kostaddi, échange régulièrement de l'or contre des biens divers.

Palbar (grande cité) : la capitale du sultanat d'Oraya est construite sur les ruines d'une ancienne cité d'origine inconnue. Le Temple des Prédécesseurs Inconnus fut construit avec les vieilles pierres, à côté de la Porte des Visiteurs qui s'ouvre sur le marché principal. Malgré les nombreux sacrifices et les prières, aucun contact spirituel n'a jamais été établi. Lorsque les nomades de Sheng Séléris brisèrent les portes, une pluie de fantômes venus du temple s'abattit sur eux et sauva la ville. Des cérémonies se tiennent toujours au temple.

Plateau de la Faim : durant l'Age des Ténèbres, le Peuple des Sables s'installa sur cet austère plateau. A leur grande joie, leurs troupeaux pouvaient vivre là où personne d'autre ne le pouvait. Une route mène au sommet, gardé par une cité fortifiée. Le peuple des Sables y vit depuis lors.

Poisson Rouge (cité moyenne) : cette cité fut fondée par une fille de l'Empereur Rouge pour tenter de contrer les idées dara happans de gouvernement urbain. Jadis différente, elle est aujourd'hui dara happan.

Raibanth (métropole), dans le sultanat de l'Ombre d'Argent : cette cité fait partie de la Tripolis. Elle est célèbre pour son culte de Raiba, fils de Yelm, né au Premier Age. On dit que sa statue est la plus grande sculpture de Péloria. Avant la guerre lunar, la cité possédait trois parties séparées par le Joat et l'Oslir. De grands ponts reliaient ces trois secteurs, dont il ne reste aujourd'hui que le Pont des Sept Saints, sur l'Oslir. Les autres rivières furent bloquées durant des années par les ruines des ponts, qui ont été déblayées.

Rist : c'est aujourd'hui un territoire pacifique connu pour son immense jardin et son autel propitiatoire appelé Palais des Fleurs. Autrefois, il s'agissait d'une forêt elfique détruite en 1/49 (1296) par un puissant sortilège appelé Brûle-lune. Les elfes survivants se retirèrent loin en amont de la rivière, dans Dorastor.

Saird : cette région fut colonisée durant le Second Age lors d'une tentative délibérée d'extension de la civilisation dara happan, aux dépens des barbares du sud.

Sultanat de Karasal : cette région est gouvernée par le clan Rastari-ining qui la conquit lorsque les dirigeants précédents furent décimés par les Nuits de l'Horreur en 5/43 (1506).

Sultanat de Kostaddi : deux tiers du territoire de ce sultanat sont composés de riches plaines cultivées, alors que le dernier tiers est l'imposant Plateau de la Faim. Une tribu du Peuple des Sables s'y est installée durant le Premier Age et y demeure depuis. En 4/27 (1436) ils ont pris le contrôle du sultanat tout entier et diverses branches l'ont dirigé depuis.

Sultanat de l'Ombre d'Argent : on dit que le Cratère projette une ombre

argentée sur le monde et c'est cette province qui baigne dans la lueur d'argent. C'est la famille impériale qui la dirige. Elle comprend des centaines de bâtards, cousins, et grands-enfants d'origine lunar.

Sultanat d'Oraya : Oraya fut fondé par un grand nombre d'adeptes venus de la Patrie Lunar en 5/23 (1486). Hon-eel fit de ses loyaux adorateurs les dirigeants du pays, mais la plupart d'entre eux périrent durant les Nuits de l'Horreur. Le clan Molari-sor fut reconnu en tant que dirigeant en 6/10 (1527).

Sultanat d'Oronin : la moitié ouest de ce sultanat fut jadis le centre de Carmania. Il est dirigé par le clan Eel-ariash, qui vit naître Hon-eel l'Artiste, connue aujourd'hui sous le nom de Jar-eel la Tranchante. Ce clan a dirigé la région depuis 6/26 (1543).

Sultanat de Sylila : Sylila est le seul sultanat de la Patrie dont les premiers habitants vivant dans les collines étaient d'origine orlanthi. La région d'Erinflarth fut jadis une colonie dara happan nommée Dara Ni. Thubana est connue pour ses grandes tours ornées de visages visibles à plusieurs kilomètres à la ronde. Depuis 6/44 (1561), le clan Errio-unit a dirigé le sultanat.

Sultanat Sauvage : voir Tork.

Torang (grande cité) : lieu de naissance de la Déesse Rouge et capitale du sultanat Premier Béni. La salle dans laquelle eut lieu le rituel des Sept Mères a été transformée en un autel que les pèlerins visitent par milliers chaque année.

Tork : en 1262, un habile général barbare nommé Jannisor captura une horde de fous enragés en utilisant la terre comme alliée. Depuis lors, ils sont restés dans cette région appelée le sultanat des Fous. Nul ne peut s'en échapper. Les frontières de la région varient, se contractant et se dilatant parfois de plusieurs kilomètres chaque jour. Lorsqu'une personne pénètre dans cette région depuis l'extérieur, le sort est temporairement brisé et certains prisonniers peuvent s'enfuir, parfois massivement comme en 4/40 (1449).

Ulifilas (grande cité), sultanat de Darjiin : fondée par un moine yelmite conservateur recherchant l'austérité lors d'une période de décadence, cette cité se développa sur ces fondations. Elle a gardé sa réputation de chasteté, d'austérité et de manque d'humour, avec ses lois et ses inspections de police.

Yuthuppa (métropole), sultanat Premier Béni : cité de la Tripolis, elle est connue pour sa vénération de Yuthu, un des petits-fils de Yelm qui fut actif peu de temps avant les Ténèbres. Une guilde y fabrique des torches qui, une fois allumées, le restent durant une semaine, même lorsqu'elles sont enterrées ou plongées dans l'eau.

PROVINCES LUNARS

"Le royaume de (X) est mon pays."

Description : les provinces lunars sont situées dans la région de collines accidentées du sud de Péloria, près des montagnes des Bois de Pierre et de la Passe du Dragon. La terre, sillonnée de plusieurs rivières dont la principale est l'Oslir, est riche en forêts et en animaux sauvages.

Les six royaumes autour de l'Oslir et de la Passe du Dragon sont beaucoup plus vastes et importants que les territoires tribaux de l'ouest. Les discours concernent pour la plupart les royaumes de l'est, dont l'intérêt historique est plus grand.

Les provinces sont riches en collines, croissant graduellement depuis de petits vallons jusqu'au pied des Montagnes des Bois de Pierre. La région est parsemée de forêts encore inexplorées.

Habitants : les habitants de la Péloria occidentale sont d'origine theyalane, et suivent en général les coutumes orlanthi. La majorité est plus ou moins influencée par les Lunars. En résumé, plus on voyage vers l'est, plus les clans et tribus deviennent civilisés. Ceux de Brolia sont les plus primitifs et sauvages.

Les orientaux, à Jarst, ont leur propre culture.

Culture : en dehors des villes, de nombreuses personnes pratiquent encore les coutumes orlanthi. Dans les régions plus lunarisées, les plus vieilles ont été remplacées par de nouvelles. De façon générale, les provinces orientales sont les plus influencées par les Lunars.

Langages : divers dialectes theyalans, variant selon les régions. Les habitants de Jarst parlent le Jarstique.

Gouvernement : les gouvernements ont une organisation orlanthi classique, superposée au libéralisme lunar.

Le gouvernement provincial lunar est représenté par son suzerain provincial, Appius Luxus, qui est en poste depuis 35 ans. Il est directement responsable devant l'Empereur Rouge et serait le premier à subir l'envoi d'un démon des taxes. Il est incorruptible et honnête au plus haut point. Il a trois assistants : le Général des Recettes et des Dépenses, qui collecte les impôts ; le Général de l'Armée Provinciale, commandant de la gigantesque force militaire en service

Table d'Activités Régionales des Provinces Lunars

A déterminer chaque mois pour chaque région

Evénements Communs

- Un conflit de liens de sang éclate à nouveau entre des clans locaux ; les voyages sont rendus difficiles
- Exécution publique de captifs rebelles sur la place de la ville
- Des recruteurs de l'armée lunar cherchent des volontaires pour s'engager à vie
- Un marchand cherche des employés pour des expéditions d'exploration dans le Pays Saint et au-delà

Evénements Peu Communs

- Visite de la Chauve-Souris Pourpre ; les prisons sont vidées et le pays est fouillé à la recherche d'étrangers pour la nourrir
- Amnistie déclarée par le Gouvernement Provincial Lunar ; tous les rebelles orlanthi sont invités à déposer les armes et à recevoir le pardon officiel
- Les armures de plaques sans licence sont à nouveau déclarées taxables ; toute armure non certifiée doit être saisie
- Visite d'officiels du gouvernement provincial ; la garde de la cité arrête tous les criminels

Evénements Rares

- Visite des officiels impériaux ; festivités annoncées, certaines rues sont interdites, et la région grouille d'agents impériaux
- Un troupeau de dinosaures ravage les campagnes en se déplaçant à travers la région
- Des officiels lunars déclarent un pogrom temporaire contre une des Races Aînées ; des récompenses sont offertes contre les têtes des individus de l'espèce choisie
- La malédiction du lapin frappe à nouveau ; la moitié des animaux domestiques se transforme en lapins ordinaires

dans le sud ; et le Général Guide de l'Esprit Lunar, responsable de toutes les affaires spirituelles. Chacun est assisté d'une équipe.

Armée : chaque royaume doit envoyer et approvisionner des régiments entraînés et commandés par les loyaux officiers de l'armée provinciale. Ils sont souvent identifiés par leur localisation géographique, comme les régiments tarshites du Mur des Esclaves ou de Tranchant d'Or. L'infanterie et la cavalerie sont généralement équipées de grands boucliers, de lances, d'épées courtes et d'armures de cuir. Il n'existe aucune unité magique dans l'armée provinciale.

Religion : la vénération d'Orlanth *n'est autorisée que dans les provinces* les plus occidentales et les parties les plus sauvages des provinces de l'est. Malgré la tentative des Lunars de remplacer le culte d'Orlanth par celui de la déesse Molanni, les barbares sous le joug lunar ont souvent abandonné la vénération de la tempête au profit de celle de la terre, sous la forme de la déesse Ernalda.

Personnalités

Fazzur l'Instruit, Général de l'Armée Provinciale : natif de Tarsh, ce général a montré ses talents et son expérience par de nombreuses conquêtes, dont les plus récentes sont les campagnes de Karse et d'Hendreiki. Il est jovial et aussi instruit que peut l'être un érudit.

Icilius Trossainte, Général Guide de l'Esprit Lunar : cette prêtresse d'Etyries est également une examinatrice de la Déesse Rouge. Elle a accompli trois des neuf années de son mandat.

Ivex Chien Dévoreur : le collecteur d'impôts impérial, présenté par certains comme un démon omnipotent.

Quinscion le Patient, Général des Recettes et des Dépenses : d'une honnêteté indiscutable et d'un humour douteux, ce vieil homme est également un partenaire aux échecs de l'Empereur Rouge. Il est responsable de la levée et de la redistribution de toutes les taxes des provinces. Il est à ce poste depuis le retour de Phargentes à Tarsh.

Roi Rascius : le roi borgne d'Aggar est très soucieux de ses paiements au gouverneur, mais encore plus soucieux de ses droits personnels. Il est avide et secret et ne répond favorablement qu'aux cadeaux généreux.

Histoire des Provinces Lunars

Les collines ont été colonisées au début de l'Age de l'Aurore. Depuis cette époque, il y a 1621 ans, une rivalité existe entre les populations des collines (Theyalans) et celles des vallées (Dara Happans).

L'enracinement lunar dans les royaumes du sud a commencé aux environs de 1300 lorsque Hwarin Dalthippa, la Fille Conquérante, s'imposa aux tribus et partit à la conquête du reste du pays, vers la Passe du Dragon. En 2/8 elle se maria au roi de Sylila et le pays devint un sultanat en 2/25. En 2/47 le pays entier s'était soumi, à l'exception de Tarsh, qui résista jusqu'en 5/33 où un Temple de la Lune Montante scella son destin.

Aux environs de 6/28, le gouvernement provincial fut formé pour aider le prince Phargentes à libérer Tarsh, le royaume de son frère, de rebelles dissidents. En 6/38 l'héritier fut tué, le roi rebelle de Tarsh expulsé et la dynastie légitime continua à régner. Durant un moment Phargentes fut à la fois Roi de Tarsh et Gouverneur Provincial. Les deux postes furent séparés à sa mort en 7/8. Son fils est aujourd'hui sur le trône tandis qu'un officiel impérial est Gouverneur.

En 7/31 Sartar tomba et fut occupé. En 7/39 Pavis, un avant-poste proche du bout du monde, fut pris. Un an plus tard, les troupes lunars instaurèrent des relations commerciales avec les peuples des océans, à Corflu. En 7/48 les armées impériales prirent Karse, un grand port du Pays Saint. L'an dernier, les derniers barbares furent vaincus lors de la conquête d'Hendreiki. Seule Citadelle Blanche, la dernière forteresse d'Orlanth, tient encore, mais les Lunars pensent qu'elle tombera cette année.

Sites Intéressants

Balazar : des Terres Vierges.

Bikhy (grande cité) : capitale du Royaume de Vanch.

Boldhome (grande cité) : capitale de Sartar, résidence du Prince de Sartar, cette cité touristique est perchée dans une vallée de haute montagne face à Prax.

Bout du Monde (grande cité) : capitale du Royaume de Tarsh, Bout du Monde est le point le plus haut de l'Oslir navigable par barges. Au delà, il faut utiliser de petites embarcations ou le portage.

Brolia : une terre très accidentée et tellement abrupte que les grands arbres ne peuvent pas y pousser. Des torrents sauvages se fraient un chemin à travers les roches alors que le sol acide ne laisse pousser que quelques broussailles ça et là. Seuls les clans les plus sauvages peuvent y vivre. La plupart ne possèdent ni ferme ni métal.

Cité des 10000 Magiciens : ainsi nommée car on raconte qu'elle durera jusqu'à ce que dix mille magiciens aient franchi ses portes. Ce centre d'études n'est plus ouvert aux étrangers. Les sages et les érudits pensent que la chute de la ville est très proche. La majeure partie de la sorcellerie de l'Empire des Amis des Wyrms a été étudiée

Le Gouvernement Provincial Lunar

Les quatre royaumes des Provinces Lunars interagissent avec l'empire par l'intermédiaire du Gouvernement Provincial, dont la capitale est à la Croix de Mirin dans Saird. Les rois de chaque pays paient régulièrement des taxes au Gouvernement Provincial.

Appius Luxius est l'actuel Suzerain Provincial. Il est de la cité de Raibanth et en poste depuis 35 ans. Il coordonne et commande les actions de trois départements dont les officiers sont également les espions internes de l'Empire. Appius est personnellement responsable devant l'Empereur Rouge, et on dit qu'il serait l'un de ses fils.

Quinscion le Patient est Général des Recettes et Dépenses. Il a quatre assistants qui effectuent une rotation de cinq ans dans les quatre royaumes afin de vérifier les registres et collecter les taxes en argent, bronze et orge. Il vient de la cité de Poisson rouge et est apparenté aux dirigeants locaux. Quinscion est connu dans tout l'Empire comme "l'homme le plus scrupuleux que la terre ait jamais porté". Il est seul à avoir occupé ce poste, commençant il y a 66 ans lorsque Phargentes libéra Tarsh en 1555. Il est responsable devant Ivex le Chien Dévoreur, Collecteur des Taxes dont certains disent qu'il est un démon omnipotent.

Icilius Trossainte est la Prêtresse Générale de l'Eglise Provinciale. Elle est en poste depuis trois ans. Par décrets de l'Empereur Rouge et de la Déesse Rouge, personne ne peut tenir ce poste plus de sept ans, ce qui est l'échéance normale de la fonction. Elle est également responsable devant la Danseuse Rouge du Pouvoir, une demi-déesse qui change de forme chaque année pour porter un enfant d'un assistant différent.

Fazzur l'Instruit est le Général de l'Armée Provinciale. C'est un vétéran de talent, seigneur runique de Yanafal Tarnils. Il est en poste depuis 1613, alors promu pour assurer la défaite de Sourcil d'Etoiles. En 1619, il envahit et annexa les terres volsaxi et assiégea Karse. Il a conquis cette année le reste du Pays d'Héort, écrasant le roi Richard Coeur-de-Tigre, un usurpateur. Il règne personnellement sur les territoires nouvellement acquis hors des provinces, y compris Sartar, le Pays d'Héort et Prax. Fazzur n'a jamais rencontré personnellement Bellex Maximus, le Suzerain Impérial.

Le Corps d'armée est composé de personnes importantes et connues de la Passe du Dragon. Ces personnes sont généralement loyales envers Fazzur à divers degrés, comme indiqué.

Anqus Farquinils, Chef des Chariots, est intendant général de l'armée. Il est en poste depuis quinze ans et connaît toutes les routes, les sources de nourriture et de biens, et les rouages d'un bon approvisionnement. Il vient de la cité de Poisson Rouge, et est apparenté à Quinscion le Patient. Il est prêtre de Yelm et du Dieu des Chariots.

Dagius Furius, Chef de l'Intelligence, est rarement aperçu sauf par Fazzur. On le dit à la tête d'un culte d'assassins et autres absurdités.

Gordius Silverus, Chef de Liaison, est généralement appelé Chef des Affaires Barbares. Il vient d'une famille insignifiante du Mur des Esclaves, une petite ville de Tarsh. Il est prêtre associé d'Etyries et de Yanafal Tarnils. On le nomme aussi la Main Droite Détachable de Fazzur.

Horatio Hostilus, Chef des Compagnons, est un seigneur runique de Yanafal Tarnils et commande dix-sept initiés fanatiques dévoués à la protection de la personne et de la vie de Fazzur. Horatio, un cousin de premier rang de Fazzur, est quelquefois lent à comprendre, mais jamais à obéir. Il a subi un entraînement secret spécial et effectué des sacrifices afin d'obtenir des formes de magie secrètes.

Jomes Wulf, Commandant de Terrain, a gagné sa plus grande renommée lorsqu'il battit les terribles hommes-loups telmori, lors d'une guérilla sur leurs propres terres en 1608. C'est un dévot de l'Etoile Polaire, du Chasseur Lunaire Divin et des Sept Mères. Il est originaire d'Aggar.

Jorad Brûlecôté, Commandant de Terrain, est le commandant le plus compétent de Fazzur. Il est originaire de Tarsh, issu de famille non-noble et était lancier lors de l'assaut sur Boldhome il y a 19 ans.

Sor-eel le Petit, Commandant de Terrain, est actuellement commandeur de Prax et de Pavis. Il était loyal envers le précédent Général de l'Armée, qui mourut d'incompétence, et a totalement reporté sa loyauté sur Fazzur, un vieil ami. Il connaît le mode de vie et les peuples praxiens et s'entend assez bien avec eux.

Tatius le Malin, Directeur de l'Ecole de Magie Pratique, fut nommé lors d'un compromis entre Fazzur et Icilius. Il est originaire de la cité de Doblian et fait partie de la famille qui y règne. Très pieux, puissant par nature et ambitieux, Tatius est aujourd'hui chargé du commandement tactique du siège de Citadelle Blanche.

et rassemblée ici.

Croix de Mirin (La) (grande cité) : capitale du Gouvernement Provincial Lunar, cette cité s'enorgueillit de posséder des tours dara happans et un grand temple lunar. La Route de la Fille passe à travers la ville. Le Pont de Cristal traverse ici la rivière de l'Anguille Noire ; son gardien, sombre, immobile et sinistre le surveille nuit et jour.

Dorastor : pays maudit, il fut jadis la brillante et fourmillante capitale de l'Empire de la Lumière avant d'être rasé par Arkat le Destructeur, un monothéiste fanatique de l'ouest qui se perdit sur le chemin de la destruction. Après la mort d'Arkat, le pays s'endormit, mais le chaos qui l'habitait fut éveillé par les recherches des Erudits de l'Ambigu il y a huit cents ans. C'est aujourd'hui un puits actif du mal commandé par Ralzarkak, Roi des Broos.

Filichet (grande cité) : cette cité, capitale du Royaume de Holay, a toujours été dirigée par une femme. Celle qui est aujourd'hui à sa tête dirige le royaume de Holay tout entier.

Garsting : des Terres Vierges.

Hendreiki : principaux territoires tribaux du Pays d'Héort. Voir le Pays Saint.

Karse (grande cité) : voir le chapitre concernant Maniria.

Landes des Aînés (Les) : une région lointaine, rarement visitée par les humains, où vivent encore de nombreuses Races Aînées.

Mer des Elfes : aucun elfe n'a été aperçu sur cette vaste étendue d'eau douce depuis de nombreux siècles, même si une de leur flotte y a jadis navigué.

Pays Saint : également nommée Kathaela, cette confédération de pays côtiers et d'îles se situe au sud de la Passe du Dragon, sur le bord de mer. Ce pays a subi de nombreux désastres, y compris la perte de son dirigeant, le magique Pharaon. Son unité s'en est trouvée ébranlée, au profit de l'Empire Lunar. Le Pays d'Héort, la riche région au nord-est du Pays Saint peuplée de barbares orlanthi, fut envahie l'an dernier par l'armée provinciale lunar. Reportez-vous au chapitre concernant Maniria pour plus de détails.

Rivière Oslir : longue de plus de mille kilomètres entre la Passe du Dragon et le Delta du Tonnerre, navigable sur la qua-

si-totalité de son cours, l'Oslir est une des grandes rivières de Glorantha. Elle abritait jadis une vie intelligente qui fut exterminée lors de guerres contre l'Empire Lunar.

Routes de la Fille (Les) : la Fille Conquérante inaugura deux grandes voies, grâce à une magie puissante qui attira ses adversaires à elle. La voie fut marquée par une grande route à deux niveaux, construite sur des arches de pierre. Le niveau supérieur, plus étroit, est réservé aux processions cérémoniales alors que le large chemin inférieur est utilisé pour le commerce habituel.

Royaume d'Aggar : c'est le plus sauvage et le moins contrôlé des royaumes dépendants. Parmi ses habitants on trouve un clan de Jolanti intelligents. On y trouve aussi Akgarbash de Laurmal, un sorcier qui adore transformer les bandits (et certains visiteurs occasionnels) en crapauds géants pour sa cigogne d'une taille monstrueuse. C'est ici que se trouve la Cité des 10 000 Magiciens.

Royaume de Holay : un autre royaume puissant, mais celui-ci est contrôlé par une femme.

Royaume d'Imther : un petit roi d'hommes des bois règne sur une bande de nains dans les Montagnes d'Imther. Il garde sa position et son prestige grâce à la dette due à ses ancêtres, et est le dernier de sa lignée.

Royaume de Vanch : un des royaumes dépendants de la province.

Saird : cette région fluviale, centrée sur la Croix de Mirin, fut colonisée au Second Age par les Dara Happans. S'ils ont pu construire des villes dans un premier temps, les résidents et leur culture furent absorbés par les occupants barbares. Lorsque les Lunars du nord envahirent la région, le style architectural et les motifs des rues s'inspirèrent naturellement du leur. Le Gouvernement Provincial est toujours basé à la Croix de Mirin.

Sartar : cette récente conquête de l'Empire Lunar n'est pas encore une Province et n'en deviendra jamais une, car elle est démantelée. Certaines parties ont été acquises par Tarsh, alors que d'autres sont réclamées par un homme de paille lunar. Cette poupée inexistante est le roi de la tribu volsaxi du Pays d'Héort, conquis il y a peu. Enfin, d'autres parties ont été promises à la Reine Cheval Plumes en échange de sa main pour un mariage temporaire, devant durer le temps de la mise au monde de deux enfants.

Skanthi : ces terres sauvages entre les barbares d'Aggar et la chaotique Dorastor sont habitées par des hommes des collines si féroces qu'on les nomme les "clans de bandits". Ils respectent les traditions orlanthi à la lettre.

Talastar : c'est une vaste région de collines habitée par des tribus barbares. La plupart sont, au moins superficiellement, lunarisées. Plusieurs familles prétendent au trône, mais ne sont que de glorieux chefs de clans. Au sud, le royaume de Bilini est la plus grande entité politique. Il est dirigé par le roi Bolthor Vifoeil, qui s'intéresse plus aux danseuses lunars qu'aux raids venus de Dorastor.

Tarsh : c'est le plus riche des royaumes provinciaux. Tarsh bénéficie de ses vallées fertiles, de ses vastes terres vallonnées, et de sa position sur l'axe commercial nord-sud.

ALLIES DES LUNARS

"Je suis membre du peuple de (X), frère des hommes du grand Empire. Que la Lune Rouge veille sur nous tous!"

Description : au nord de la patrie impériale vivent plusieurs peuples qui ne sont pas sous le contrôle direct de l'Empereur, mais qui sont étroitement liés à la cause lunar et coopèrent généralement avec l'Empire.

Au nord, les régions septentrionales s'étendent vers la Mer Blanche, une région gelée habitée par les trolls. La Mer de Glace s'étire au sud pour rejoindre les rivières de Péloria sur le Delta du Tonnerre.

Habitants : le type d'habitants dépend du pays allié. La plupart sont des humains, mais le Plateau de la Lune Bleue abrite des trolls.

Culture : les trolls de la Lune Bleue sont des trolls sombres typiques à la religion particulière.

Les Char-un sont des nomades de Pent, adeptes de Yelm et de son conseil. Reportez-vous au chapitre concernant Pent pour plus de détails.

Les habitants des Terres Rouges viennent souvent de la Patrie ou appartiennent au peuple dara happan. Reportez-vous aux chapitres concernant la Patrie Lunar et les Dara Happans pour plus de détails.

Le peuple Trois Fois Béni est composé de simples éleveurs de chèvres refusant de construire en pierre et de reconnaître des divinités personnifiées. Ils errent dans leurs terres glacées, re-

Table d'Activités Régionales des Alliés Lunars (humains)

A déterminer chaque semaine pour chaque groupe familial

Evénements Communs

- Déplacement du camp
- Des chasseurs cherchent du gibier

Evénements Peu Communs

- Raids (d'elfes sur Char Un, de trolls sur Eol)
- Une maladie touche la famille ; on cherche un chaman
- Visite d'un esprit avec un message inconnu

Evénements Rares

- Des marchands arrivent avec des fers de lances, des aiguilles, etc...

si-totalité de son cours, l'Oslir est une des grandes rivières de Glorantha. Elle abritait jadis une vie intelligente qui fut exterminée lors de guerres contre l'Empire Lunar.

Routes de la Fille (Les) : la Fille Conquérante inaugura deux grandes voies, grâce à une magie puissante qui attira ses adversaires à elle. La voie fut marquée par une grande route à deux niveaux, construite sur des arches de pierre. Le niveau supérieur, plus étroit, est réservé aux processions cérémoniales alors que le large chemin inférieur est utilisé pour le commerce habituel.

Royaume d'Aggar : c'est le plus sauvage et le moins contrôlé des royaumes dépendants. Parmi ses habitants on trouve un clan de Jolanti intelligents. On y trouve aussi Akgarbash de Laurmal, un sorcier qui adore transformer les bandits (et certains visiteurs occasionnels) en crapauds géants pour sa cigogne d'une taille monstrueuse. C'est ici que se trouve la Cité des 10 000 Magiciens.

Royaume de Holay : un autre royaume puissant, mais celui-ci est contrôlé par une femme.

Royaume d'Imther : un petit roi d'hommes des bois règne sur une bande de nains dans les Montagnes d'Imther. Il garde sa position et son prestige grâce à la dette due à ses ancêtres, et est le dernier de sa lignée.

Royaume de Vanch : un des royaumes dépendants de la province.

Saird : cette région fluviale, centrée sur la Croix de Mirin, fut colonisée au Second Age par les Dara Happans. S'ils ont pu construire des villes dans un premier temps, les résidents et leur culture furent absorbés par les occupants barbares. Lorsque les Lunars du nord envahirent la région, le style architectural et les motifs des rues s'inspirèrent naturellement du leur. Le Gouvernement Provincial est toujours basé à la Croix de Mirin.

Sartar : cette récente conquête de l'Empire Lunar n'est pas encore une Province et n'en deviendra jamais une, car elle est démantelée. Certaines parties ont été acquises par Tarsh, alors que d'autres sont réclamées par un homme de paille lunar. Cette poupée inexistante est le roi de la tribu volsaxi du Pays d'Héort, conquis il y a peu. Enfin, d'autres parties ont été promises à la Reine Cheval Plumes en échange de sa main pour un mariage temporaire, devant durer le temps de la mise au monde de deux enfants.

Skanthi : ces terres sauvages entre les barbares d'Aggar et la chaotique Dorastor sont habitées par des hommes des collines si féroces qu'on les nomme les "clans de bandits". Ils respectent les traditions orlanthi à la lettre.

Talastar : c'est une vaste région de collines habitée par des tribus barbares. La plupart sont, au moins superficiellement, lunarisées. Plusieurs familles prétendent au trône, mais ne sont que de glorieux chefs de clans. Au sud, le royaume de Bilini est la plus grande entité politique. Il est dirigé par le roi Bolthor Vifoeil, qui s'intéresse plus aux danseuses lunars qu'aux raids venus de Dorastor.

Tarsh : c'est le plus riche des royaumes provinciaux. Tarsh bénéficie de ses vallées fertiles, de ses vastes terres vallonnées, et de sa position sur l'axe commercial nord-sud.

ALLIES DES LUNARS

"Je suis membre du peuple de (X), frère des hommes du grand Empire. Que la Lune Rouge veille sur nous tous!"

Description : au nord de la patrie impériale vivent plusieurs peuples qui ne sont pas sous le contrôle direct de l'Empereur, mais qui sont étroitement liés à la cause lunar et coopèrent généralement avec l'Empire.

Au nord, les régions septentrionales s'étendent vers la Mer Blanche, une région gelée habitée par les trolls. La Mer de Glace s'étire au sud pour rejoindre les rivières de Péloria sur le Delta du Tonnerre.

Habitants : le type d'habitants dépend du pays allié. La plupart sont des humains, mais le Plateau de la Lune Bleue abrite des trolls.

Culture : les trolls de la Lune Bleue sont des trolls sombres typiques à la religion particulière.

Les Char-un sont des nomades de Pent, adeptes de Yelm et de son conseil. Reportez-vous au chapitre concernant Pent pour plus de détails.

Les habitants des Terres Rouges viennent souvent de la Patrie ou appartiennent au peuple dara happan. Reportez-vous aux chapitres concernant la Patrie Lunar et les Dara Happans pour plus de détails.

Le peuple Trois Fois Béni est composé de simples éleveurs de chèvres refusant de construire en pierre et de reconnaître des divinités personnifiées. Ils errent dans leurs terres glacées, re-

Table d'Activités Régionales des Alliés Lunars (humains)

A déterminer chaque semaine pour chaque groupe familial

Evénements Communs

- Déplacement du camp
- Des chasseurs cherchent du gibier

Evénements Peu Communs

- Raids (d'elfes sur Char Un, de trolls sur Eol)
- Une maladie touche la famille ; on cherche un chaman
- Visite d'un esprit avec un message inconnu

Evénements Rares

- Des marchands arrivent avec des fers de lances, des aiguilles, etc...

groupés en clans, rafistolant d'étranges vaisseaux et se rassemblant autour de monuments préhistoriques pour vénérer l'Air, le Feu, l'Eau, l'Obscurité et la Terre une fois par an.

Langages : variables, en fonction du type d'alliés. Les trolls du Plateau de la Lune Bleue parlent la Langue Sombre. Les Char-un parlent le Char-un, un langage de Pent. Les habitants des Terres Rouges parlent le Nouveau Pélorien. Les peuples Trois Fois Bénis parlent l'Eolien, un langage sans lien avec aucun autre.

Gouvernement : les trolls du Plateau de la Lune Bleue forment une nation troll, composée de familles étendues regroupées au sein d'une grande communauté religieuse. Celle-ci est commandée par quelques trolls de la Maîtresse Race.

Le peuple Char-un obéit à une organisation tribale traditionnelle.

Les membres du peuple Trois Fois Béni reconnaissent la sagesse d'un Conseil de Reines, dont la composition reste obscure, mais dont l'autorité est démontrée durant les festivals de chaque saison.

Les habitants des Terres Rouges n'ont d'autre gouvernement que les prêtres de villages qui servent habituellement de porte-paroles.

Armée : les troupes du Plateau de la Lune Bleue ne sont constituées que de trollinets. Des rumeurs persistantes laissent à penser que les trolls sombres sont des assassins.

Le Char-un fournit régulièrement une unité de cavalerie à l'armée de la Patrie. Des centaines de volontaires issus des tribus rejoignent les rangs d'autres unités.

Les membres du peuple Trois Fois Béni ne lèvent aucune armée. Les hommes possèdent tous un équipement de chasseur, mais répugnent à le souiller de sang humain. Néanmoins, les Frondeurs du Delta du Tonnerre forment une unité militaire composée d'hommes de la région, équipés de pierres enchantées.

Les habitants des Terres Rouges ne rassemblent pas d'armée au-delà de la milice locale.

Religion : chaque région a accepté les croyances lunars comme un manteau autour de leurs traditions.

Les Char-un vénèrent Yelm à la manière des nomades.

Les Trois Fois Bénis possèdent leur propre religion naturelle, et sont prêts à dire n'importe quoi sur la Déesse Rouge pour rester saufs et heureux.

Les peuples des Terres Rouges sont des immigrants de l'Empire et ont donc amené leur acceptation de la vie lunar avec les autres croyances de la Patrie.

Personnalités

Bina Bang : c'est une troll de la Maîtresse Race très puissante, du Plateau de la Lune Bleue. Son amant est un dieu, son fils un démon.

Mme Flint : cette vieille femme doit être contactée pour s'engager dans les Frondeurs du Delta du Tonnerre. C'est la plus connue des habitants de la région Trois Fois Bénie. Pour s'adresser à elle, les visiteurs doivent parler à une pierre merveilleuse qui soutient le toit de son étrange maison. Elle leur remet une poignée de sel à leur départ.

Orgrol le Gros : Roi des Char-un, Duc de la Lance, c'est le chef actuel de la tribu. Jadis célèbre guerrier, c'est aujourd'hui un vieil homme gras et sénile. Pour éviter de chevaucher, il s'est fait construire un palanquin soutenu par quatre chevaux pour participer aux cérémonies nomades annuelles.

Histoire des Alliés des Lunars

Depuis leur chute de la lune durant les Ténèbres, les trolls du Plateau de la Lune Bleue ont vécu dans leurs collines. Ils ont assisté la Déesse Rouge durant sa vie, bien que personne ne connaisse la date de conclusion des accords. On pense généralement qu'ils sont membres de la police secrète de l'Empereur.

La tribu Char-un, issue de Pent, devint un allié des Lunars en 0/8 après la bataille des Sept Chevaux, première des nombreuses victoires lunars sur les orientaux. Après cinquante ans de loyaux services, les Char-un reçurent Erigia en don à leur plus vif désappointement. En effet, Erigia était composée de forêts elfiques. Toutefois, en 1/32 le sort Brûleciel fit s'abattre de gigantesques flammes sur ces forêts et détruisit tous les arbres. La tribu subit de lourdes pertes dans la bataille contre les elfes survivants mais elle s'est depuis adaptée à la vie dans ce terrain difficile. Néanmoins, le futur reste sombre et de nombreux Char-un s'exilent lorsqu'ils sont encore jeunes.

Le pays Trois Fois Béni devint un allié lunar une fois que l'Empereur se fut excusé des atrocités commises durant les dix années d'occupation par les troupes lunars durant le Second Wane. Avant 2/41, la contrée s'appelait d'elle même Deux Fois Bénie.

Les Terres Rouges furent recolonisées par des pionniers venus de tout Péloria. Abandonnée par les nomades, cette région était prometteuse et libre de taxes. Les habitants s'opposèrent aux collecteurs d'impôts, acceptant la Déesse mais rejetant l'Empereur. Ils ont récemment eu des contacts grandissant avec une tribu nomade qui vénère des dieux des tempêtes nommées les Quatre Vents de Pent. Certains nomades font du commerce, d'autres des raids.

Sites Intéressants

Delta du Tonnerre : l'estuaire de l'Oslir est constellé de petites îles où un peuple élégant et indépendant vit richement des ressources de la rivière et de la mer.

Erigia : cette région était une vaste forêt de conifères avant d'être détruite par Brûleciel, un puissant sort conçu par la tribu char-un qui y vit actuellement. Cas exceptionnel, ces nomades

n'élèvent que des chevaux, considérant les autres animaux comme des abominations. Ils ont récemment conçu une jument ailée et un étalon carnivore.

Mer de Glace: cette vaste mer gelée est impraticable pour la plupart des navires. Durant les hivers rudes, elle gèle entièrement, même si ce n'est plus arrivé depuis de nombreuses années. Des trolls vivent sur ses berges.

Plateau de la Lune Bleue : les trolls natifs de cette région racontent qu'il s'agit d'un morceau de la Lune Bleue tombée sur terre durant les Ténèbres. Inhospitalière pour les humains, la région est habitée par les trolls depuis des temps immémoriaux.

Terres Rouges : les étendues orientales de l'Empire Lunar sont de vastes plaines abandonnées depuis longtemps par les tribus de Pent. De courageux pionniers lunars ont colonisé la région et se disent indépendants de toute autorité hormis la leur. Les incursions récentes de nomades de Pent ont poussé certains habitants à demander de l'aide à l'empire.

Trois Fois Béni : la terre d'Eol est une taïga habitée par des peuples primitifs qui n'ont que mépris pour les villes. Les plus célèbres sont les Frondeurs du Delta du Tonnerre qui fabriquent des pierres magiques pour leurs frondes.

Fronéla

Table d'Activités Régionales du Royaume de Loskalm

A déterminer chaque mois par cité

Evénements Communs

- Pas d'événement particulier.
- Des recruteurs pour une croisade contre le Royaume de la Guerre visitent la région.
- Un magicien du Dieu Invisible réalise un miracle pour l'un de ses suivants.
- Un tournoi est organisé par un chevalier-magicien local ; tout le monde est convié, la boisson et la nourriture sont gratuites et des occasions inhabituelles de marché sont offertes. Des tests de promotion pour entrer dans toutes les classes de soldats, de chevaliers et même dans la classe des magiciens, sont possibles.

Evénements Peu Communs

- Une fête est organisée par un seigneur-magicien local ; tout le monde est convié, la boisson et la nourriture sont gratuites. On trouvera des occasions de marché inhabituelles.
- Des diplomates de la Cité de Sog recherchent des volontaires pour aller combattre les dernières émanations de l'immonde marais de Dilis.
- Un concours est tenu chez les gens du peuple pour voir qui se qualifiera pour la promotion dans la classe de chevalier.
- Un noble exilé de Junora recrute des mercenaires.
- Une province est attaquée (au nord par des Uncolings, à l'ouest par des Pirates-Loups, et au sud, par des Oranoriens et des Junoriens) : tous les habitants de la région partent en manoeuvres ; les étrangers volontaires sont acceptés.

Evénements Rares

- Un noble exilé de Jonatela recrute des mercenaires.
- Un magicien cherche des volontaires pour tester une nouvelle potion.
- Un groupe elfe traverse le pays pour se rendre de Bois-Hiver à Arbreron.
- Une infamie a été perpétrée dans la région proche : un prophète de l'Homme Sans Nom est recherché par tous les citoyens pour être pendu.

Description : Fronéla est divisée en six régions qui correspondent approximativement à ses divisions géographiques et culturelles. La partie occidentale est composée principalement de plaines côtières et est occupée par le Royaume de Loskalm. La région centrale s'étend d'est en ouest le long du puissant fleuve Janube sur plus de mille kilomètres, pour la plupart navigables. La partie nord est couverte de forêts qui se raréfient dans les régions de taïga les plus au nord, près du glacier. Elles sont habitées par des peuplades hsunchens primitives. Les régions du sud, habitées par les Jonatings, sont d'un relief en général plus accidenté et montagneux, avec quelques forêts mixtes éparpillées. Les cinquième et sixième régions sont toutes les deux des forêts elfes, bastions des elfes verts.

Habitants: les habitants de Fronéla sont de types divers. Ceux de Loskalm sont de souche warerane. Ceux du Sud de Fronéla sont pour la plupart de sang et de culture dérivés des anciens Theyalans. Ceux du nord sont de grands Hsunchens sombres. Les résidents des cités du Janube sont divers, regroupant des traits de toutes les peuplades des alentours.

Les elfes prospèrent dans les forêts de Bois-Hiver et d'Arbreron.

Une nation de nains vit dans les montagnes de Nidan, au sud.

Les tritons ouori fréquentent les côtes des régions forestières qui sont évitées par les humains.

LE ROYAUME DE LOSKALM

"Je suis citoyen du Royaume de Loskalm. Bienvenue dans notre pays !"

Description : Loskalm comporte trois parties. Le nord et le sud sont toutes les deux de grandes péninsules. La troisième partie, Junora, est la région au centre du pays qui relie les deux autres. Certaines régions de Junora ne sont pas contrôlées par le Royaume de Loskalm, mais ont des cultures semblables.

Notez qu'il n'y a pas de section Histoire ou Sites Intéressants pour Loskalm. On trouvera ces informations dans les sections Histoire et Sites Intéressants de Fronéla, ci-dessous.

Culture: hrestoli, une philosophie idéaliste appliquée avec succès.

Parmi les Hrestoli de Loskalm, chaque enfant, quels que soient le statut ou les possessions de son père est destiné à être un fermier. Quand un enfant atteint l'adolescence, on l'envoie travailler dans les champs aux côtés d'autres fermiers. Ceux qui maîtrisent les arts de la culture (et que les dirigeants estiment capables) peuvent plus tard entrer dans l'armée. Les individus qui se distingueront parmi

Population de Fronéla

Humains

Loskalm	3 200 000
Junora	800 000
Royaume de la Guerre	420 000
Jonatela	1 700 000
Timms	350 000
Karstall	70 000
Oranor	310 000
Rathori	1 000 000
Uncolings	300 000
Autres Hsunchens	100 000
Cité de Sog	600 000
Perfe	50 000
Joinfleuve	120 000
Zoria	50 000
Rivesud	80 000
Pointest	100 000
Galastar	100 000
Total	9 300 000

Non-Humains

Nains de Nidan	300 000
Elfes de Bois-Hiver	100 000
Elfes d'Arbreron	200 000
Total	600 000
Total Général	9 900 000

eux pourront devenir chevaliers, et gagner par là, l'accès à davantage de mystérieux secrets magiques. Certains chevaliers deviennent des magiciens, capables de pourvoir aux besoins spirituels du pays et de ses habitants. Les magiciens qui montrent le plus de sagesse et de jugement deviennent membres de la noblesse. Par conséquent, chaque noble comprend parfaitement l'homme du peuple et a gagné le respect de tous ceux sur lesquels il règne. Il n'est pas rare de voir des chevaliers, des magiciens et des nobles se retirer à la ferme une fois leurs travaux terminés.

Langage : le Loskalmi.

Gouvernement : le Roi et le Haut Conseil forment un parlement et règnent ensemble. Ils possèdent les pouvoirs suprêmes d'un gouvernement. Le roi a de grands privilèges grâce à son trésor propre, la possibilité d'organiser certaines réunions et le droit de récuser toute action réalisée dans le pays. Il est également le tribunal du dernier recours, le champion des plus pauvres et le héros sacrificiel, prêt à mourir lors du rite ultime de sa religion.

Le royaume est divisé en huit provinces, chacune dirigée par un Prince qui est choisi pour cette fonction par le Roi et le Haut Conseil. Un personnel de nobles choisis l'assiste pour les tâches administratives.

Les provinces sont Easval, Agria, Nevs, Tawars, Norans, Tarans, Jorri et Pomon.

Junora est divisée en plusieurs petits comtés, chacun d'entre eux étant une pâle imitation de Loskalm en miniature. La plupart de ces comtés ne sont pas assujettis à Loskalm.

Armée : l'armée loskalmi est une des meilleures du monde. Elle est professionnelle, motivée, bien équipée, et puissante magiquement. Elle est composée de onze bataillons de 5000 hommes chacun, dix d'entre eux étant identiques.

Un bataillon normal comprend 3000 fantassins et 2000 chevaliers. La moitié des fantassins portent des lances, des épées et de grands boucliers ; les autres sont armés d'arbalètes, d'épées et de boucliers plus petits. Un dixième des chevaliers sont des Grands Chevaliers, appelés chevaliers-sorciers par les étrangers.

Le dernier bataillon est appelé "la Noble Bataille" et est formé de 3000 fantassins d'élite, de 1500 Grands Chevaliers, et des 500 Chevaliers de l'Etendard Doré de la Flamme.

Chaque province a aussi des milliers de fantassins bien entraînés mais sans armes. Ils ne sont rassemblés que pour la défense, jamais pour envahir d'autres pays. Il peut arriver que des corps de soldats soient créés en désignant des particuliers, choisis soit à l'intérieur du royaume, soit parmi les étrangers présents.

Une marine, constituée de deux flottes de grands navires, patrouille dans les

Prophéties de la Guerre des Héros

Une Prophétie Fronélienne : tirée du parchemin de Kyrmon, 695 S.T.

"L'âge des héros reviendra: quand l'Homme Sans Nom reviendra et que le Grand Loup hurlera aux portes de Sog, le bâton d'Arinsor pourra à nouveau ouvrir la porte de Banir. Malheur au genre humain si les Trois Armes de Talor ne sont pas réunies".

L'Homme Sans Nom est un esprit qui hante Fronéla depuis des années, allant de régions en régions, comme une brume qui congèle et possède les innocents, afin de servir son néfaste et vieux projet de destruction de l'humanité.
Le Grand Loup est probablement Telmor ou l'une de ses incarnations. Les hommes-loups sont encore très faibles et se cachent sagement dans les collines en évitant les humains civilisés.
La cité de Sog, à l'embouchure du Janube, est considérée comme un centre de la civilisation. Les loups à ses portes sont la marque d'une situation particulièrement désespérée. Arinsor était un magicien chaotique de l'empire de Gbaji le Menteur, qui a contribué à ouvrir la porte de Banir, par laquelle les monstres vinrent. Parmi eux se trouvait l'infâme Taureau Tarjinien. Talor referma la porte et annihila le magicien. Son bâton demeure la clef principale pour ouvrir la porte, située en Timms.
Les Trois Armes de Talor sont une épée à deux mains, une hache et un fléau, à l'origine portés par trois compagnons du Guerrier Hilare. Leur emplacement actuel est incertain et les rumeurs les donnent en de nombreuses et différentes mains.

eaux côtières et a réussi avec succès à supprimer les pirates, ceux d'Ygg comme les Vadeli.

Religion : le Dieu Invisible, la secte hrestole.

Loskalm : Personnalités

Defin Anostos, comte d'Einpor, chef sans pareil de l'Ordre de la Jarretière Rouge : ce noble est le plus puissant dirigeant de Junora et est à la tête du célèbre Ordre de la Jarretière Rouge.

Gaiseron le Mystique : c'est le plus puissant magicien de Loskalm. Il est très âgé. Il conseilla le Prince Snodal et le Roi Siglat.

Gundreken de Valsburg : le Roi de Loskalm, il était autrefois écuyer du Prince Snodal, un célèbre héros des temps passés.

Mériatan : ce Grand Chevalier est souvent appelé le Premier Chevalier de l'Ordre de l'Hirondelle. Il est originaire de Salona et le roi Siglat a un jour prédit qu'il réaliserait de grands exploits.

LES CITES ETATS DU FLEUVE JANUBE

"Je suis de la cité de (X), la plus raffinée de ce pays."

Description : il s'agit de sept cités-états importantes, ainsi que de douzaines de sites en expansion, situés le long du fleuve Janube et qui contrôlent le commerce fluvial et où l'on pratique l'agriculture et la pêche.

Notez qu'il n'y a pas de section Histoire et Sites Intéressants pour les cités-états du fleuve Janube. On trouvera ces informations dans les sections Histoire et Sites Intéressants de Fronéla, ci dessous.

Culture : les états des berges du fleuve comportent une quantité de gouvernements locaux tirés de nombreuses sources différentes. Leurs religions sont mélangées, considérées couramment comme des hérésies stygiennes parce qu'elles acceptent Malkion et d'autres divinités. Ils utilisent la lourde charrue loskalmienne et des méthodes d'agriculture assez pénibles.

Langage : le janubien, une langue qui n'est proche d'aucune autre. Des accents

locaux très prononcés distinguent aujourd'hui les dialectes de chaque cité.

Gouvernement : la plupart des gouvernements du Janube sont des cités-états dont la direction varie d'une cité à l'autre. Certains sont dirigés par des conseils de guildes, d'autres par des temples ou des églises, d'autres par des nobles qui en ont hérité et quelques-uns pratiquent des élections libres.

Les cités les plus importantes sont Sog, Perfe (qui fait maintenant partie du Royaume de la Guerre), Joinfleuve, Zoria, Rivesud, Pointest et Galastar.

Armée : la plupart des cités peuvent rassembler un petit nombre de soldats professionnels, généralement bien équipés et disciplinés. Pour la défense, des foules de paysans en haillons et de résidents des cités prennent les armes du mieux qu'elles peuvent. Aucune des cités n'est particulièrement expansionniste.

Le Janube est suffisamment large pour les trières (des bateaux plats à 50 rames). Chaque fois que c'est possible, chacune des cités-états importantes commande une petite flotte.

Religion : bien que le Dieu Invisible soit souvent reconnu comme le Créateur, la plupart des cités ont des cultes soutenus par l'état, qui identifient la nature de la nation.

Les Etats du Fleuve Janube : Personnalités

Le Seigneur "La Mort Sur Un Cheval" : le dirigeant du Royaume de la Guerre n'est connu que sous ce titre. C'est un chasseur avide de têtes. Il mange sa viande crue, aime voir les gens saigner et mendier et parle toutes les langues de Fronéla.

Varnaro de Joinfleuve: cette ancienne grande prêtresse de la Lune Rouge est la dirigeante de Joinfleuve élue par acclamation populaire. On la dit capable de

Table d'Activités Régionales du Fleuve Janube

A déterminer chaque mois par cité

Evénements Communs

- Des missionnaires lunars de Joinfleuve arrivent par bateaux-lunes pour prêcher.
- Un monstre est repéré dans le fleuve, les capitaines de bateaux sont prudents.
- Une groupe nombreux de Rathori ou d'Uncolings arrive pour commercer.

Evénements Peu Communs

- Une bonne action est réalisée : elle est mise sur le compte de l'Homme Sans Nom.
- Une mauvaise action est commise : elle est reprochée à l'Homme Sans Nom.
- Des bateaux du fleuve sont pillés par des pirates du Royaume de la Guerre : les capitaines recherchent des mercenaires.
- Des raids barbares sont effectués contre les colonies du nord : on recherche des mercenaires pour une contre-attaque.
- Des rumeurs persistent sur une guerre imminente contre la cité voisine en amont/en aval du fleuve.

Evénements Rares

- Une mystérieuse épidémie frappe la cité : on engage des chamans pour en découvrir la source.
- Des voyous du Royaume de la Guerre provoquent de l'agitation dans la cité.
- Le Dieu du Fleuve gronde : tous les initiés d'un culte du fleuve passent la journée à prier, faire des sacrifices, et méditer.

tuer d'un seul regard. Un gigantesque démon translucide se tient, toujours vigilant, à ses côtés.

Corostis "Bondit-comme-le-Saumon" : cet homme de magie préfère vivre à l'air libre et voyage beaucoup dans l'est de Fronéla. Partout là-bas, il est connu des indigènes. On le dit de bonne composition et serviable envers tous, mais impitoyable envers ceux qui tenteraient de l'exploiter. On le reconnaît à sa grande barbe rousse en broussaille et à ses cheveux longs, ainsi qu'au fait qu'il n'entre jamais sous un toit sans se mettre d'abord à rugir.

LE ROYAUME DES JONATINGS

"Je sers le seigneur (nom), du pays de Jonatela. Quel seigneur avez-vous pour maître, sire ?"

Description : ce vaste royaume s'étend du sud de la vallée du Janube, au nord, jusqu'aux montagnes escarpées de Nidan, au sud. Des fleuves vont du sud au nord, avec des vallées fluviales parsemées de villes et de petites cités. Des châteaux, riches et modernes dans les plaines, pauvres et antiques dans les montagnes, logent les chevaliers et les nobles qui règnent sur ces terres.

Notez qu'il n'y a pas de sections Histoire et Sites Intéressants pour le Royaume des Jonatings. On trouvera ces informations dans les sections Histoire et Sites Intéressants de Fronéla, ci-dessous.

Culture : occidentale. La classe dirigeante règne d'une main de fer sur la population. Aucun conseil de guilde ne proteste contre les dîmes des seigneurs et quand les paysans se révoltent, ils sont couramment massacrés. De grands châteaux, signes d'une terrible oppression, surplombent les murs de la plupart des cités.

Langages : le Junorien, le Syanorien et l'Oranorien, trois langues theyalanes parentes.

Gouvernement : une ancienne confédération de tribus, les Jonatings, remplaça leur gouvernement tribal par des seigneurs féodaux qui forment aujourd'hui une classe héréditaire de chevaliers.

Armée : les armées du gouvernement sont composées de cavalerie lourdement armée et caparaçonnée, chacune rattachée à un seigneur local, ainsi que d'un grand nombre de fantassins utilisés principalement pour défendre les châteaux. Les masses d'infanterie paysanne entraînées pour la défense de leurs foyers sont, la plupart du temps, inutiles. Des mercenaires sont souvent engagés lors des guerres fréquentes du roi.

Religion : les seigneurs reconnaissent le Dieu Invisible, mais vénèrent Saint Talor ou l'un des nombreux dieux de la guerre. Les paysans vénèrent Ernalda.

Table d'Activités Régionales du Royaume des Jonatings

A déterminer chaque mois par ville ou cité

Evénements Courants

- Un sinistre complot d'assassinat dirigé contre le roi Congern est découvert : les criminels doivent être capturés et enfermés rapidement.
- Un groupe de paysans mécontents menace de se rebeller.
- Une rébellion de paysans est sauvagement écrasée.

Evénements Peu Courants

- Tournoi prévu : nourriture gratuite pour tous les chevaliers et les nobles qui seront en compétition.
- Attaque d'un seigneur voisin dans le but de voler du bétail et des moutons.
- Des chevaliers sont tués par des bandits. Une rébellion paysanne est apparemment soutenue par un seigneur voisin hostile.
- Un chevalier étranger et vantard traverse le pays en acceptant tous les défis martiaux.

Evénements Rares

- Des marchands de Ralios visitent le pays ; occasions de commerce inhabituelles.
- Des nains des Montagnes de Nidan visitent le pays ; occasions de commerce inhabituelles.

Royaume des Jonatings : Personnalités

Belathgert : le comte de Karstall est appelé le Saint Comte parce qu'il est si pieux qu'il refuse d'utiliser sa magie d'une manière qui pourrait blesser des humains.

Congern : le Roi de Jonatela, un fils de rois et un homme déterminé à réclamer son héritage. Entre deux âges et ambitieux, c'est également un expert talentueux en matière de sièges.

Fraltigern : le comte de Timms est férocement indépendant. Il est rusé et extrêmement soupçonneux.

Jarngror, le Tueur : le champion de Jonatela est un homme immense et terrifiant, dont la voix démoralise les gens normaux, dont le cri de guerre fait fuir les chevaux et dont le hurlement de frénésie guerrière fait transpirer de terreur les chevaliers.

LES CLANS BARBARES

"J'appartiens au peuple (de l'ours, du renne, ou autre). Que son esprit veille sur nous!"

Table d'Activités Régionales des Clans Barbares

A déterminer chaque mois par foyer

Evénements Courants

- Une chasse ordinaire se prépare.
- Un groupe se prépare à émigrer vers un autre site.
- Des ancêtres viennent visiter les rêves des hommes du clan ; les chamans organisent une cérémonie particulière afin d'en déterminer la cause.
- Des esprits ennemis pénètrent dans la région ; les chamans se préparent au combat spirituel.

Evénements Peu Courants

- Une chasse pour un animal inhabituellement dangereux ou rare se prépare.
- Un clan hostile est dans les parages : les hommes doivent se préparer à attaquer et à être attaqués.
- Des marchands des plaines visitent la région avec des marchandises à échanger.
- Des denrées comestibles à profusion dans la région : le groupe envisage d'y rester plus longtemps que prévu.
- Pénurie anormale de nourriture et de gibier, un départ imprévu est décidé.
- Rencontre prévue avec un autre groupe ami : une fête est organisée.
- Un seigneur de la guerre, réputé pour ses raids, recherche des volontaires pour une nouvelle attaque.

Evénements Rares

- Des fantômes d'animaux morts hantent la région ; les chamans se préparent pour la purification et l'exorcisme.
- L'Homme Mauvais hurle : les chamans partent dans la nature pour des cérémonies secrètes.

Description : ce pays est composé de collines accidentées et de larges vallées, généralement parsemées de forêts de conifères. Au sud se trouve le bassin du fleuve Janube, une région souvent envahie par le nord. Au nord, il n'y a que la taïga, puis finalement un immense glacier.

Notez qu'il n'y a pas de sections Histoires et Sites Intéressants pour les Clans Barbares. On trouvera ces informations dans les sections Histoires et Sites Intéressants de Fronéla, ci-dessous.

Culture : hsunchen. Les peuplades du nord sont divisées en plusieurs petits clans qui luttent pour survivre dans leur domaine sauvage. Leurs styles de vie sont similaires, différant principalement par les ancêtres qu'ils vénèrent. La plupart des peuplades de l'est sont des Rathori (les hommes-ours), tandis que ceux du nord sont principalement des Uncolings (les hommes-rennes). Beaucoup d'autres clans plus petits, qui descendent d'autres animaux, vivent au sein des deux tribus et aucune tribu unique ne domine le mélange de peuplades qu'on trouve en Tastolar, au nord de Loskalm.

Langages : les langages hsunchen, qui diffèrent selon les tribus. Le loskalmi est la langue secondaire la plus courante.

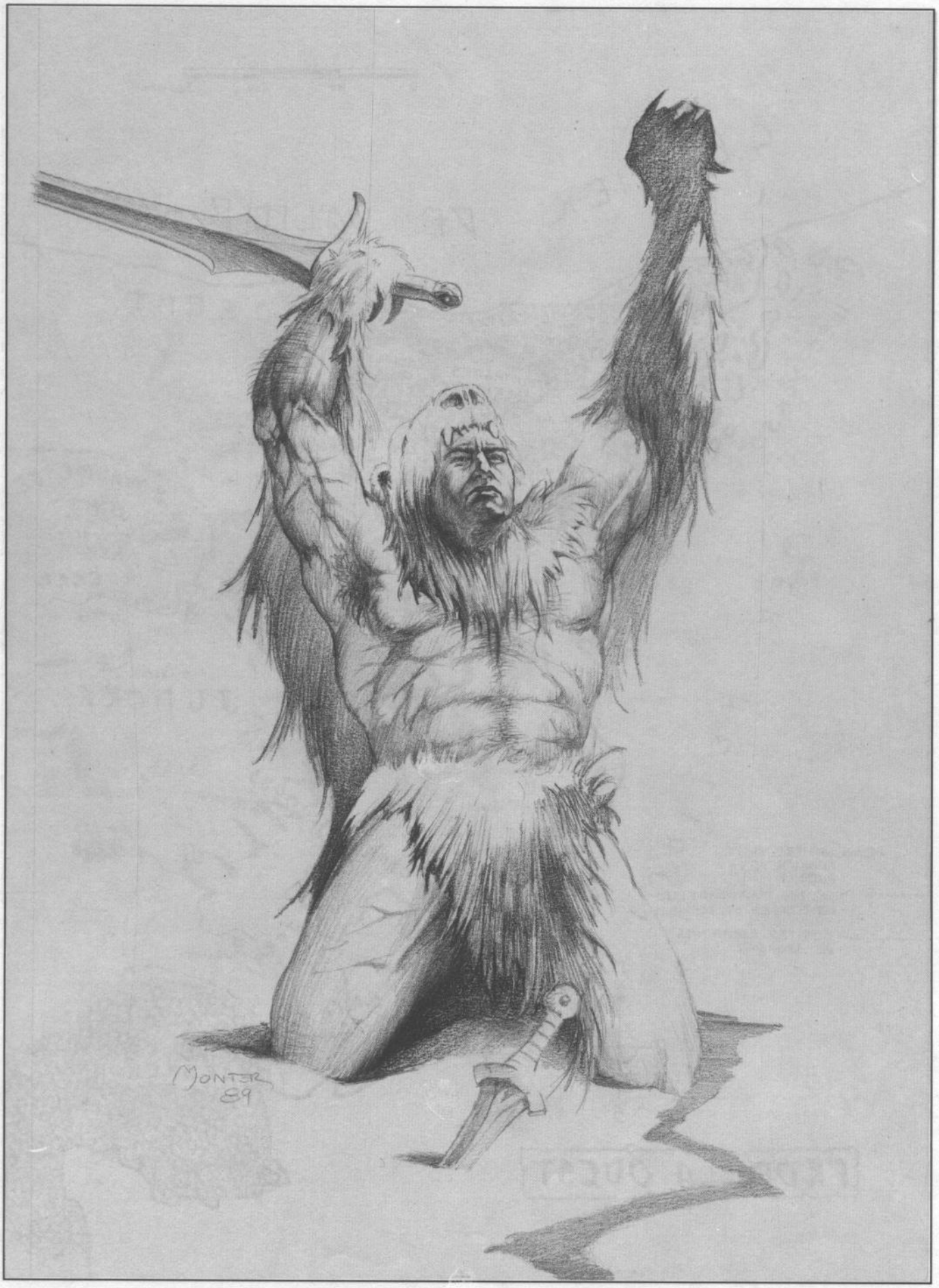
Gouvernement : un gouvernement au delà du clan ou d'une grande famille n'existe guère. Les vendettas sont un moyen courant de régler les griefs. Des lignées de sang royal existent au sein des clans, mais même sans cela, des particuliers sont souvent capables d'organiser et de coordonner de nombreux clans afin de former une coalition temporaire fréquemment appelée le Royaume des Rathori, le Royaume des Uncolings, et ainsi de suite.

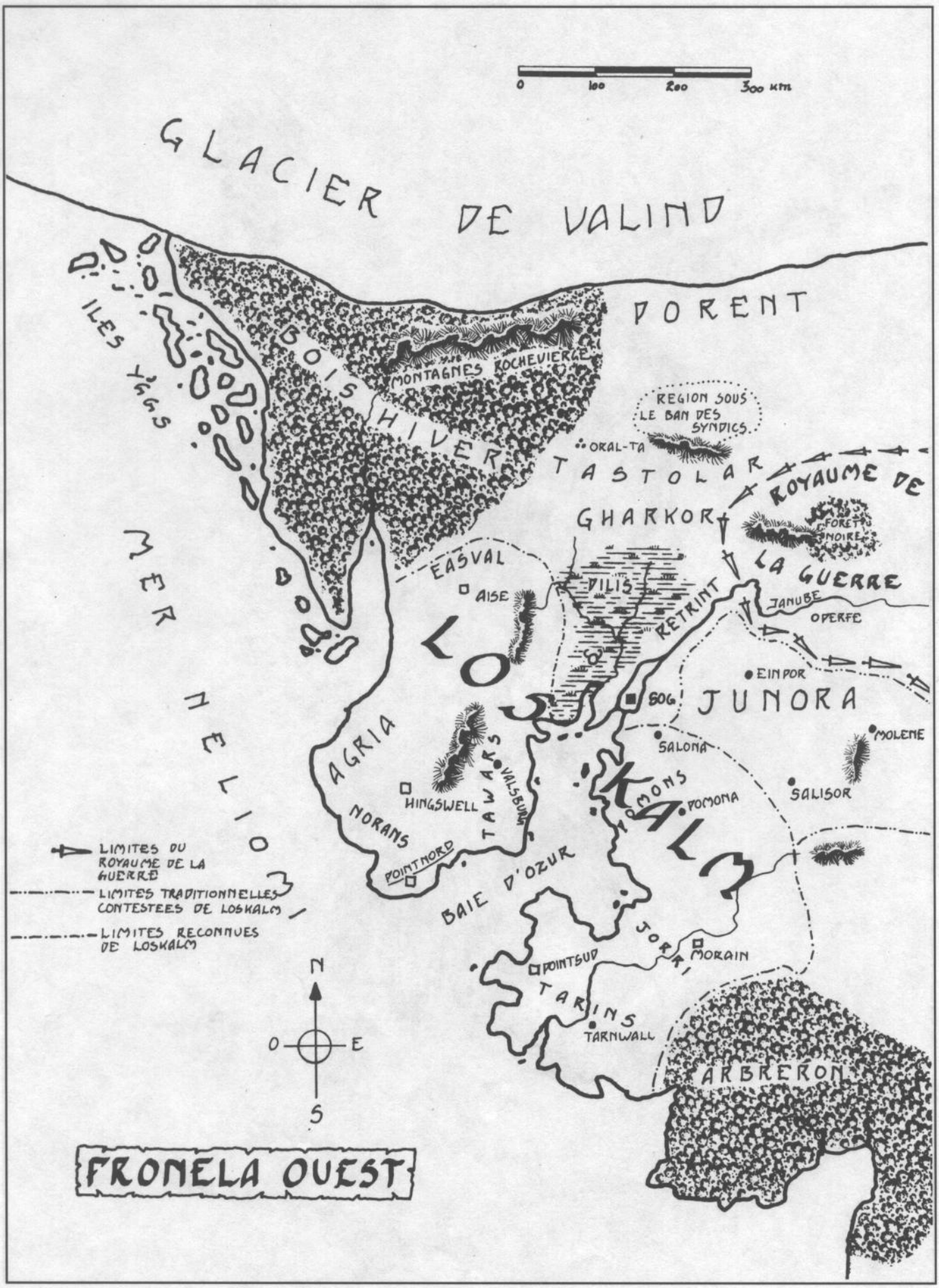
Armée : tous les hommes sont des guerriers, comme le sont beaucoup de femmes, spécialement parmi les Rathori. Un guerrier typique porte une épée, une lance et des javelots, mais une armure plutôt légère. L'organisation est familiale et l'entraînement est négligeable. Les troupes montées sont rares.

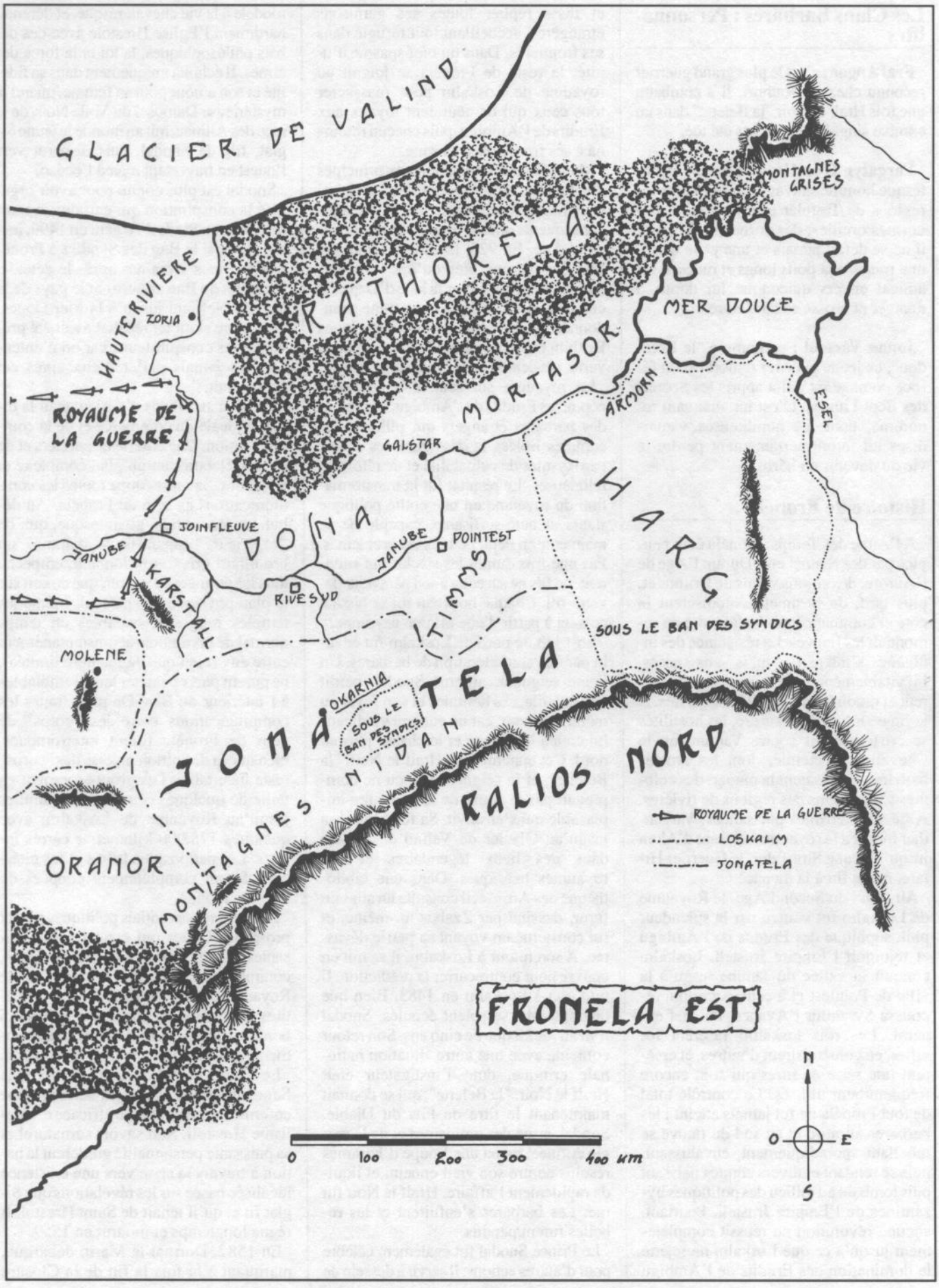
Religion : les panthéons du Dieu Invisible et d'Orlanth sont reconnus et quelquefois vénérés, mais la plupart des gens ne sont proches que de leurs esprits ancestraux et locaux.

Les Héros : Harrek le Berserk

Harrek fut un jeune Hsunchen Rathori, né en 1484. Comme tous les Rathori, il s'endormit en 1499. Il fit partie du Premier Réveil, en 1594. Quand il vit que les planètes étaient erronées, il se mit à voyager. Pendant un temps, il fut mercenaire au service du tout nouveau roi de Jonatela. Remarqué pour son potentiel, il fut amené dans l'Empire Lunar pour participer à des compétitions de fléchettes. Harrek apprit à les haïr.
A Rathorela, en 1609, au Grand Jour Saint, il interrompit le sacrifice, tua le dieu ours polaire, et s'enveloppa de sa peau. A son retour sur Glorantha, il tua tous les membres de la tribu outragée qui protestaient. Seul, il quitta Rathorela. Ce fut sa première Quête Héroïque. En conséquence, il obtint un puissant allié en la personne du dieu lié par la dépouille. Il découvrit également son premier ennemi, appelé l'Ombre de la Lance.
Par un concours de circonstances, il combattit les premières troupes belliqueuses en provenance du Royaume de la Guerre. Peut-être aurait-il pu les stopper définitivement, mais il ne tua pas le seigneur "La Mort Sur Un Cheval".
Harrek devint le général d'une armée qu'il mena victorieusement au pillage de l'innocente Cité de Sog en 1615.
En 1617, Harrek se retrouva dans les îles Yggs. Contre toute attente, le dieu pirate Ygg le choisit comme champion et lui fit plusieurs cadeaux. En conséquence de quoi, Harrek, dans son grand navire, le "Serpent de Glace", emmena la moitié de la population des îles stériles. Ils se nommèrent le peuple d'Ygg de l'Ours de Guerre. Ils pillèrent les côtes du sud et de l'ouest de Genertela et s'installèrent finalement aux Iles des Trois Pas. Depuis lors, Harrek continue d'attaquer avec ses Pirates Loups de l'Ours des Mers, élargissant leur champ de terreur jusqu'à Teshnos et Melib, Jrustela, Umathela, et même Kareeshtu la Dorée.
Harrek a l'intention de piller la cité des Merveilles, la capitale abandonnée du Pays Saint. Bientôt, il rencontrera Argrath de Sartar sur la mer, voguant sur un berceau de bois géant. Ensemble, ils accompliront son objectif en aidant les dirigeants du Pays Saint contre l'Empire Lunar. Peu de temps après, Harrek et ses amis iront en Pamaltela où le Berserk s'installera définitivement et créera son propre royaume.


MONTER
89


0
100
200
300 km
GLACIER DE VALIND
DORENT
ILES YGGS
BOIS HIVER
MONTAGNES ROCHEVIERGE
REGION SOUS LE BAN DES SYNDICS
ORAL-TA
TASTOLAR
ROYAUME DE LA GUERRE
GHARKOR
FORET NOIRE
EASVAL
AISE
DILIS
RETRINT
JANUBE
OPERFE
MER NELIOMI
LOSKALM
EINPOR
SOG
JUNORA
MOLENE
SALONA
SALISOR
AGRIA
TAWARS
VALSBURG
HINGSWELL
NORANS
POMONS
POMONA
POINTNORD
BAIE D'OZUR
JORRI
MORAIN
POINTSUD
TARINS
TARNWALL
ARBRERON
LIMITES DU ROYAUME DE LA GUERRE
LIMITES TRADITIONNELLES CONTESTEES DE LOSKALM
LIMITES RECONNUES DE LOSKALM
N
O
E
S
FRONELA OUEST


GLACIER DE VALIND
MONTAGNES GRISES
RATHORELA
HAUTERIVIERE
ZORIA
MER DOUCE
MORTASOR
ROYAUME DE LA GUERRE
ARMORN
ESEL
GALSTAR
CHARG
JOINFLEUVE
DONA
JANUBE
POINTEST
JANUBE
KARSTALL
RIVESUD
TIMMS
SOUS LE BAN DES SYNDICS
MOLENE
OKARNIA
SOUS LE BAN DES SYNDICS
JONATELA
NIDAN
RALIOS NORD
ROYAUME DE LA GUERRE
LOSKALM
JONATELA
ORANOR
MONTAGNES
FRONELA EST
N
O
E
S
0
100
200
300
400 km

Les Clans Barbares : Personnalités

Fral Angor : c'est le plus grand guerrier reconnu chez les Rathori. Il a combattu une fois Hralf le Noir "la Belette" dans un combat singulier et n'a pas été tué.

Vargatyr Trop Gros : c'est un gigantesque homme sauvage qui fréquente les régions de Tastolar et Porent. Il a d'énormes oreilles, des cornes d'élan dont il ne se défait jamais et une peau d'animal rouge, aux poils longs et rudes. Il est amical envers quiconque lui donne à manger et brosse sa chevelure.

Jonan Vartool : surnommé "le Brandon", ce jeune guerrier rathori est un féroce combattant qui a appris les Secrets des Sept Lances. C'est un attaquant renommé, dont les nombreuses vantardises lui feront certainement perdre la vie ou devenir un héros.

Histoire de Fronéla

A l'Aube des Temps, Fronéla était peuplée par des Hsunchens. Durant l'Age de l'Aurore, des colons venus de Brithos et, plus tard, de Seshnela colonisèrent la côte et commencèrent à s'étendre en remontant les fleuves. La résistance des indigènes s'intensifia, mais sans succès. Inévitablement, les cultures se mélangèrent et rendirent confuses les loyautés. A la fin de l'Age de l'Aurore, les hostilités se cristallisèrent contre Varganthar, le Chevalier Invincible, dont les armées barbares détruisaient la plupart des colonies situées dans des régions de rivières. Allié à de terribles puissances, Varganthar menaça le royaume naissant d'Aken jusqu'à ce que Sire Talor, le Guerrier Hilare, mette fin à la menace.

Au cours du Second Age, le Royaume de Loskalm fut vaincu par la splendeur philosophique des Erudits de l'Ambigu et rejoignit l'Empire Jrusteli. Loskalm conquit la vallée du Janube jusqu'à la ville de Pointest et à cette occasion, repoussa Syranthir l'Avancé, un chef ennemi. Les rois loskalmi rasèrent les villes, en construisirent d'autres, et créèrent une série de titres qui sont encore fréquemment utilisés. Le contrôle total de tout Fronéla ne fut jamais atteint ; les barbares au nord et au sud du fleuve se rebellant sporadiquement, envahissant, puis se rendant et divers comtés naissant puis tombant au milieu des politiques byzantines de l'Empire Jrusteli. Pourtant, aucune révolution ne réussit complètement jusqu'à ce que Loskalm ne rejette la domination des Erudits de l'Ambigu et fasse replier toutes ses garnisons étrangères, accueillant tout réfugié dans ses frontières. Dans un bref spasme d'unité, le reste de Fronéla se joignit au royaume de Loskalm pour massacrer tous ceux qui demeuraient loyaux aux Erudits de l'Ambigu, puis chacun retourna à ses frontières d'origine.

Malgré leur renonciation aux principes des Erudits de l'Ambigu, les Loskalmi souffrirent lourdement des dommages conséquents qui suivirent, à la fin du Second Age. En 925, la Closure coupa la Mer de Neliomi, bien qu'une flotte demeura en sécurité dans la baie d'Ozur. La cité de Sog dégénéra en une ruine abandonnée, peuplée seulement par quelques Brithini et par des autochtones à la peau verte, descendants des marins waertagi.

Le royaume survécut à la revanche contre les Erudits de l'Ambigu, à la fureur des barbares étrangers qui pillèrent les contrées isolées et désorganisées et aux paroxysmes de culpabilité et de réformes religieuses. Le résultat fut la transformation du royaume en une entité politique stable et auto-suffisante, capable de se maintenir en dépit de tous les problèmes. Pas une fois durant les siècles qui suivirent, un fils ne succéda à son père pour devenir roi. Chaque nouveau roi se hissa à ce rang à partir d'une origine paysanne.

En 1443, le nord de Loskalm fut envahi par une confédération de barbares. Un jeune seigneur, nommé Snodal, perdit une bataille, ses hommes et son foyer au même moment, car un ennemi vindicatif lui coupa la retraite et le chassa plus au nord. Cet ennemi était Hralf le Noir, "la Belette", et le seigneur vaincu ne comprenait pas la cause de la poursuite implacable qui s'ensuivit. Sa fuite l'amena jusqu'au Glacier de Valind et au delà dans des lieux légendaires et des royaumes héroïques. Dans une bibliothèque des Altinae, il consulta un atlas du futur, dessiné par Zzabur lui-même, et fut consterné en voyant sa patrie dévastée. A son retour à Loskalm, il se mit en oeuvre pour contrecarrer la prédiction. Il retourna à Loskalm en 1483. Bien que quarante ans se soient écoulés, Snodal n'avait vieilli que de cinq ans. Son retour coïncida avec une autre situation nationale critique, dont l'instigateur était Hralf le Noir, "la Belette", qui se donnait maintenant le titre de Fils du Diable. Snodal, armé des provisions et de la magie Altinae, mena une troupe d'hommes résolus contre son vieil ennemi et liquida rapidement l'affaire. Hralf le Noir fut tué. Les barbares s'enfuirent et les rebelles furent pendus.

Le Prince Snodal fut également célèbre pour d'autres actions. Il servit à dessein de modèle à la vie chevaleresque, et défendit hardiment l'Eglise Hrestole avec des débats philosophiques, la loi et la force des armes. Il échoua uniquement dans sa fidélité et son amour pour sa femme, quand la mystérieuse Damosel du Voile Noir, de la race des Altinae, mit au monde le jeune Siglat, fils de Snodal, puis disparut vers l'ouest en traversant à pied l'océan.

Snodal est plus connu pour avoir organisé la conspiration qui entraîna la mort du Dieu aux Pieds d'Argent en 1499, instituant ainsi le Ban des Syndics à Fronéla. Quelques semaines après le déicide, les effets du Ban couvrirent le pays de la Mer de Neliomi jusqu'à la Mer Douce. On ignore si un tel résultat avait été prévu par les conspirateurs, car on n'entendit plus jamais parler d'eux après cet événement.

Le Dieu aux Pieds d'Argent était la divinité locale du commerce et de la communication. Une coterie de sorciers et de prêtres élaborèrent un plan complexe et le tuèrent. Sa mort coupa toutes les communications au sein de Fronéla. Au début, un mur solide, gigantesque, qui, de l'extérieur, apparaissait comme un brouillard gris tourbillonnant, empêcha tous les étrangers d'entrer, que ce soit sur le plan physique ou spirituel. Même les temples religieux, capables en temps normal de communiquer instantanément entre eux (bien que de manière limitée), ne purent plus contacter leurs semblables à l'intérieur du Ban. De plus, toutes les communications entre les "corps" de gens de Fronéla furent interrompues, bien que la définition précise des "corps" reste incertaine. Les groupes varient en taille de quelques centaines de familles jusqu'au Royaume de Loskalm, avec quelques 175.000 kilomètres carrés intacts. Les nations, les tribus et les cités-états furent complètement coupées du reste du monde.

De nombreuses entités politiques purent prospérer. Celles qui étaient auto-suffisantes furent les plus bénéficiaires, comme Loskalm, les Rathori ou le Royaume des Jonatings. Beaucoup de petites cités-états, en particulier celles qui bordaient le fleuve, déclinèrent, sans commerce ni aide extérieure pour les soutenir.

Le fils de Snodal devint le roi Siglat le Sage, qui guida sagement son royaume enfermé vers un système efficace d'idéalisme Hrestoli. Son savoir surnaturel et sa puissante personnalité guidèrent la nation à travers la crise vers une existence idéalisée basée sur les révélations que Siglat fit et qu'il tenait de Saint Hrestol. Il régna longtemps et mourut en 1559.

En 1582, Dormal le Marin débarqua, marquant à la fois la fin de la Closure

des Mers et celle du Ban des Syndics pour Loskalm. Cette visite, annoncée par les prêtres de la cité de Sog bien auparavant, fut la première communication extérieure à atteindre Loskalm en 111 ans. Pendant des années, une barrière impénétrable demeura dans l'est, donnant le faux espoir que Loskalm était débarrassé à jamais de ses voisins dérangeants. Mais en 1587, les barrières commencèrent à tomber, ouvrant le reste de Fronéla de manière irrégulière d'ouest en est. Certaines des régions nouvellement exposées avaient complètement changé, et quelquefois, on découvrit de nouvelles entités politiques parmi les anciens résidents. Les régions les plus à l'est du pays n'ont toujours pas été ouvertes.

Quand elles furent ouvertes, beaucoup de régions du Janube révélèrent des cités en ruine, dont les habitants décharnés avaient oublié l'histoire. Sept demeurèrent fortes : Sog, en grande partie composée de ruines inhabitées, mais ayant conservé ses populations brithini et waertagi intactes ; Perfe, plus tard écrasée et occupée par le Royaume de la Guerre ; Pointest, qui libérée, prit contact avec l'Empire Lunar en 1589, mais ne put entrer en contact avec ses voisins avant 1597 ; Joinfleuve, en 1597 ; Galastar et Zoria, toutes deux en 1599 et Rivesud en 1603. La plupart des cités n'ont été ouvertes que depuis les vingt dernières années et ne sont pas encore revenues aux possibilités de la rivière ouverte.

En 1594, la première vague des hommes-ours Rathori se réveilla, ne sachant pas que des années s'étaient écoulées. Ils organisèrent des raids avec leurs voisins elfes et furent stupéfaits en voyant ce que leur monde était devenu durant la nuit. Ils arrêtèrent leurs raids et tinrent un conseil afin d'évaluer la situation. Un autre grand nombre de Rathori se réveillèrent en 1607, et un autre groupe, plus au nord, ne se réveilla qu'il y a deux ans.

En 1612, le Royaume de la Guerre s'étendit à partir de la Forêt Noire, qui un siècle auparavant, avait été le dernier bastion troll de Fronéla. Des bandes de pillards effectuèrent des raids durant plusieurs années, mais en 1618, elles commencèrent à exiger la loyauté des peuples conquis et saisirent des biens en tant que taxes, tout en continuant leurs raids meurtriers ailleurs. L'année dernière, ils s'emparèrent de Perfe, dont le comte fugitif demanda de l'aide au Royaume de Loskalm. Le roi forma l'Ordre de l'Hirondelle pour combattre le Royaume de la Guerre. Il est difficile de dire qui des deux est le plus impatient de combattre.

Jonatela, une puissance majeure, fut libérée du Ban en 1616. Contrairement à l'habitude, la partie occidentale du pays fut ouverte au roi avant que le reste du pays ne fut ouvert aux étrangers. Il y a deux ans, il commença à s'emparer des châteaux du comte de Timms.

Loskalm dirigea l'exploration du nouveau Fronéla, et ses chevaliers furent beaucoup pour la levée du Ban. Jusqu'à présent, le royaume n'a montré aucune tentation impérialiste et a scrupuleusement respecté les revendications territoriales des pays alentours. Toutefois, les attitudes semblent changer depuis que le roi a récemment reçu un hommage de la part du Comte de Perfe et a formé l'Ordre de l'Hirondelle. Le futur de Fronéla repose certainement sur l'orientation que prendra le Royaume de Loskalm.

Fronéla : Sites Intéressants

Agria : la province occidentale du Royaume de Loskalm.

Aise (grande cité) : c'est la capitale de la province loskalmi d'Easval. C'est la ville natale de Snodal et elle contient également sa tombe.

Akem : le delta marécageux à l'embouchure du Janube est appelé Akem. Il est dominé par la cité de Sog. Des manoirs et de tous petits comtés parsement la région.

Armorn : ces 100 kilomètres à l'est de la rive sud du Janube sont toujours enfermés à l'intérieur de l'infranchissable Ban des Syndics. Personne ne sait ce qu'on peut y trouver.

Arrolians : nom collectif donné aux pays fondés à l'origine par des colons lunars au quinzième siècle. Beaucoup ont chuté, mais parmi les rescapés, on trouve les puissants Joinfleuve et Pointest.

Baie d'Ozur : également appelée la Mer de Loskalmi, cette étendue d'eau fait la liaison entre la Mer de Neliomi et le fleuve Janube.

Bois-Hiver : les elfes verts pensent que cette forêt de conifères fut le lieu de naissance du premier elfe vert et qu'elle fut le dernier bastion du Haut Roi Elfe contre les forces des Ténèbres.

Charg : cette région de collines est toujours fermée par le Ban des Syndics. Un mur invisible descend au centre du fleuve Esel sur les frontières de l'Empire Lunar. Un mur de brouillard l'entoure des autres

La Guerre des Héros Commence

Il est vraisemblable que la Guerre des Héros prendra deux formes sur Fronéla.

L'Assaut des Seigneurs de la Guerre sur Loskalm

Des ruines à perte de vue, conséquences d'actes d'une violence inouïe, marqueront le conflit entre le Royaume de Loskalm et le Royaume de la Guerre. Les cités et les châteaux de Junora, une région désunie composée de territoires féodaux, sont actuellement en train de tomber sous le siège et les assauts des Seigneurs de la Guerre et seront pour la plupart détruits.
Loskalm prépare ses armées, spécialement l'Ordre de l'Hirondelle, dont la tâche spécifique est de vaincre les Seigneurs de la Guerre. Loskalm ne demande pas d'aide aux non-Malkioni, confiante en le Dieu Invisible et en la puissance que leur confère l'expérience.
Le Royaume de le Guerre fait rage et avance, détruisant et pillant pour réunir la plus grande collection de trésors du monde. Des mercenaires, des chevaliers de Jonatela, et des guerriers de Tastolar et Rathorela se sont portés volontaires pour aider le Royaume de la Guerre.
Le royaume de Jonatela est la troisième puissance importante de Fronéla, et son roi pourrait bien détenir la clef d'une conquête victorieuse. Aidera-t-il ou fera-t-il obstacle au Royaume de la Guerre ?

Le Reboisement Elfe

Les elfes plantent actuellement des milliers de graines, secrètement entassées, dans tout Fronéla. Quand leur sort sera déclenché, les graines écloront et couvriront la plupart de Fronéla (en dehors de Loskalm) d'une dense forêt vierge qui s'étendra à partir des deux bastions elfes occidentaux. Leurs armées grandiront avec chaque pousse et ils annihileront tous les humains qui ne se soumettront pas.

côtés. C'était un pays infesté de barbares avant le Ban des Syndics, semblable aux autres régions Orlanthi.

Cité de Sog (métropole) : appelée Sogolotha Mambrola dans la vieille langue, cette vieille cité contrôle l'embouchure du fleuve Janube. Cette ville immense et décadente est un havre pour les voyageurs et les populations nomades. Elle fut fondée par les anciens Waertagi comme port pour protéger leurs immenses navires-cités quand ils étaient à quai. La population indigène à peau verte descend de ces anciens Waertagi. Les vastes ruines de l'ancien port, suffisamment grandes pour contenir un navire-cité, dominent la vue nord de la cité.

Le gouvernement de la cité est aux mains d'anciens Brithini, dont les ancêtres avaient conclu des pactes avec les Waertagi. Ils conservent ces pactes inutiles en attendant le retour promis des Waertagi. Ils dirigent également les affaires quotidiennes de la cité et des terres environnantes, mais d'une manière distante et mystérieuse. La cité intérieure est entourée d'un mur de bronze chauffé au rouge et seuls les Brithini de sang pur sont autorisés à s'y rendre, si bien que personne ne sait quoi que ce soit à propos de ses résidents. Un système sommaire et rapide de droit et de collecte d'impôts est appliqué par des juges des rues, des mercenaires étrangers organisés comme une armée. Ils représentent le seul système légal rencontré par la plupart des visiteurs, marchands y compris. D'un autre côté, ces Brithini sont souvent anormalement généreux pour des immortels. Ils enseignent de rares sorts et incantations magiques à l'antique université qui contient une des copies presque intégrale du Livre Bleu de Zzabur dans sa grande bibliothèque ignifugée.

Sog a connu des jours meilleurs. Beaucoup de ses rues sont abandonnées et dans un état de délabrement total. En 1615, elle fut saccagée par des pilleurs menés par Harrek le Berserk. Mais l'expansion récente du commerce maritime a entraîné un grand afflux de gens qui occupent les ruines et reconstruisent. L'humeur est à l'optimisme, allant parfois jusqu'au fanatisme. Le Culte du Navire et de la Cité est en expansion, car même les nouveaux arrivants étrangers se laissent prendre à l'agitation générée par les rêves répétés des habitants à propos des navires-cités waertagi délabrés. Cette vision hante le président de l'université et son engagement personnel dans la reconstruction du grand port est particulièrement intéressant.

Un des devoirs traditionnels de Sog est de supprimer les monstres de Dilis. Les habitants possèdent deux Pierres de Vue qui leur permettent de voir des portions du marais, et une branche de l'université est requise pour la surveillance et le recrutement d'experts afin de supprimer les dangers.

Dilis : cette région marécageuse est un lieu maléfique, plein de monstres du chaos. Elle recouvre l'ouest de Fronéla depuis des siècles, et bien des braves chevaliers ont ici rencontré leur destin.

Dona : l'étendue centrale du fleuve Janube. Elle est alimentée par plusieurs affluents du nord au sud. Le fleuve est placide en cet endroit, aucun grand obstacle n'est là pour gêner son cours. D'une berge, on ne peut voir l'autre tant la distance est grande. La plus grande partie de Dona fut ouverte en 1593 et 1595.

Easval : la province la plus au nord du royaume de Loskalm.

Einpor (cité moyenne) : cité de Junora, siège du Comte Anostos, un puissant noble indépendant.

Arbreron : une puissante forêt elfe, principalement habitée par des elfes verts, bien qu'une minorité conséquente d'elfes bruns y vivent également.

Galastar : (cité moyenne): c'est la plus grande cité de la région. Durant le Ban des Syndics, la cité fut séparée même de la rivière et sa population se mit à décroître. Elle est depuis peuplée principalement par des immigrants en provenance du reste de Mortasor, qui se sont intéressés et ont pénétré dans les vieilles résidences remplies de biens ; un pas fantastique pour eux par rapport au monde primitif qu'ils se sont vus imposer par le Ban.

Glacier de Valind : une vaste région glaciale, où la neige et la glace ne fondent jamais, et d'où soufflent des rafales de vent froid, même en été. Des trolls se cachent ici et effectuent des raids sur Porent, pour voler de la nourriture.

Guerre, Royaume de la : ce royaume était inconnu avant le Ban. Après la levée du Ban, on découvrit ici un peuple cruel et tyrannique dont les armées se rendaient bien loin dans le but de piller. Leurs frontières s'élargissent rapidement, car les gens préfèrent se rendre et payer un lourd tribut plutôt que souffrir leurs raids brutaux. Ils prétendent vénérer une centaine de dieux de la guerre tous différents. Le Royaume de Loskalm a récemment formé la Fraternité de l'Hirondelle pour partir en croisade contre les envahisseurs.

Hauterivière : cette région a de nombreux fermiers dans sa riche vallée, qui exploitent de très petites fermes et font du commerce avec les autochtones. La plupart vendent leurs produits à Zoria.

Hingswell : capitale de la province loskalmi d'Agria.

Fleuve Janube : beaucoup de cités-états de Fronéla bordent ce grand fleuve. Comme dans beaucoup de régions fluviales, on ne trouve plus beaucoup de gens du peuple du fleuve depuis l'Age de l'Aurore. Les prêtres du fleuve Janube divisent le fleuve en trois parties dont les noms ont été donnés aux nombreux pays de chaque rive. Ainsi, les noms Arnstor (pour la partie inférieure - rarement utilisé sauf par des fonctionnaires du culte), Dona (au centre) et Mortasor (partie supérieure) sont des noms de régions et non d'états.

Jonatela, Royaume de : ce vaste royaume s'étend du sud de la Vallée du Janube, au nord, jusqu'aux montagnes escarpées de Nidan, au sud. Des rivières le traversent du sud au nord, avec des vallées fluviales parsemées de villes et de petites cités. Des châteaux, riches et

Les Héros : Sire Mériatan

Sire Mériatan, Grand Chevalier et Premier Chevalier de l'Ordre de l'Hirondelle, envisage de plonger tout Fronéla dans une guerre qui instituera la suprématie de son royaume et de sa religion. Il est très confiant dans la capacité de son pays à vaincre n'importe qui et n'importe quoi avec sa puissance militaire. Il a appris plusieurs moyens secrets pour pénétrer dans le Temps Divin et dérober à ses habitants de la magie et des objets qui pourraient l'aider dans sa guerre.

"Nous devons gagner", a t-il dit, "parce que nous combinons toutes nos techniques et nos arts en nous-mêmes, tout comme notre Dieu combine toutes les siennes en Lui-Même."

S'ils n'insistaient pas tant pour faire la guerre, j'aurais pitié de nos ennemis."

MONTER
89

modernes dans les plaines, pauvres et anciens dans les montagnes, logent les chevaliers et les nobles. La région fut unifiée et fondée par Jonat, un héros qui voyagea jusqu'à Seshnela entre la Closure des Mers et sa destruction. Durant le Ban, de nombreuses régions furent coupées du reste du pays, et ne rendent aujourd'hui plus hommage au Roi de Jonatela. Il y a deux ans, le roi a commencé à s'emparer des châteaux dans Timms afin de soutenir ses revendications à cet endroit. Bien qu'il ait été approché, le roi a décidé de ne pas s'engager à défendre Joinfleuve contre le Royaume de la Guerre.

Joinfleuve (grande cité) : cette vieille cité s'est convertie à la religion lunar en 1462. Le culte fut amené avec des colons lunars, dont la plupart fuyaient l'oppression qu'ils subissaient dans d'autres régions. Le panthéon lunar fut adopté tel quel, un nouveau temple fut construit sur la place de la ville, mais la nature d'ensemble de la cité, administrée à la façon d'une guilde médiévale, ne fut pas changée de manière notable. Elle fut libérée du Ban en 1597 par des bateliers qui faisaient leur descente annuelle du Janube et venaient de Dona. Le conseil de la cité cherche actuellement des alliés contre l'envahissant Royaume de la Guerre, et à ce qu'on rapporte, en a trouvé à Rivesud et dans le comté de Karstall.

Jorri : une province du Royaume de Loskalm.

Junora : ce pays est désorganisé en plusieurs ridicules états et cités. Une certaine partie de la population est toujours composée d'Orlanthi païens, une partie jure fidélité à l'Archevêque Hrestoli de Pointest, l'autre appartient à la secte Malkioni des Jonatings. Depuis le Ban des Syndics, Junora a été sous la pression du Royaume de la Guerre, des Jonatings et de Loskalm.

Karstall : ce comté faisait partie autrefois de Jonatela, mais il fut isolé par le Ban et exige encore aujourd'hui son indépendance. Bien que le roi ne l'accepte pas, il n'a encore rien fait à ce sujet.

Loskalm : ce royaume vieux et respecté est riche, stable et confiant dans son avenir. Une méritocratie inhabituelle, basée sur une renaissance des croyances hrestoli, a produit une société juste et intégrée. Grâce à la longue paix due au Ban des Syndics, les cités prospèrent et les vieux châteaux, qui autrefois indiquaient l'oppression et la nature belliqueuse de la noblesse, ont en grande majorité été abandonnés, sauf dans les régions frontalières, et ont été remplacés par des palais, des écoles et des bibliothèques.

Mer Douce : une mer d'eau douce glacée et claire, dont les rives sont habitées par une vigoureuse race de pêcheurs adorant leurs bateaux, appelés les Harangvats. Cette mer est unique en ce sens qu'elle s'écoule à la fois à l'ouest, dans le Janube de Fronéla, et à l'est, dans le fleuve Poralistor de Péloria.

Molene (cité moyenne) : cité de Jonura, site d'un comté.

Montagnes de Nidan : des montagnes infranchissables qui séparent Fronéla de Ralios. Elles sont habitées par des nains.

Montagnes de Rochevierge : ces montagnes au froid cinglant sont peuplées d'elfes et des grotesques Archers de Rochevierge, des monstres sans tête et à trois bras, très estimés dans les armées qui les emploient comme ballistes mobiles. Les archers tirent une certaine fierté de leur tradition qui consiste à abattre de grands monstres volants.

Morain (grande cité) : le chef-lieu de la province loskalmi de Jorri.

Mortasor : cette région supérieure du Janube n'a été que récemment ouverte. Il y a sept ans, Corostis Bondit-comme-un-Saumon rama dans un petit bateau de Galastar à la Mer Douce. Depuis lors, le commerce a commencé avec les résidents de la Mer Douce et au delà. Les pays au sud de Mortasor sont toujours enfermés derrière le grand mur du Ban.

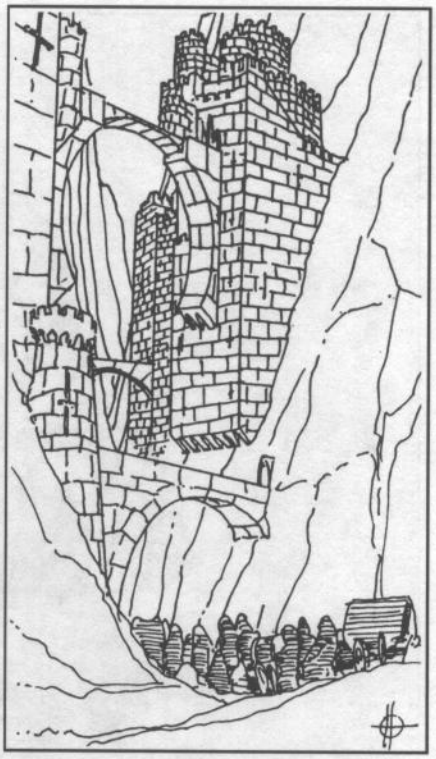
Nevs : une province accidentée du Royaume de Loskalm.

Norans : la plus ancienne province du Royaume de Loskalm.

Pointnord (grande cité) : capitale du Royaume de Loskalm, cette cité est remarquable pour ses fortifications incroyablement vastes et élaborées.

Okarnia (cité moyenne) : capitale du Royaume de Jonatela, où reposent les ossements du vieux héros Jonat.

Oral-Ta (ruines) : un petit groupement de collines rocailleuses, parsemées de ruines habitées par des créatures qui ressemblent à des mille-pattes de plomb qui roulent sur elles-mêmes à flanc de collines, pour attaquer les intrus. On pense



qu'il s'agit des âmes torturées des trolls du Premier Age.

Oranor : un petit royaume barbare qui fit parfois partie dans le passé des royaumes de Jonatela ou de Loskalm.

Passe du Grand Lama : cette passe est le seul chemin sûr reliant Ralios pardessus les montagnes de Nidan. A mi-parcours se trouve la citadelle de Mauvaise Donne, où les nains commercent ouvertement avec les humains. Les hommes-lamas, de l'autre côté de la passe, contrôlent le voyage à travers celle-ci.

Perfe (petite cité) : la population de cette cité autrefois magnifique fut massacrée ou réduite à l'esclavage par le malsain Royaume de la Guerre l'année dernière. Des guerriers vicieux l'occupent à présent et reconstruisent ses fortifications.

Pointest (grande cité) : une des cités arroliennes, prise par la force en 1392, conquise mais qui s'est libérée à nouveau en 1470. Elle fut relâchée tôt (1589) de l'emprise du Ban grâce à une magie intelligente (peut-être chanceuse également) à une seule utilisation, pour le voyage vers l'extérieur et les bateaux-lunes lunars plus tard. Elle fut appelée ainsi au cours du Second Age alors qu'elle était la colonie la plus éloignée de l'Empire Jrusteli. La Déesse Rouge est le culte soutenu par l'état.

Pomona (cité moyenne) : capitale de la province loskalmi de Pomons.

Pomons : une province du Royaume de Loskalm.

Porent : cette région de taïga désolée qui s'étend le long des bords du Glacier de Valind est habitée par des gardiens de troupeaux de rennes en transhumance et par des trolls qui en font leurs proies. Plusieurs explorateurs ont atteint le bord du glacier en 1613, y découvrant en grand nombre des rennes sans gardiens.

Rathorela : Le pays des hommes-ours. La région est couverte de forêts vierges et bien qu'elle ne soit pas dominée par les elfes, beaucoup d'exilés d'autres forêts résident encore ici. De nombreux sites existent où les tribus se rassemblent pour les marchés et les festivités de l'automne, mais ils sont trop petits pour être indiqués sur la carte. La plupart des hommes-ours hibernèrent durant toute la période du Ban, pensant n'avoir dormi qu'une seule nuit. La majorité d'entre eux se réveillèrent en 1594, 1607, et 1618. Il y a quelques années, l'unité tribale des nombreux peuples ours fut brisée quand un des leurs, un jeune homme nommé Harrek le Berserk, tua le grand-père de leur race, le légendaire Ours Blanc qui n'hibernait pas en hiver.

Retrint : une région vierge.

Rivesud (grande cité) : cette cité est un bastion des adorateurs du soleil. Avant le Ban, seul Yelmalio était connu en tant que culte mineur. Aujourd'hui, Yelm est le dieu vénéré principalement ici. Les territoires environnants furent libérés du Ban en 1593, mais la zone qui comprend la cité et les 3,45 kilomètres autour ne fut pas accessible avant 1603.

Pointsud (grande cité) : cette cité est le foyer de l'Ecclésiarque de la secte hrestole, qui régit toutes les affaires théologiques de la secte et qui détient théoriquement l'autorité suprême sur toutes les églises malkioni. Toutes celles de Fronéla reconnaissent sa suprématie.

Salisor (cité moyenne) : cité de Junora.

Salona (cité moyenne) : cité située en Pomon, siège du Duc de Salona.

Syanor : un nom géographique qui correspondait autrefois à la région qui couvre le sud du Janube tout entier, et au nord des montagnes de Nidan, comprenant Charg, Jonatela, et Oranor. La région est en général appelée aujourd'hui du nom de sa puissance politique dominante, Jonatela.

Tarins : une province la plus au sud du Royaume de Loskalm.

Tarnwall (cité moyenne) : c'est l'une des plus anciennes cités de Loskalm, son occupation ayant précédé la première migration de colons de Brithos vers Fronéla.

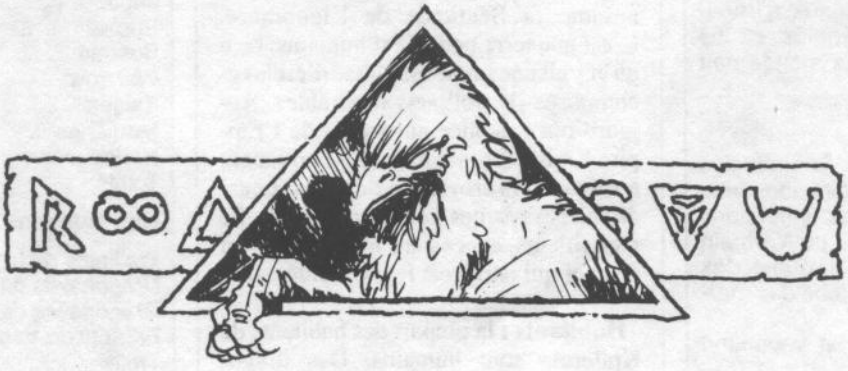
Tastolar : cette forêt légèrement boisée est la patrie des Uncolings (les hommes-rennes). Périodiquement, les clans se rencontrent pour former des cités de tentes temporaires, qui varient en taille, mais atteignirent 50 000 personnes en 1617. La partie montagneuse de la région, d'où vint à l'origine le peuple du Troisième Oeil Bleu, est toujours fermée par le Ban.

Tawars : une province du Royaume de Loskalm près de la baie d'Ozur. Elle est célèbre pour son bétail.

Timms : autrefois une partie de Jonatela, le comté de Timms, fut isolé pendant le Ban. Libéré en 1597, bien avant la plupart du reste du royaume, il revendique à présent que son ancien isolement est la preuve irréfutable qu'il n'est pas assujetti au roi de Jonatela. Bien que le Comte de Timms ait perdu plusieurs châteaux, il continue de résister au roi. Les cités de Dona traitent avec lui comme avec une puissance indépendante.

Valsburg (cité moyenne) : capitale de Tawars.

Zoria (cité moyenne) : la cité de l'Amour Libre se situe à cet endroit "parce que c'est le meilleur endroit du monde pour rester au chaud", selon sa fondatrice. Il y a environ trois siècles, une femme venue de l'est s'y rendit. Elle prétendit être l'incarnation vivante d'Uléria, la déesse de l'amour. Elle construisit une ville et un temple au milieu de la vallée balayée par le vent. La cité et les gens des alentours suivent encore aujourd'hui ses préceptes. La rumeur raconte que d'autres lieux du nom de Zoria existent dans le monde. La cité fut libérée de l'emprise du Ban en 1600. La dirigeante, qui ne parle que lorsqu'elle est possédée par la fondatrice de la cité, dit qu'elle ne craint pas le Royaume de la Guerre. "L'amour est plus fort que la mort", affirme t-elle.



Kralorela

Table d'Activités Régionales de Kralorela

A déterminer chaque semaine par cité ou tribu

Evénements Communs

- Des esprits des terres régionales sont pleins d'une énergie de bienfaisante bénédiction. Des festivals sont annoncés.
- Pas d'événements inhabituels.

Evénements Peu Communs

- La malédiction des ancêtres frappe des victimes au hasard.
- Un potentat local cherche des boucémissaires pour des crimes commis dans la région.
- La marine commence une campagne navale. On recherche des cadavres pour ramer dans les galères zombies.
- Un moine mendiant et vagabond change l'or en plomb.
- Une tempête de derviches de maladie assaille tous les étrangers. Les antidotes sont vendus uniquement par les herboristes du gouvernement
- Emeute de la faim : des hordes de gens mourant de faim fourmillent dans tout le pays et se livrent au pillage. Tous les pillards arrêtés sont crucifiés.
- Bataille secrète entre des tongs locaux. On recherche des mercenaires.
- Les mandarins ordonnent que soient réparés les canaux d'irrigation, les routes impériales et les murs des cités. Tout le monde doit travailler.

Evénements Rares

- Huan To est envahie. Des réfugiés en fuite et mourant de faim abondent.
- Les voisins font des incursions guerrières (des pirates de Vormain au sud, des amazones à l'ouest, des Hsunchens). On recherche des mercenaires.
- Un moine mendiant et vagabond change l'argent en or.
- Des boeufs sacrés font un pèlerinage : tous les prix sont doublés.

"Je vis au Pays de Splendeur, sous l'ombre bénie de l'Empereur Dragon, que vous connaissez sous le nom de Godunya. Puisse sa paix éternelle vous illuminer et vous prendre en pitié ! "

Description : le territoire de Kralorela est divisé en quatre bandes étroites qui vont du nord au sud, auxquelles s'ajoute la Béatitude de l'Ignorance. En partant de l'ouest, on trouve les chaînes de montagnes du Hso Shan, Hsa Shan, et Hachuan Shan, appelées collectivement les Shan Shan; puis la région très peuplée de Vaska Long, qui comprend cinq provinces entre les montagnes et la mer. Ensuite vient la Suam Chow, une mer riche et peu profonde, émaillée par le Gnow Chang Hia (ou "les Cent Iles à Riz"), et enfin Hum Chang, "l'Ile Prodigieuse", qui est composée de deux provinces. La Béatitude de l'Ignorance est une région au terrain difficile, peuplée d'habitants cruels.

La terre est fertile. Il y a beaucoup de forêts et de jungles clairsemées, entrecoupées de nombreuses rivières. La plupart des vallées de rivière ont été défrichées par les habitants pour y planter du riz, et les inondations annuelles provoquent une recrudescence d'activité pour les fermiers et les pêcheurs.

Juste au nord de Kralorela se trouve le Royaume de l'Ignorance, plus justement nommé la Béatitude de l'Ignorance. C'est une terre peuplée d'humains, bien qu'il y ait une immense classe d'esclaves composée de trollinets misérables. Aujourd'hui province autonome de l'Empire Kralorelan, ses habitants continuent à suivre leurs croyances ridicules. Leurs divinités favorites ne sont adorées nulle part ailleurs, et ces gens n'ont jamais eu de chef qui partageât leurs coutumes.

Habitants : la plupart des habitants de Kralorela sont humains. Des dragonewts, des tritons (presque toujours hostiles), et quelques autres non-humains rôdent aux lisières de la civilisation.

Culture : kralorelane. Les habitants civilisés de l'Empire du Dragon Kralori sont de race kralori (jaune). Ils vivent dans une société hautement structurée et disciplinée, dans laquelle chaque personne est parfaitement consciente de sa condition. Un fils (ou une fille) de fermier s'attend à exercer le métier de fermier jusqu'à la fin de ses jours, à recevoir des émoluments de fermier, à se marier avec une fermière (ou un fermier), à élever ses enfants comme des fermiers, et à recevoir une récompense de fermier dans la complexe vie future kralorelane. Le divin Empereur Dragon règne sur la nation par le truchement de gouverneurs appelés Exarques. Ceux-ci sont servis par des bureaucrates et des juges appelés hsin tu, ce qui se traduit par "Mandarins". Les Mandarins ont rarement affaire directement avec la populace et sont à leur tour servis par une quantité de fonctionnaires et d'officiers.

Malgré ce modèle rigide, l'ordre social est loin d'être un simple système de castes. Chaque individu productif est apprécié et un bon fermier sera plus respec-

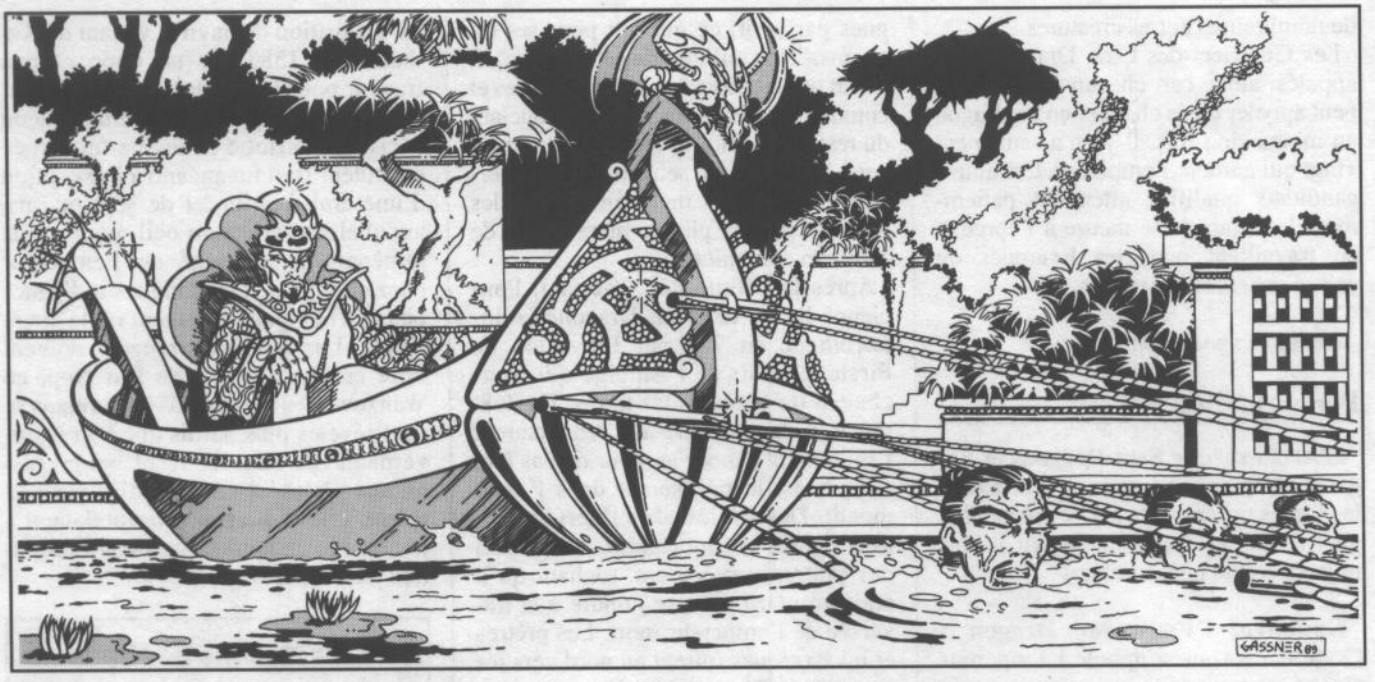
Population de Kralorela

Humains

Humains de l'Ignorance	2 200 000
Shiyang	700 000
Hanjan	900 000
Jaubon	1 400 000
Puchai	800 000
Boshan	1 500 000
Wanzow	1 000 000
Kaisen	1 500 000
Modiangs	1 100 000
Hsunchens	900 000
Total	12 000 000

Non-Humains

Trollinets de l'Ignorance	500 000
Dragonewts de Hum Chang	100 000
Dragonewts de Fanzai	100 000
Enfants du Vent	150 000
Trolls	1 000 000
Total	1 850 000
Total Général	13 850 000



té qu'un mauvais mandarin. Les Kralori savent que leur civilisation est la plus parfaite au monde. Ils sont convaincus que leurs arts sont les plus raffinés, leurs soldats les plus courageux, leur cuisine la plus délectable, leurs chefs les plus inspirés et leur magie la plus impressionnante. Quand on leur prouve le contraire, ils soutiennent que la supériorité morale compense l'ostentation grossière.

Tous les citoyens adultes vénèrent Godunya, l'Empereur Dragon. Leur adoration est canalisée par l'intermédiaire des Exarques, faisant d'eux des foyers de pouvoir magique et de l'Empereur lui-même, l'être humain le plus magique du monde. L'adoration de l'Empereur, quoique vitale pour le bien-être de l'empire, fournit peu de profits immédiats. C'est pourquoi, de nombreux citoyens vénèrent également une autre divinité propre à leur condition. La sorcellerie est fréquente dans l'empire, mais la magie spirituelle existe seulement en association avec certains cultes religieux.

Langage : Kralori.

Gouvernement : la civilisation est antique, fondée sur des coutumes de l'Age d'Or depuis longtemps oubliées par le reste du monde. Un empereur règne sur tout avec une bienveillance légendaire, assisté de fonctionnaires appelés Exarques et Mandarins. L'empire est divisé en huit provinces pour des raisons administratives. Les Exarques sont à la tête des clergés qui règlent les besoins spirituels des gens du peuple. Ceux-ci vivent dans des villages surpeuplés et travaillent dans les rizières qui produisent deux à trois récoltes par an. Vaska Long et Hum Chang constituent le coeur de l'empire. Les prêtres et les magiciens pratiquent la magie draconique, encore qu'ils soient accusés d'hérésie par les dragonewts de l'ouest. Il y a quatre cités dragonewts dans Kralorela, et toutes ont juré loyauté à l'Empire du Dragon.

Armée : les troupes régulières kralorelanes se composent de quatre armées mobiles, de trois marines, plus les guerriers d'élite des Cinq Dragons de la garde personnelle de l'empereur. L'ensemble de l'armée est commandé par un officier nommé l'Archexarque Sept Dragons et Sagesse.

Chaque armée est commandée par un maître général qui est arrivé à cette position révérée au terme de nombreuses années de travail, d'ingéniosité et de chance. Les Exarques des huit provinces fournissent les quotas d'hommes et d'équipement exigés par l'Archexarque Sept Dragons et Sagesse.

La plupart des unités militaires sont composées d'infanterie lourde, bien équipée et bien entraînée. Ces unités sont divisées en régiments d'environ un millier d'hommes, la moitié équipée de javelots et de piques, l'autre armée d'arbalètes. Tous les soldats portent également des épées et des boucliers.

La cavalerie est rare parce que les Kralori ne connaissent pas les secrets pour élever de bons chevaux de bataille. Les Kralori engagent habituellement des nomades praxiens ou pentiens quand ils estiment avoir besoin de troupes montées.

Des créatures volantes magiques, des oiseaux-espadons en particulier, sont envoyées comme réserve ou force de poursuite là où d'autres nations utiliseraient la cavalerie. Des dragons sont aussi utilisés, quoique moins souvent, ainsi que

Prophéties de la Guerre des Héros

Kralorela : Ecrits draconiques préhistoriques sur les falaises de Chu.

"Dans le passage sans fin des jours encore, l'un se détache.
Comme le temps passe, avançant sans visage, un jour se détache.
Ce jour est le Jour où la Magie se Transforme."
" Dans le mirage sans fin des pouvoirs magiques, l'un est absolu.
Parmi les illusions de ce monde et de tout ça, une nous tient tête.
Ce pouvoir est le Jour où la Magie se Transforme."
"De toutes les guerres de ce temps, passé et futur, l'une nous effraie.
Parmi d'éternels combats, parmi les dieux, les démons, et les mortels, l'un est terrible. Le jour suivant le Jour où la Magie se Transforme, nous verrons la Guerre des Héros."

Les Erudits de l'Ambigu prétendent que la magie s'est transformée plusieurs fois dans Glorantha, déclinant en général par rapport aux précédentes ères mythiques. Le changement le plus important, pour eux, fut l'Arrêt du Soleil, quand le Soleil cessa de se mouvoir et fut obscurci par l'ombre de l'Araignée de la Mort.

de nombreuses autres créatures.

Les Guerriers des Cinq Dragons sont appelés ainsi car chacun d'entre-eux peut appeler ou se changer en un dragon au moins cinq fois. Il y en a seulement vingt qui gardent l'empereur. Les autres candidats qualifiés attendent patiemment leur tour de se mettre à l'épreuve en travaillant pour les Exarques ou comme chefs sur le terrain.

Religion : panthéon kralori.

Personnalités

L'Archexarque Sept Dragons et Sagesse : le commandant en chef de toutes les forces militaires et par conséquent le guerrier de l'est le plus intelligent, le plus imposant et le plus combatif.

Godunya, l'Empereur Dragon : Godunya est aussi appelé l'Empereur Caché parce qu'il était vivant, mais non identifié, durant de longues années avant d'être installé dans sa charge. Beaucoup des habitants actuels du pays se souviennent tendrement de l'époque où il était activement recherché.

Can Shu, la Gloire de l'Ignorance : Can Shu est l'Exarque régnant actuellement sur le Royaume de l'Ignorance. On dit qu'il croit qu'il va conquérir le monde en exportant de la poussière de lotus noir, pour en rendre finalement une dose importante au Dieu Soleil.

Imolo Wen : un grand bretteur qui débarrassa Boshan de monstres à deux têtes il y a presque un siècle. Il dirige une célèbre école d'arts martiaux.

Kui Hui le Héros Géant : peu de temps avant l'Ouverture, il y a environ quarante ans, Kui Hui anéantit un féroce démon homard qui vivait dans la Suam Chow et détruisait les ponts magiques. Kui Hui est si gros que les Exarques ont créé un cheval de la taille d'un éléphant pour le porter.

Yao Fune : ce prophète affirme que si tout le monde renonçait aux guerres, les terres englouties de la Suam Chow surgiraient à nouveau dans leur ancienne gloire. Son culte a des adhérents un peu partout, y compris parmi quelques Exarques

Histoire

Le Pays des Splendeurs, que les étrangers appellent Empire Kralorelan, existe depuis le début des événements consignés par écrit, ce qui fait pour ses citoyens, "cinq millions de générations". Il ne fut pas interrompu par les Ténèbres et commença l'Histoire intact, insouciant du reste du monde et inconnu des étrangers. Il était connu seulement des Waertagi, de quelques marchands des Isles d'Orient et des pirates maraudeurs de Vormain et Fethlon.

Après la défaite des Waertagi, l'ancienne lignée des Rois Dragons fut interrompue en 727 par l'invasion de Pirates Erudits de l'Ambigu qui cherchaient du butin et des terres. En 768, grâce à leur magie ils renversèrent l'Empereur Yanoor et, pour ne pas être assassinés, le poussèrent dans l'autre monde. Des dizaines de milliers de paysans égarés se suicidèrent. La plupart des prêtres survécurent, sachant qu'il était trop tard pour se joindre à la traversée de l'empereur mort. Les prêtres et les Exarques fuirent au nord vers les terres de la Béatitude de l'Ignorance. A la place de l'empereur siégea l'Anneau du Nouveau Dragon, cinq personnes qui régnèrent depuis cinq cités et épuisèrent la vitalité et la magie du pays.

Les membres de l'Anneau du Nouveau Dragon, impressionnés et stupéfaits par les antiques magies draconiques du pays, cessèrent bientôt d'être des Erudits de l'Ambigu, et nommèrent un empereur pour les aider à gouverner. Ils s'abattirent sur le Pays de Splendeur comme des vivisecteurs sur un nouvel animal. Des rituels d'une durée de dix mille années furent interrompus, des cérémonies d'une importance critique pour la santé du monde altérées, et des rites antiques, usurpés et violés.

Quand les océans furent fermés en 950, le faux empereur et l'Anneau du Nouveau Dragon dissimulèrent ce fait pendant une génération. Le pays fut ébranlé par le frémissement du Réveil des Dragons en 1051. Les Exarques déplacèrent une étoile pour obtenir l'alignement particulier nécessaire pour leur évocation des dragons. Quand toute la magie de Kralorela fut activée en même temps en 1120, les prêtres et les dragons étrangers furent anéantis dans la Guerre du Ciel. Godunya, l'empereur actuel, fut consacré exactement à la date prévue par les Exarques, en 1124, et a toujours régné depuis.

Pendant la Closure des Mers, la Suam Chow demeura navigable et Godunya réinstitua la marine traditionnelle malgré le fait que la flotte ne pouvait pas quitter la mer intérieure. Les gigantesques péniches étaient généralement utilisées pour aider la construction des ponts qui relient les rives de la Suam Chow.

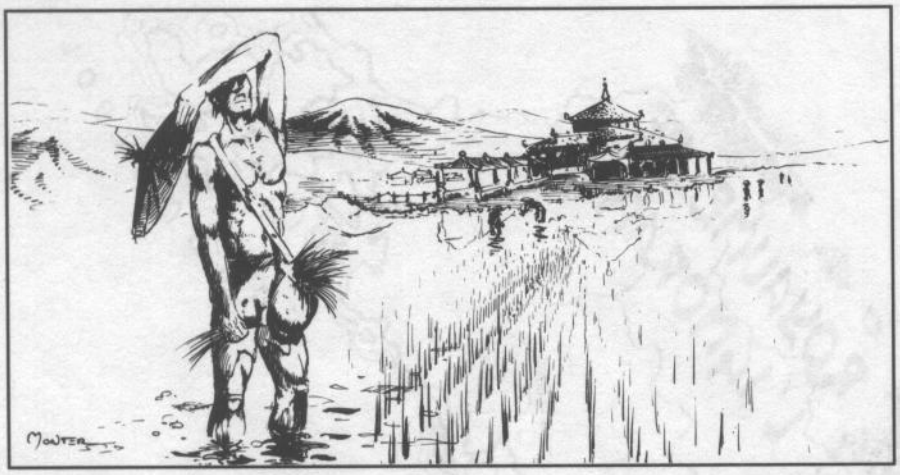
L'apparition de navires venant de Kethaela en 1587 fut un choc et une frayeur pour les Kraloreli. Mais Godunya agit promptement et d'une façon décisive. La flotte étrangère fut cernée et coulée. Tout fut anéanti à l'exception d'une embarcation et de sept marins, auxquels on creva un oeil, pour qu'ils ramènent le message de l'empereur chez eux. Seules les jonques indigènes peuvent naviguer librement sur la Suam Chow. Les navires étrangers doivent faire escale à la cité de Lur Nop, en Wanzow. Les marchands kralorelans se sont révélés plus hardis que leurs gouvernants et font souvent voile jusqu'aux Isles d'Orient, Teshnos, et même Téléos. La flotte kralorelane n'a jamais fait de manoeuvres contre d'autres territoires.

Les Hsunchens de Kralorela

Les régions de collines, de jungles et de montagnes de Kralorela sont peuplées par d'anciens et sauvages peuples hsunchens. Les tribus dominantes, selon la philosophie kralorelane, sont :

Les hommes-tortues, qui vivent dans la mer en Teshnos
Les hommes-chauve-souris, dans les jungles de Fethlon
Les hommes-cerfs, qui vivent dans les collines
Les hommes-yacks, qui vivent dans les montagnes
Les hommes-aigles, qui vivent aux sommets des montagnes
Les hommes-tigres, qui se déplacent à travers toutes les régions.

De nombreuses autres tribus prospéraient autrefois dans la région. Cela comprend les individus qui auraient vécu dans les régions aujourd'hui peuplées par les Kralori : les plaines, les vallées de rivière et le littoral. Ces tribus éteintes comprennent le peuple des cochons sauvages, le peuple des poules de jungle, le peuple des moutons peignés, le peuple des éléphants à quatre défenses, le peuple des daims éperonnés, le peuple des phoques obtus et celui des hommes-dragons.
Le peuple dragon régnait autrefois sur Kralorela tout entier, peut-être avant la venue des empereurs. Peut-être les premiers empereurs étaient-ils en réalité des hommes-dragons hsunchens - divers mythes incompatibles existent. Mais tous les récits s'accordent à dire que le peuple dragon a disparu il y a bien longtemps. Certains seraient partis vivre sous la mer, d'autres se seraient transformés en humains par la magie, d'autres encore se seraient simplement envolés pour aller servir les dieux.



Sites Intéressants

La Béatitude de l'Ignorance : connu également sous le nom de Royaume de l'Ignorance, c'est un pays âpre et désolé aux collines accidentées et aux forêts tortueuses. Des ruines de civilisations inhumaines parsèment ces terres. Elles ont été ignorées jusqu'à ce qu'un culte secret, à la magie dénaturée, s'y retrouve et les peuple d'une foule d'adorateurs, de multitudes de sacrifices, et de troupeaux de morts égarés et affamés.

Boshan : province située au sud du pays, Boshan fut tourmentée pendant 150 ans par des créatures à deux têtes jusqu'à ce qu'Imolo Wen, un héros escrimeur, l'en débarrasse.

Chang Tsai (métropole) : au Second Age, du fait de l'ingérence des Erudits de l'Ambigu, le roi Ogre et la légion des Ossements Rouges prirent le contrôle de cette cité. Après la Closure, elle fut libérée par Thang How de Fuknama.

Chi Ting (métropole) : c'est ici que vivent les seuls "vers à soie amicaux" du monde. Ces bêtes rares tissent trois cocons plutôt qu'un seul, "au cas où on aurait volé ceux de leurs amis". Naturellement, les marchands de soie s'emparent généralement des trois de toute façon, triplant ainsi leur revenu. Chi Ting est la résidence permanente de l'empereur.

Fanzai : aussi appelée l'Ile du Dragon, c'est ici que se trouve la plus importante colonie dragonewt. Les Kraloreli viennent souvent y présenter leurs respects. Généralement les dragonewts les ignorent, mais pas toujours. La partie nord de l'île fait partie de la province de Wanzow.

Fethlon : cette région de jungle, au sud du Kralorela civilisé, est dominée par des elfes jaunes, et est la plupart du temps évitée par tous les Kraloreli sains d'esprit. Voir le chapitre sur Teshnos.

Fuknama : cette une grande cité fut gouvernée pendant 88 ans par les Huit Soeurs de Justice. Ces femmes créèrent les Légalistes Extraordinairement Justes et Féminins, une institution qui est devenue une adjonction au système légal des Exarques dans les siècles qui ont suivi leur vie. La dernière soeur vécut jusqu'à l'âge de 237 ans et mourut il y a environ quatre siècles.

Guiching (Cité de l'Expérience Fleurie) : cette grande cité est réputée pour avoir les palais les plus prodigalement équipés du monde et qui fournissent n'importe quel plaisir.

Goropheng : la Ville Ruinée. C'était la capitale de Kralorela jusqu'à ce qu'elle soit inondée par l'océan pendant l'Age des Dieux. Ses toits croulants et ses tours sont encore visibles au dessus du niveau de l'eau.

Grombul : les plateaux à l'intérieur des terres du Royaume de l'Ignorance. Ils sont gelés en hiver, mais superbement fleuris tout le long de l'été. Le Grombul est la source de nombreuses légendes étranges, comme l'histoire du Jibboo Sarn et de ce dont il se nourrit.

Hanjan : province où Aptanace le Sage vécut pour ses "générations centrales". Son fils Julang Hombondol y inventa de manière extensive les barrages et l'irrigation. Les terres sont traversées de part en part par des fossés d'irrigation. Pai Raow, le dieu favori de la cuisine, est originaire de cet endroit. C'est ici que poussent les meilleurs poivres parfumés du monde.

Hsiang Wan (grande cité) : Dendara, la Maîtresse de la Compassion, y est née, et c'est ici que l'on peut y admirer son plus beau temple.

Hsin Yin (grande cité) : pendant presque un siècle l'empereur Godunya y vécut incognito sous son déguisement de vendeur de boucles de ceinture. De ce fait, chaque garçon né ici reçoit deux boisseaux de riz et trois grands poissons à la naissance. Chaque fille née ici reçoit trois boisseaux de riz, un poulet et deux canards à l'occasion de son premier anniversaire.

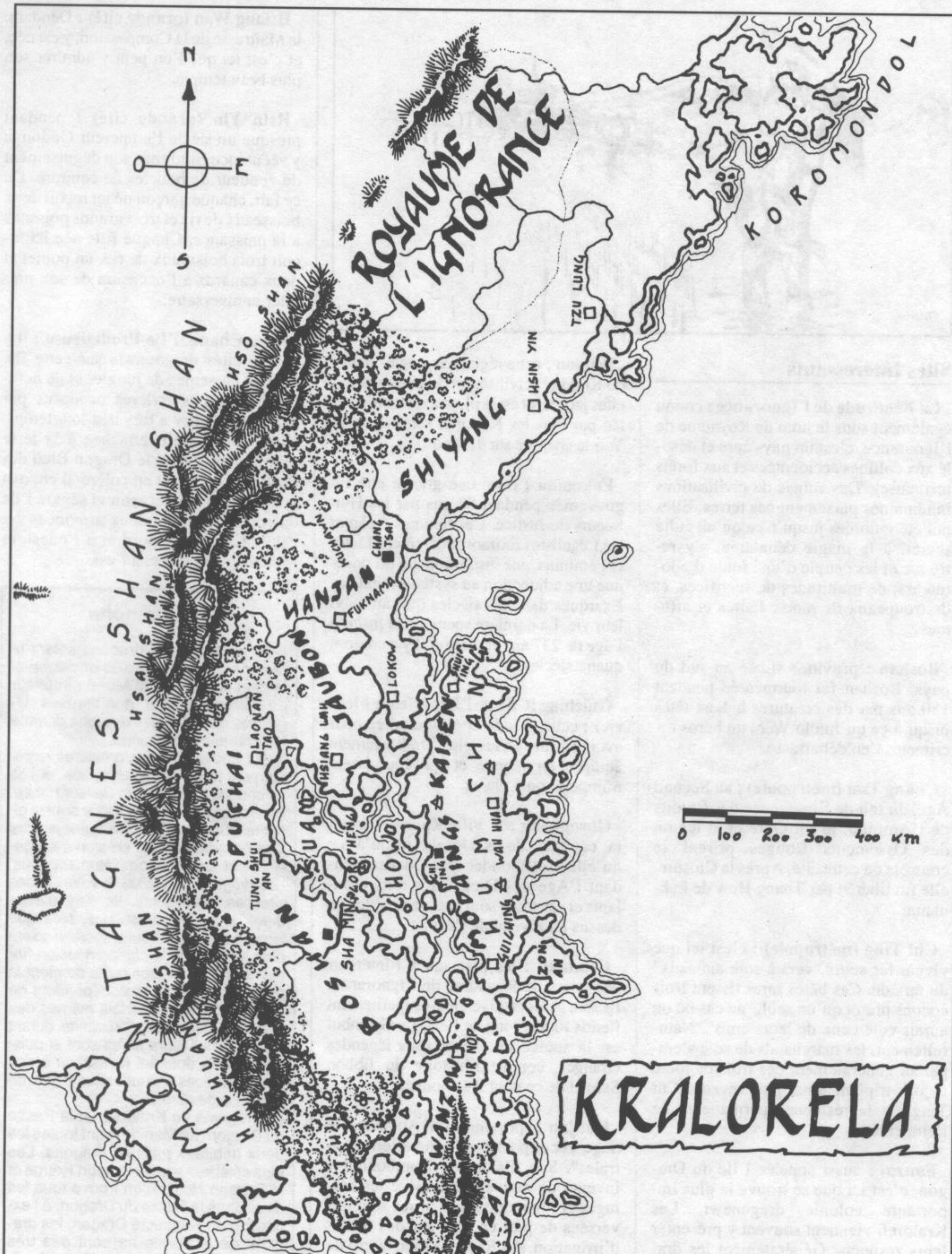
Hum Chang, l'Ile Prodigieuse : il y a trois cités dragonewts sur cette île. Elle est parsemée de jungles et de nombreuses petites rivières occupées par des rizières. Il y a très très longtemps, Hum Chang était rattachée à la terre ferme, mais quand le Dragon Bleu des Profondeurs se mit en colère, il envoya la Suam Chow intervenir et sépara l'île du continent. Il y a deux provinces sur l'île : Kaisen, au nord et à l'ouest, et Modaings, au sud et à l'est.

Les Dragons

Il se peut que les dragons soient la race de créatures la plus ancienne et la plus puissante du Monde Intérieur de Glorantha. De nombreuses légendes décrivent les dragons comme les créateurs du monde.

Les dragons sont des créatures extrêmement rares et mystérieuses, et l'on ne connaît presque rien de leur nature. Il est certain que les dragons sont si gigantesques que les gens qui voient les plus grandes de ces créatures en deviennent parfois complètement fous. Les dragons sont ailés et volent à des vitesses incroyables. Ils sont pleinement doués de sensations, bien que leurs pensées et leurs secrets soient bien au delà de la compréhension humaine. Enfin, on croit qu'ils dorment la plupart du temps, parfois pendant de longues périodes, parfois mêmes des éternités. Hélas pour l'humanité, durant leur sommeil leurs rêves sont si puissants qu'ils donnent naissance à des entités voraces connues sous le nom de "dragons de rêve".

Les régions de Kralorela et la Passe du Dragon (en Maniria) sont toutes les deux habitées par des dragons. Les plus célèbres sont le Dragon Rouge et le Dragon Noir, qu'on trouve tous les deux dans la Passe du Dragon. A l'exception du Respecté Dragon, les dragons de Kralorela ne sont pas très connus des étrangers, sauf pour la réputation qu'ils ont gagnée à la guerre.


N
S
ROYAUME DE L'IGNORANCE
KOROMONDOL
TZU LUNG
HSIN YIN
SHIYANG
HSO SHAN
KUCHAMAN
CHANG TSAI
HANJAN
FUKNAMA
JAUBON
LOKOW
SHUI TING
KAISEN
CHAN
WAN HUA
HSIANG WAI
LAONAN TAO
PUCHAI
TUNG SHUI AN
CHOWO
CHI TING
SUICHING
ZON AN
LUR NOP
WANZOW
FANZAI
SHA MIN
PLOROPHENG
0 100 200 300 400 KM
KRALORELA

Prophéties de la Guerre des Héros

Kralorela : Un événement étrange

Selon les Observateurs du Plasma, une société de devins de Dara Happa, les Exarques de Kralorela ont tenu cette année une cérémonie funèbre pour le Monde du Dehors.
Après la cérémonie, une hideuse idole accroupie fut bénie, puis jetée au fond des eaux de la Suam Chow. Ce qui pourrait être en rapport avec les écrits de l'Empereur Shang-Hsa Puisse-Son-Nom-Etre-Maudit, dans lesquels apparaît une divinité effrayante qui n'est pas nommée, dont on doit se concilier les bonnes grâces, sans jamais l'adorer.

Jankley Bore : une chaîne de collines rocheuses dans le Royaume de l'Ignorance. C'est la demeure légendaire du dieu mort Tempête de Soleil. On raconte que le fantôme du troisième oeil de Tempête de Soleil rôde encore ici après la tombée du jour.

Jaubon : c'est la province centrale de Vaska Long. La mère du riz, fille de l'empereur Shavaya, est née ici.

Kaisen : des deux provinces de Hum Chang, c'est celle qui est au nord-ouest. Cho l'artificier y trouva les cristaux magiques pour ses créations, mais ils ont tous été utilisés il y a des siècles.

Koromondol : une côte battue par les vents qui part du nord du Royaume de l'Ignorance pour aller vers les terres légendaires. Des trolls exilés durant le Second Age fuirent ici, et il en reste quelques uns, bien que la plupart s'aventurèrent encore plus au nord. Les habitants humains récoltent des crevettes et du cresson. La Créature Dont les Initiales Sont Y.B.B. vit sur cette côte, ainsi que la Poule Agile, avec son unique patte tordue.

Kuchawn (grande cité) : la Cité des Etoiles est l'autre nom de ce site, qui a le plus long record ininterrompu du monde en ce qui concerne les événements célestes observés.

Laonan Tao : une grande cité où vit Kui Hui le héros géant, qui sauva la Suam Chow du démon homard.

Lokow : une grande cité construite entièrement de pierre provenant de la coquille d'oeuf de Luy Wi, un fils de Donatrice, qui éclôt par magie durant le règne de Mikaday. En conséquence, aucune poussière ne se dépose jamais à l'intérieur de ses bâtiments.

Lur Nop : cette grande cité de la province de Wanzow est l'unique port de Kralorela qui est ouvert aux navires étrangers. Des marchands de Vormain, des Isles d'Orient, de Teshnos, de Téléos et de Kethaela s'y retrouvent.

Modaings : cette province est au sud et à l'est du Hum Chang. La Tour de Feu de Ban Yow, un phare, est si haute que sa flamme est visible à des centaines de kilomètres à la ronde. C'est de là que Ban Yow avait l'habitude de lancer son filet de pêche, fait de chaînes dorées, et de ramener sur la rive des monstres que lui et ses disciples combattaient pour le sport.

Les Ponts Magiques : ils ont été construits par l'empereur Godunya dont c'est le projet favori. Sept ponts sont achevés et vont de Hum Chang à Vaska Long, reliant également toutes les îles qui sont sur leur chemin. Ces projets sont de grands travaux qui occupent une grande majorité de pauvres gens et la justification ultime du règne de l'empereur. Ces ponts, longs de plusieurs kilomètres, impressionnent particulièrement les étrangers. Ils possèdent des maisons, des marchés, et même des exarques mineurs.
Voir l'encart à ce sujet.

Puchai : cette province est aussi appelée "le Pays Etroit". C'est ici que Daruda a créé "la Source des Dragons qui s'Elèvent", un vent magique qui, parfois, se lève et emporte tout avec lui vers le haut, jusqu'au Royaume des Cieux, où soit la sagesse, soit la sottise, peuvent être apprises à la perfection. Une école de méditation a été créée pour préparer les gens à la Source, si jamais l'événement se reproduisait.

Sha Ming : une métropole fondée à l'origine par toutes les personnes vaincues ou renversées par Huang Is le Créateur de Chaudron, durant le règne de Mikaday. Ils ne payent jamais leurs impôts en temps et en heure et la cité a plusieurs fois été mise à sac par les armées de l'empereur.

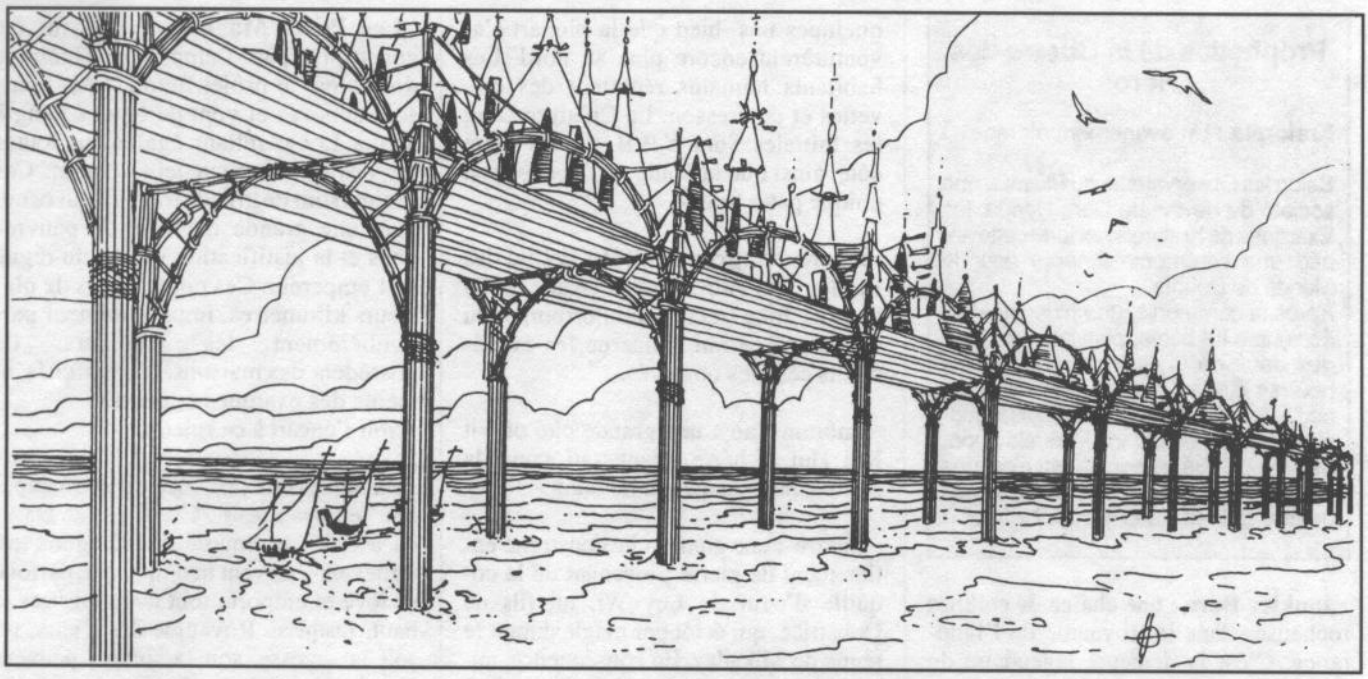
Shan Shan : on dit que ces montagnes ont été érigées du temps du règne de l'empereur Thalurzni. Il commanda aux dragons de pousser la côte Est de Kralorela de façon à ce que le pays se plisse comme une nappe et que des

Les Grands Ponts de Godunya

Chacun des empereurs kralorelans a accompli de nombreux et grands exploits qui ont façonné le monde, mais chaque empereur est aussi connu pour un effort individuel qui est particulièrement significatif de son règne. Pour Godunya, ce sont ses ponts.
Les ponts sont un symbole vivant des relations de l'univers. Ils sont une incarnation d'une énergie particulière disponible pour les disciples de l'empereur. Quand les gens marchent sur, naviguent sous, vivent sur ou pensent aux ponts, ils sont exposés à des leçons infiniment subtiles qui aident à les éclairer dans un sens important pour l'univers.
Chacun des ponts est différent en termes de structures, de matériaux et de techniques de construction. En général, ils sont assez larges et solides pour qu'on y construise des maisons, et, tous les vingt kilomètres environ, des emplacements pour les marchés. La tendance est d'utiliser d'avantages de piles de ponts rapprochées que de réaliser des portées trop longues.
Les exceptions abondent. Le Pont du Sens Unique arrête abruptement sa large chaussée pavée pour devenir un unique câble d'acier qui franchit un vide de douze kilomètres. Le Pont du Ciel et de l'Enfer n'a pas d'endroit où acheter de la nourriture. Le Pont de la Voie Arc-en-ciel est fait simplement de bambou. Le Pont de Lumière et Non-lumière, le Pont du Foie, de la Bile et du Miel, le Pont des Exarques et autres Immortels, le Pont de la Belle Musique, du Sexe Transformatif et des Pensées de Jade, ont tous une immense section en arche, sans piles de pont, probablement pour permettre aux plus grandes péniches de bataille kralori de passer dessous.

Les Sept Ponts Immortels de Godunya sont :

Le Pont du Sens Unique
Le Pont du Ciel et de l'Enfer
Le Pont de la Voie Arc-en-ciel
Le Pont de Lumière et Non-lumière
Le Pont du Foie, de la Bile et du Miel
Le Pont des Exarques et Autres Immortels
Le Pont de la Belle Musique, du Sexe Transformatif et des Pensées de Jade



montagnes s'élèvent comme un mur pour retenir les ennemis.

Shiyang : la province la plus au nord, concentrée autour du violent et déchaîné fleuve Kuwai Tan Kang. Près des montagnes, les indigènes sont plus grands que la normale, environ deux mètres de haut pour les hommes. Le culte favori le long de la vallée est celui du Seigneur Poisson Emeraude.

Suam Chow : cette vaste mer est peu profonde et regorge de vie. Dans l'antique préhistoire, l'océan se faufila et inonda les terres, dont la colline centrale, où était bâtie l'ancienne capitale. On peut toujours voir ses toits dépasser des eaux à Gorapheng. Depuis, lentement, les terres côtières ont été prolongées par des digues étanches, et la mer est traversée par de nombreux ponts magnifiques.

Ting Shui : une grande cité où le Respecté Dragon a tenu son tribunal quatre fois depuis l'Aurore. Quand il rencontre n'importe quel être humain, il le questionne et le juge immédiatement, distribuant malédictions ou bénédictions selon son mérite.

Tung Shui An : une grande cité où il est interdit de cuisiner sa propre nourriture. Elle est aussi appelée "la Ville au Million d'Echoppes à Nourriture".

Tzu Lung : une grande cité qui est célèbre pour la beauté de ses femmes et le son mélodieux de ses flûtes. Elle renferme aussi un monstrueux démon vivant sous la ville et dont on doit apaiser les caprices excentriques, sinon il détruit des bâtiments choisis pendant la nuit.

Vaska Long : ce sont les terres fluviales de l'ouest. Cette région est fertile. Il y a beaucoup de forêts et de jungles traversées par de nombreuses rivières. La plupart des vallées fluviales ont été défrichées pour y cultiver du riz, et les inondations annuelles sont le signe du renouveau pour les fermiers et les pêcheurs. Environ la moitié de la population de Kralorela vit dans cette région. De nombreuses petites rivières coupent ces terres, recouvertes de digues et de rizières.

Wan Hua : une grande cité où l'écriture a été inventée par Alou le Pinceau. La ville produit toujours les meilleurs pinceaux.

Wanzow : la province où les étrangers sont libres de se déplacer. Un étranger doit vivre ici pendant au moins un an avant de pouvoir voyager dans le reste de l'Empire de Kralorela.

Zon Am: une île et des Terres Vierges.

Maniria

"Je suis un guerrier du clan (X)."

Description : Maniria est une région complexe composée de trois parties principales : la Passe du Dragon, au nord ; Kathaela, le Pays Saint, au centre ; et Wénélia, à l'ouest. Dagori Inkarth, une terre troll, marque la frontière nord-est de Maniria.

Du fait de son importance, la Passe du Dragon est décrite dans un chapitre particulier faisant suite à celui-ci concernant Maniria. Le Pays Saint et Wénélia sont décrits dans ce chapitre.

Grâce à un courant doux issu de la mer Banthe et coulant d'ouest en est, la côte sud de la partie occidentale de Genertela est baignée par les eaux tièdes de la mer Solkathi. Un temps doux et des pluies fréquentes font de cette région l'une des plus agréables à vivre. De nombreux ports bordent la côte depuis l'Ouverture des Mers, il y a quarante ans.

Habitants : les habitants sont pour la plupart humains et descendent des premiers colons venus de la Passe du Dragon durant les Ténèbres.

En plus des humains, il faut savoir qu'Arstola est une forêt aldryami. Les trolls sont très nombreux, particulièrement sur le Plateau des Ombres et à Dagori Inkarth. On trouve des dragonewts dans la Passe du Dragon et dans Ryzel. Quelques autres espèces, comme les canards, les newtlings, les hommes-bêtes etc... se sont également installés dans cette région. Des milliers de tritons vivent au large des côtes de Maniria.

Culture : theyalane avec souvent quelques modifications. Le pays d'Héort, par exemple, est très influencé par la culture occidentale, alors qu'Esrolia a pratiquement supprimé toute autorité masculine. Le commerce interne a engendré une culture urbaine polyglotte dans les villes. Les tribus dirigées par les Princes Marchands sont d'origine theyalane mais légèrement occidentalisées. La culture lunar s'est étendue à la suite des invasions des armées de l'Empire Lunar.

Langages : langages theyalans, principalement le Ditali, le Solanthi, l'Esrolien, le Sartarite (également appelé Héortien) et le Caladrien.

Gouvernement : tribal, avec une urbanisation et une centralisation croissantes dans les parties orientales du Pays Saint et de la Passe du Dragon, actuellement sous le joug du Gouvernement Provincial Lunar.

Religion : le panthéon orlanthi est prépondérant, même si les Princes Marchands pratiquent le malkionisme. Les six peuples du Pays Saint vénèrent des divinités différentes, comme les peuples disparates de la Passe du Dragon. A Tarsh, le panthéon lunar est prédominant. L'Empire continue ses efforts pour supplanter l'adoration d'Orlanth.

Table d'Activités Régionales de Wénélia

A déterminer chaque semaine pour chaque région

Evénements Communs

- Raid prévu contre un clan voisin
- Des conflits familiaux éclatent en guerre ouverte entre clans voisins ; voyages dangereux, on cherche des mercenaires
- Les prêtres d'Orlanth sont pris de visions prophétiques d'une guerre sainte qui doit commencer dans la Passe du Dragon
- Régions côtières pillées par les pirates loups

Evénements Peu Communs

- Des pilleurs venus d'Esrolia écument la campagne
- Des dragonewts chassent les humains ; les prêtres d'Orlanth préparent des sacrifices propitiatoires.
- Un groupe de pilleurs se rassemble, mené par un fils de Grise-crinière, pour attaquer Esrolia

Evénements Rares

- Des dragonewts cherchent à faire commerce d'objets inhabituels
- Les cochons légendaires de Mralot (le dieu sanglier) réapparaissent ; possibilité de chasses épiques
- Raids d'elfes de la forêt d'Arstola

Personnalités

Brian, Roi des Volsaxi : dernier roi indépendant du Pays d'Héort, le roi Brian est aujourd'hui cloîtré dans la ville de Citadelle Blanche avec ses fidèles fanatiques.

Grise-Crinière : ce chef de clan vieillissant est le plus célèbre pilleur de l'ouest de Maniria. Il a réussi à mettre plusieurs fois à sac Esrolia. Lorsqu'il demande des volontaires, des guerriers accourent de toutes les tribus voisines.

Léonardo le scientifique : c'est un des habitants les plus pittoresques des Iles Oubliées des Dieux. Léonardo le scien-

Population de Maniria

Humains

Pays de Caladra	450 000
Ditali	220 000
Esrolia	1 800 000
Oubliées des Dieux	50 000
Pays d'Héort	500 000
Nouvelle Côte	50 000
Nimistor	180 000
Pralorela	50 000
Ramalia	180 000
Iles du Bras Droit	30 000
Solanthi	140 000
Total	3 650 000

Non-humains

Canards	40 000
Nains (Gemborg)	35 000
Elfes (Forêt d'Arstola)	230 000
Ludochs (Iles du Bras Droit)	35 000
Trolls et Trollinets	120 000
Total	460 000
Total Général	4 110 000

tifique est souvent en train de sillonner le ciel à bord de son pédalocoptère. Il est un peu fou, et refuse de fabriquer un objet à plus d'un exemplaire. C'est ainsi qu'on trouve, disséminés sur les îles, son chariot de guerre blindé, son parachute en forme de cerf-volant et d'autres inventions uniques en leur genre.

Richard Coeur-de-Tigre : ce redoutable aventurier venu de Tanisor est rapidement devenu roi de Malkonwal en conquérant les différentes tribus hendrikei du pays d'Héort. Il a su profiter du désordre régnant après la perte par la contrée de son Pharaon et de son roi. Néanmoins, il est resté impopulaire auprès des autochtones, avant d'être battu par Fazzur l'Instruit et l'Armée Provinciale Lunar. Le corps de Richard n'a jamais été retrouvé et sa destinée est inconnue.

Histoire

Avant la Closure des Mers, cette région était une vaste terre, nommée Archiduché de Slontos et faisait partie de l'Empire Jrusteli. Comme d'autres parties de cet Empire, Slontos a terriblement souffert. La Closure des Mers (vers 930) jeta le pays dans le désordre économique et social. Des désastres, naturels ou non, frappèrent cette terre. Puis en 1050 la déesse de Slontos se retourna. Le pays trembla et fut submergé par les eaux, ne laissant émerger que les pics des îles wénéliennes et maniriennes. Une autre région assez vaste fut submergée et devint les Nouveaux Marais. De ce fait, les anciennes provinces extérieures furent laissées aux mains des tribus indépendantes. Elles purent ainsi consolider leurs positions. De plus, grâce aux vastes territoires leur permettant de s'étendre elles connurent une paix qui ne fut troublée que par les inévitables querelles orlanthi.

Kathaela est une ancienne entité politique de l'est de Maniria. Les six pays entourant la Mer de la Baie des Miroirs ont partagé une histoire commune depuis l'Age de l'Aurore. Arkat le Libérateur conquit Kathaela et exigea plus tard que le pays reste sous le contrôle des trolls après son départ. Ces terres furent appelées Terres de l'Ombre. Le dirigeant, appelé le Seul Ancien, garda le contrôle politique et les transforma plus tard en protectorat de l'Empire des Amis des Wyrms. Le Seul Ancien resta au pouvoir entre 440 et 1318, date à laquelle le Pharaon le déposa.

A la fin du Second Age, Katheala fut coupée du reste du monde. La Closure bloqua les mers au sud. Au nord, la Passe du Dragon fut fermée au passage des hommes par les menaces, les peurs et les malédictions des Tueries Draconiques. A l'est, Prax qui n'offrait de toute façon rien d'attrayant, fut isolée par les Montagnes des Orages. Ainsi Kathaela, riche de sa magie, se trouvait isolée, à l'exception d'une route commerçante dangereuse serpentant à l'ouest, vers Maniria.

Malgré la Closure des Mers, les marchands de Ralios recherchaient toujours les biens de la Passe du Dragon. Des chevaliers téméraires quittèrent Ralios, passant par Pralorela, pour se rendre vers l'est à travers Maniria, en direction de ce pays de légende. Au fil des années, ils construisirent plusieurs citadelles pour veiller à leurs intérêts. Avec le temps, ils composèrent avec leurs voisins, que ce soit par la conquête, l'absorption ou l'assimilation. Aujourd'hui une série de familles chevaleresques, les Princes Marchands, possède une chaîne de forts entre Bastis et Esrolia. Leurs fermiers continuent de vénérer Orlanth, sans esprit revanchard vis-à-vis de leurs suzerains.

En 1313, Belintar l'Etranger nagea jusqu'à l'île de Sindpaper, dans l'archipel du Bras Droit. Il avait traversé des océans qui n'avaient pas pu être empruntés depuis un siècle. Ses origines sont restées inconnues. Il engagea une bataille qui dura cinq ans et qui se termina avec la déposition du Seul Ancien par Belintar. Il devint alors le Pharaon et institua sa forme particulière de règne immortel. C'est à cette époque, dans la déclaration de règne du Pharaon, que fut utilisé pour la première fois le terme de "Pays Saint" à propos de Kathaela.

En 1336, le Pharaon "utilisa" son corps pour la première fois et le premier Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort eut lieu. Au cours de celui-ci, certains individus, choisis par un moyen connu du seul Pharaon, s'éveillent entre l'aube et le jour dans un Pays Saint magique et se battent sur le plan spirituel. Le gagnant offre son corps au Pharaon qui l'habite durant plusieurs années avant d'en choisir un autre. L'âme du gagnant est alors libérée avec sa conscience et de grands pouvoirs vers une existence angélique.

En 1580, Dormal le Marin prit la mer vers l'ouest de Kathaela pour accomplir l'Ouverture des Mers. Il leva ainsi une interdiction de naviguer de plus de 650 ans. Au début, le Pays Saint chercha à acquérir la suprématie maritime. Toutefois, après l'anéantissement d'une flotte par les Kralori en 1588, le Pharaon décréta que sa marine ne chercherait plus la conquête. Les cités-états de Maniria armèrent rapidement leurs propres flottes.

L'Empire Lunar et ses ambitions de conquérant irritait le Pharaon, qui aida

Table d'Activités Régionales du Pays Saint

A déterminer chaque semaine et pour chaque cité

Evénements Communs

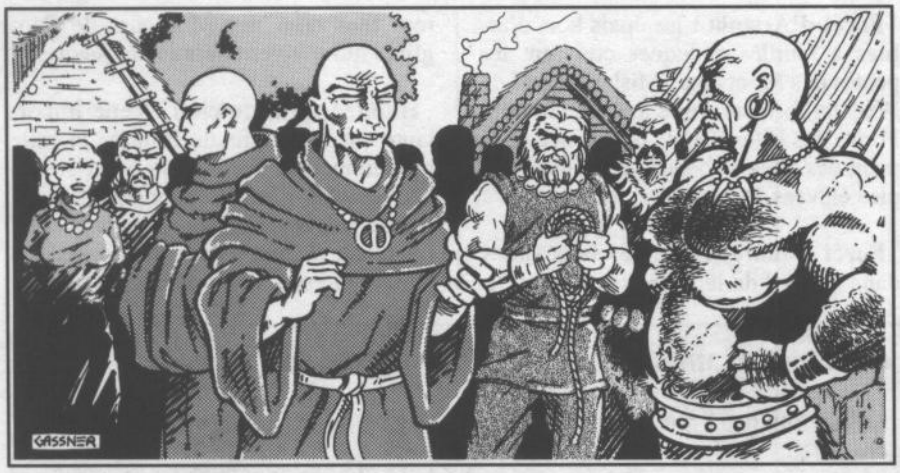
- Des pirates loups pillent les îles
- Au marché, des missionnaires lunars prophétisent la dernière heure et préconisent le repentir
- Davantage de soldats lunars sont vus à Karse
- Colis de voyage particulier offert à qui se rendra à la ville Casino

Evénements Peu Communs

- Missionnaires lunars lynchés par une foule hystérique
- Les prêtres pratiquent la violence dans la rue pour régler des différends religieux
- Les Ludochs fouillent tous les bateaux, à la recherche d'une chose qu'ils refusent de révéler
- Des pilleurs barbares venus de Wénélia harassent Esrolia

Evénements Rares

- Invention des Iles Oubliées des Dieux en fuite ; toutes les mains sont recrutées pour la détruire
- Des monstres chaotiques s'échappent de l'Empreinte pour ravager le pays
- Des hordes de trollinets du Plateau des Ombres ravagent les campagnes, la milice est appelée
- Des rumeurs du retour du Seul Ancien courent à nouveau ; les voyageurs sont priés de rester chez eux la nuit



secrètement le royaume de Sartar dans sa lutte. Lorsque Boldhome, capitale de Sartar, tomba en 1602, le Pays Saint se prépara à une invasion. Elle vint en 1605, mais les Lunars furent vaincus lors de la Bataille de la Construction du Mur.

Découragés, les conseillers impériaux abandonnèrent leur rêve d'un port maritime. Ils explorèrent et combattirent Prax pour trouver une voie vers la mer en 1610-11. Quasiment en même temps, les tribus ditali de l'ouest, poussées par des agitateurs lunars, commencèrent à effectuer des raids et des pillages dans le Pays Saint. Des contre-invasions furent pratiquées par ce dernier et, entre 1609 et 1618, une guerre intermittente eut lieu entre le Pays Saint et les Ditali. D'autres problèmes surgirent avec l'arrivée d'une gigantesque flotte de pirates loups qui élirent résidence sur l'île des Trois Pas en 1606 et effectuèrent des raids sur l'ensemble de la côte sud.

1616 fut une mauvaise année pour le Pays Saint. Une flotte de pirates loups mit les îles à feu et à sang, écrasant une flotte du Pays Saint dans la Baie de Choralintor et emportant, selon un contemporain, "assez de personnes et de biens pour peupler une cité". Une armée de Ditali et d'autres barbares de l'ouest, menée par le chef de guerre Grise-Crinière, détruisit une armée du Pays Saint.

Le Pharaon disparut et le Tournoi des Maîtres de la Chance et de la Mort ne permit pas de trouver un nouveau corps. Depuis lors, Kathaela n'a plus de dirigeant. Personne n'a pu coordonner les états du Pays Saint, qui se sont désunis malgré les menaces extérieures.

En 1617 le roi du Pays d'Héort est mort sans héritier. Durant la guerre civile qui s'ensuivit, des aventuriers malkioni ont envahi le pays et leur chef, Sire Richard Coeur-de-tigre, devint roi de Malkonwal, dirigeant des Hendreiki. Le chef tribal des Orlanthi, Brian de Citadelle Blanche, devint roi des Volsaxi dans le nord. Un an plus tard, Grise-Crinière dévasta Esrolia avec ses raids, ses pillages et ses sièges.

En 1619, l'armée lunar conquit toutes les terres volsaxi, exceptée Citadelle Blanche, où se cachent encore le roi Brian et les derniers Orlanthi. En 1620, les phalanges lunars écrasèrent l'éphémère royaume de Malkonwal et occupèrent le reste du pays d'Héort.

L'ancienne unité du Pays Saint semble condamnée.

Sites Intéressants

Alatan : cette île est faite de nombreuses baies et plages. Ses pirates terrifiants rendent les voyages entre Handra et Nolos dangereux. Lorsque Dormal y débarqua, les habitants tentèrent de le tuer afin de garder ses secrets. Cette vocation de pirates dure encore aujourd'hui. Ils sont organisés au sein d'un soi-disant royaume de Smelch par un chef dont le nom même est inconnu. Smelch est l'agglomération principale de cette île.

Baie de Choralintor : ce large bras de mer est relativement profond et il est bordé par les terres de Kathaela. Choralintor, l'esprit local, est ancien, amical et hautement respecté. Il récompense les pêcheurs avec des récoltes mirifiques. La baie est également appelée Baie de la Mer des Miroirs pour le calme qui règne sur ses eaux.

Baie de la Mer des Miroirs : voir Baie de Choralintor.

Bastis : il s'agit du pays d'un Prince Marchand malkioni qui règne sur les habitants orlanthi dans Wénélia.

Boldhome (grande cité) : capitale de Sartar dans la Passe du Dragon, elle a été bâtie il y a environ deux cents ans. Son fondateur réalisa une prophétie et fut finalement récompensé par le don de ce site niché dans les montagnes. La ville n'est tombée qu'une seule fois, en 1602 devant les Lunars.

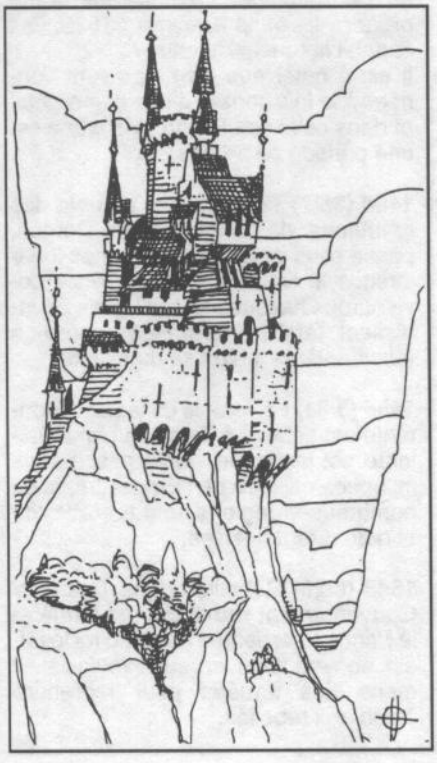
Cité Casino (La) : cette enclave correctement fortifiée se situe dans les îles Oubliées des Dieux et permet aux gens de jouer. Sa sainte patronne est Notre-Dame du Crédit ("Elle donne et elle reprend").

Cité des Merveilles : capitale du Pays Saint, elle est aujourd'hui abandonnée. Dans le passé, le Pharaon pouvait commander un pont gigantesque qui s'étendait dans une des six directions des capitales des sous-royaumes.

Cité de Plomb (La) (petite cité) : il s'agit d'une grande construction parcourue de tunnels et construite par les trolls du Plateau des Ombres. En son sein, on peut y trouver Kyger Litor elle-même si l'on se rend suffisamment en profondeur. Un cercle de trolls de la Maîtresse Race règne dans cet endroit.

Dagori Inkarth : ce royaume troll des Montagnes des Bois de Pierre se situe à l'est de la Passe du Dragon. Occupé depuis l'arrivée des trolls sur le monde de la surface, c'est une des principales forteresses de l'ancienne race.

Esrolia : les champs fertiles de ce riche pays nourrissent une des populations les plus denses de Glorantha.



Elle réussit néanmoins à exporter une partie de sa production. Esrolia représente à elle seule presque la moitié de la population de Maniria. Certains étrangers pensent qu'il s'agit d'un pays de femmes, car il est dirigé par un conseil matriarcal. La plupart des religions masculines ont été muselées et épurées, et les femmes disposent de droits libéraux.

Forêt d'Arstola : les épais bois d'arbres à feuilles caduques couvrant les pentes des Montagnes Mislari au sud de Wénélia forment l'une des six Grandes Forêts des Elfes. On ne trouve que rarement des elfes en dehors des régions les plus élevées de cette vaste forêt.

Forêt Puante (La) : ces bois situés dans le nord de la Passe du Dragon tirent leur nom des Monteurs de Sangliers qui y vivent depuis des siècles.

Handra (grande cité) : cette importante cité commerciale contitue la halte traditionnelle entre le Pays Saint et Nolos. De plus, c'est le débouché du commerce provenant de Ralios vers la côte. La cité est dirigée par un conseil de guildes étonnamment démocratique.

Les Conquêtes de l'Empire Lunar dans Maniria : Chronologie

L'Empire Lunar a constitué une force dans les terres du nord-est de Maniria depuis plus d'un siècle. Les rébellions et l'anarchie ont sévi durant cette sanglante période de l'histoire de Maniria. Les guerres dans cette région sont souvent considérées comme une bataille entre la Déesse Rouge et Orlanth, Dieu des Tempêtes barbare, pour le contrôle de l'Air Moyen.
Aujourd'hui l'Armée Provinciale Lunar contrôle toute la partie orientale de Maniria, c'est-à-dire la Passe du Dragon et les terres orlanthi du Pays Saint (hormis la forteresse de Citadelle Blanche). Le reste du Pays Saint est ouvert aux invasions.
L'Empire Lunar est à l'apogée de sa puissance et de sa fierté. L'incarnation actuelle de l'Empereur Rouge est agressive et héroïque. Maniria contient cependant de nombreuses menaces pour la grandeur de l'Empire. Certaines régions de la Passe du Dragon et du Pays d'Héort ne sont toujours pas pacifiées. Des rumeurs de rébellion armée et de sauveurs héroïques circulent en permanence. Le septième wane prendra fin dans 4 ans, en 1625. Qui connaît la teneur du futur ?
Il est à noter que les dates sont données à la fois dans le calendrier normal et dans celui des Lunars. Un wane est une période de 54 ans.

1490 (5/27) Tarsh, le plus au nord des royaumes de la Passe du Dragon, passe sous direction et influence lunar lorsque le fils de Hon-eel l'Artiste devient roi. Quelques forces lunars envahissent Tarsh. Une grande opposition aux manières lunars se manifeste.

1496 (5/33) Le Temple de la Lune Montante est achevé à Tarsh. la Ligne Brillante est instaurée. Tarsh passe sous influence militaire de l'Empire, mais de nombreuses régions sont en rébellion et demeurent hostiles.

1545 (6/28) Rébellion dans Tarsh. Le Gouvernement Provincial est formé et le Prince Phargentes (frère du roi loyal) est nommé Gouverneur Provincial. Il mène des armées pour reprendre Tarsh aux rebelles.

1545 à 1555 (6/28 à 6/38) Guerre civile dans Tarsh.

1555 (6/38) Le roi rebelle de Tarsh est battu par Phargentes, Gouverneur Provincial Lunar. L'héritier légal du trône de Tarsh est tué lors d'une bataille. Phargentes est nommé roi de Tarsh, assurant la succession dynastique. Tarsh commence à adopter la culture lunar. La violence continue.

1579 (7/8) Mort de Phargentes. Révoltes sporadiques, mais pas de rébellion majeure. La culture lunar se fortifie.

1582 (7/11) Tarsh conquis, les derniers groupes de rebelles organisés sont éliminés. Le contrôle militaire sur Tarsh est complet, même si le mécontentement populaire reste une menace pour certaines régions.

1590 (7/19) Tarsh finalement pacifié. La culture lunar domine à Bout-du-monde et dans d'autres centres urbains.

1591 (7/20) Le royaume de Sartar (Passe du Dragon) est envahi par l'Empire Lunar. Le Pharaon (dirigeant du Pays Saint) soutient le royaume contre l'invasion lunar.

1602 (7/31) Les armées de Sartar sont défaites. Le roi Salinarg est tué et Boldhome, capitale de Sartar, est mise à sac. Le pays reste agité et en rébellion. Les Lunars prévoient une expansion dans Maniria.

1605 (7/34) Le Pays Saint est envahi, les Lunars sont battus à la Bataille de la Construction du Mur.

1606 (7/35) Les pirates loups établissent une base importante sur les Iles des Trois Pas. Leurs raids sur Maniria s'intensifient.

1609 à 1618 (7/38 à 7/47) Guerres intermittentes entre le Pays Saint et la tribu ditali, fomentées et encouragées par les agents lunars.

1613 (7/42) Rébellion de Sourcil d'Etoiles dans Sartar. Elle est rapidement écrasée. Sourcil d'Etoiles s'enfuit au Pays d'Héort.

1614 (7/43) Sartar finalement pacifié.

1616 (7/45) Destruction de la flotte de Kathaela par les pirates loups.
Défaite de l'armée contre les envahisseurs barbares (Ditali et autres) menés par le Seigneur de Guerre Grise-Crinière.
Mort et disparition mystérieuse du Pharaon. Le Pays Saint, sans chef, est vulnérable.

1617 (7/46) Le roi du Pays d'Héort (la partie orientale du Pays Saint) meurt sans héritier, entraînant le chaos. Des aventuriers malkioni envahissent le pays. Leur chef, Sire Richard Coeur-de-Tigre prend le contrôle des terres hendrikei (la principale région du Pays d'Héort).
Le chef de clan orlanthi Brian de Citadelle Blanche est consacré Roi des Terres Volsaxi (au nord du Pays d'Héort).

1618 (7/47) Grise-Crinière dévaste Esrolia (Pays Saint occidental).

1619 (7/48) Karse, un port stratégique du pays d'Héort, est pris par un assaut naval surprise (venu de Corflu, dans la Désolation).
Attaquant par la terre depuis Sartar, les forces lunars conquièrent les terres volsaxi du Pays d'Héort, hormis la cité de Citadelle Blanche où se retranche le roi Brian.

1620 (7/49) Le roi Richard Coeur-de-Tigre est battu. Les terres hendrikei sont pacifiées. Esrolia et les îles n'offrent que peu de résistance aux forces lunars. La conquête du Pays d'Héort est totale, à l'exception de Citadelle Blanche qui résiste toujours. L'Empire se tourne vers la partie orientale du Pays Saint et vers Wénélia.

1621 (7/50) Aujourd'hui.Le général Fazzur l'Instruit a juré de prendre Citadelle Blanche cette année. L'Empereur Rouge a déclaré qu'en l'honneur de la défaite finale d'Orlanth,une année de fêtes doit commencer dans tout l'Empire, après la chute de Citadelle Blanche.

Iles du Bras Droit : ce grand archipel se transforme en une péninsule marécageuse à marée basse. Des milliers de personnes y vivent de la culture des marais ou du poisson.

Iles Manirienes : cet archipel occidental de la Mer des Lamentations est habité par des tritons et des pêcheurs. Ces îles furent autrefois les sommets de Slontos, submergé il y a environ cinq cents ans. Sous la surface de l'eau dorment les restes du plus grand temple du Bouffon au monde. Certains tiennent ce dernier pour responsable de la chute de ce pays au passé glorieux. D'autres pensent qu'elle ne fut qu'une partie de la Malédiction des Erudits.

Iles des Trois Pas : ces îles lointaines sont le repaire des Pirates Loups. Personne n'y élève ou ne cultive quoi que ce soit et la population se nourrit de bétail et de céréales volés. Les esclaves travaillent par peur de perdre la vie et pour contenter leurs maîtres pirates.

Iles Wénéliennes : il s'agit de l'archipel oriental des îles de la Mer des Lamentations. Ses eaux peu profondes grouillent de vie et certaines familles possèdent d'anciens arrangements avec des tritons afin de récolter les fruits de la mer. Ces îles constituaient le sommet de collines avant que Slontos ne soit englouti. Certaines d'entre elles ont été interdites aux étrangers par les tritons, qui possèdent de puissantes magies pour se faire respecter. Ces lieux interdits sont probablement les restes intacts de l'ancienne terre. Ailleurs, on peut trouver des ruines parmi les îles qui, pour la plupart, ne sont pas habitées.

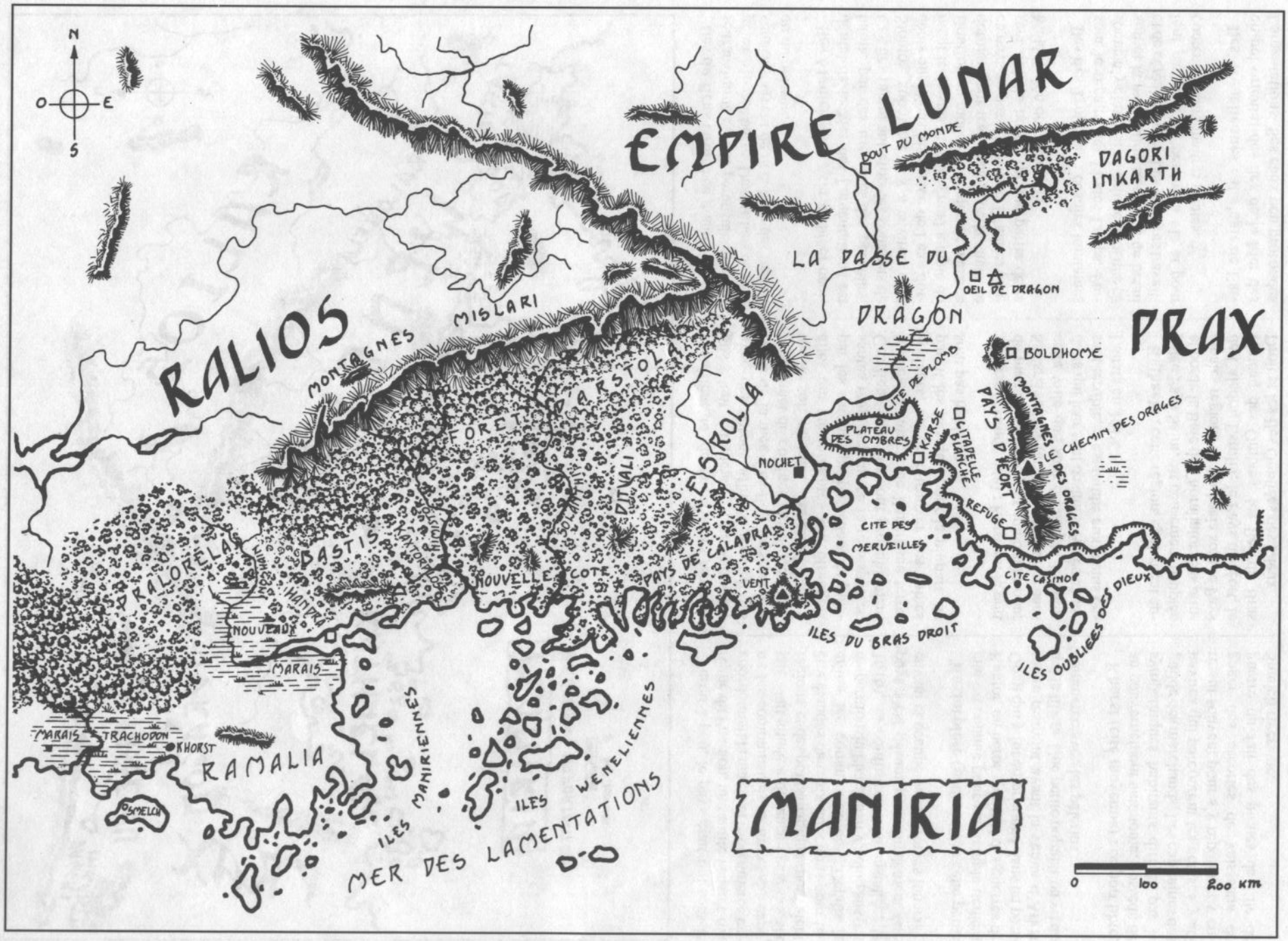
Karse (grande cité) : Karse est le port de marchandises le plus important pour Sartar, Prax ou Tarsh. C'est en effet dans cette ville que sont déchargés les produits qui leur sont destinés. Après un assaut terrible, il est tombé aux mains des Lunars en 1619.

Kathaela : cette région, également appelée Pays Saint, est densément peuplée et borde la Baie de Choralintor. Les principales régions de Kathaela sont le Pays de Caladra, Esrolia, le Pays d'Héort, le Plateau des Ombres, les Iles du Bras Droit et les Iles Oubliées des Dieux.

Jusqu'à peu, le pays était uni sous le règne du Pharaon, une entité vénérée qui coordonnait la magie et le commerce entre les communautés membres. Sa capitale était située à distance égale des six régions, et des ponts magiques pouvaient être étendus dans six directions pour faciliter les communications. Depuis la disparition du Pharaon, il y a cinq ans (en 1616), la confusion s'est installée, le pays s'est désuni pour finalement être envahi et occupé par les forces lunars.

Kaxtorplose (petite cité) : cette petite cité est connue pour son temple dédié à Kaxtor, un héros spirituel des guerres de Gbaji qui y fut emprisonné dans un périmètre restreint avant la venue d'Arkat qui le libéra. Une petite population vit du commerce avec les pèlerins.

Khorst (cité moyenne) : ce port libre, au gouvernement autonome, possède de sympathiques habitants dirigés par la guilde des marchands. Les capitaines des navires qui parcourent les côtes, s'y arrêtent souvent pour s'y reposer et y engager des escortes de vaisseaux de guerre du fait des pirates de l'île de Smelch riveraine.


N
O
E
S
EMPIRE LUNAR
BOUT DU MONDE
DAGORI INKARTH
LA PASSE DU DRAGON
OEIL DE DRAGON
RALIOS
MONTAGNES MISLARI
PRAX
BOLDHOME
CITE DE PLOMB
PLATEAU DES OMBRES
KARSE
CITADELLE BLANCHE
MONTAGNES DES ORAGES
LE CHEMIN DES ORAGES
REFUGE
MOCHET
CITE DES MERVEILLES
CITE CASTINOR
ILES DU BRAS DROIT
ILES OUBLIEES DES DIEUX
PRALORELA
NOUVEAUX MARAIS
MARAIS TRACHODON
KHORST
OSMELIA
RAMALIA
ILES MANIRIENNES
ILES WENELIENNES
MER DES LAMENTATIONS
MANIRIA
0
100
200 KM

Marais Trachodon : ce marais désert n'a qu'un seul intérêt : les dinosaures qui l'habitent.

Mer des Lamentations : cette mer a acquis son nom après le premier engloutissement de Slontos, avant les Ténèbres. La cité magique d'Erenplose, emprisonnée dans une bulle d'air, survit encore au désastre. On peut parfois l'apercevoir depuis la surface. La Mer des Lamentations mérite doublement son nom puisque Slontos fut submergé une seconde fois à la fin du Second Age, occasionnant ainsi la mort de milliers de personnes. La profondeur de la mer est d'environ 10 mètres et l'on peut encore trouver des ruines partiellement émergées et envahies de végétation.

Montagnes des Orages : ces pics gigantesques se dressent sur le plateau d'Héort, le séparant de Prax. La forêt couvre ses pentes les plus hautes. Le plus grand pic, le Chemin des Orages, est sacré pour les Dieux des Tempêtes. Comme de nombreux attributs géographiques du Pays Saint, il est colossal avec près de 3000 mètres de haut.

Montagnes Mislari : ces montagnes infranchissables forment les frontières nord-ouest de Maniria, au-delà desquelles s'étend Ralios.

Nimistor : cette région est draînée par la rivière Nimistor et ses affluents. Les habitants sont membres de clans orlanthi, unis sous la houlette d'un roi choisi au hasard.

Nochet (métropole) : il s'agit de la plus grande cité d'Esrolia (dans le Pays Saint) et sans doute l'une des plus grandes du monde. Elle abrite environ cent mille âmes.

Nouvelle Côte : cette région côtière de Wénélia s'étend du Pays de Caladra jusqu'à Ryzel. La côte est généralement accidentée et rocheuse mais les embouchures des fleuves sont toujours calmes. Les quelques cités qui la parsèment sont toutes récentes et leurs dirigeants rejettent systématiquement l'autorité des seigneurs de l'intérieur.

Nouveaux Marais : ce grand marécage a été créé lors de la destruction de Slontos. Il est habité par des loutres géantes partiellement intelligentes, quelques broos et un peuple des marais. Le fleuve permet le trafic entre Ralios et la côte sud, renforçant la position commerciale de Handra.

Oubliées des Dieux : cet archipel balayé par les marées abrite une colonie préhistorique d'athées qui subsistent grâce aux profits de l'infâme Cité Casino.

Passe du Dragon (la) : cette région au nord de Kethaela possède une importance stratégique énorme. De nombreuses prédictions la citent comme le point de départ de la Guerre des Héros. Elle est complètement détaillée dans la section suivante.

Pâturages : la région occidentale de la Passe du Dragon. Les habitants sont des adorateurs de chevaux qui méprisent les villes et vénèrent également le soleil. Leur chef actuel est la Reine Cheval Plumes, une femme héritière du pouvoir et de puissances magiques terribles. De plus amples informations concernant les Pâturages sont fournies dans le chapitre détaillant la Passe du Dragon.

Pays de Caladra (Le) : cette région d'activité volcanique intense au sud-ouest du Pays Saint, est nommée Pays de Caladra. Elle s'étend vers l'ouest sur 200 km, à partir de la Baie de la Mer des Miroirs. Vent, son plus haut sommet, culmine à 2 100 mètres. Son panache de fumée blanche est visible à des centaines de kilomètres à la ronde. La terre fertile du Pays de Caladra, ses dieux bienveillants et une nature généreuse assurent la pérennité d'une population particulièrement importante. Bizarrement, la civilisation de ce pays n'est pas urbanisée, contrastant avec Esrolia, son voisin septentrional.

Pays d'Héort : situé sur un vaste plateau dans la partie orientale du Pays Saint, le Pays d'Héort est une agréable région fermière, malgré les quelques problèmes provenant des Montagnes des Orages. Le pays est habité par des barbares orlanthi.

Quatre grandes tribus d'humains orlanthi civilisés y vivent. La base orlanthi de la tribu hendreiki a été altérée par l'impact mercantile, religieux et social des Malkioni. S'ils ont changé, les Theyalans ont conservé leur amour de la liberté politique. Appelés "chevaliers" et non "thanes", les guerriers hendreiki sont armés pour combattre de la même façon que leurs suzerains occidentaux. Néanmoins, les chevaliers du Pays d'Héort ne forment pas une classe noble, mais une classe libre comme toutes les autres. Les nobles sont sélectionnés dans certaines familles et sont soumis à l'approbation de tous les membres libres de la tribu. La classe "non-libre" répugne tellement aux habitants de ce pays qu'il y existe moins de serfs et d'esclaves que dans la plupart des pays occidentaux.

L'Empire Lunar a mené de nombreux assauts, à la fois subtils et directs, contre le Pays Saint ; le Pays d'Héort constituant le point de mire de ces attaques. La mort du Pharaon a redonné espoir à l'Empire et sa victoire est imminente. L'an dernier le Pays d'Héort fut envahi et occupé par les troupes lunars, à l'exception de Citadelle Blanche, où le roi Brian mène une résistance héroïque.

Pays Saint (Le) : ce nom a été donné à Kathaela par le Pharaon, qui régna jusqu'à peu sur les nombreuses terres variées de la région. Voir Kathaela.

Plateau des Ombres : des trollinets vivent sur ce plateau dont les sous-sols sont habités par des trolls sombres. Des humains pessimistes pensent qu'il y a au moins 40 000 trolls dans cet ancien complexe.

Pralorela : cette région de collines est habitée par les Damali, des Hsunchens Cerfs. C'est un peuple plutôt pacifique et les caravanes en route vers Wénélia et les Nouveaux Marais traversent souvent ce pays.

Ramalia : cette région de collines de Wénélia est peuplée de descendants de Hsunchens Sangliers-Garous dirigés par des survivants de la destruction de Slontos. Leur crainte et leur haine de l'océan les poussent à tuer rituellement tous les marins échoués. Confiné dans ses frontières naturelles, le royaume est devenu suspicieux envers ses propres citoyens et chacun le considère comme un endroit déplaisant. Le roi Paruzal l'Empaleur y règne. Ses gouverneurs sont appelés les Taxeurs et Hacheurs. Le vampirisme (au sens sorcier du terme) est un pouvoir contrôlé par l'état. La plupart des formes de commerce sont illégales, hormis pour la famille royale.

Refuge (grande cité) : cette cité des îles Oubliées des Dieux est une colonie brithini qui continue à exister grâce aux anciens systèmes de castes de Brithos. Prudents et constamment sur la défensive, ses habitants sont de vieux routards de la politique et agissent rarement impétueusement.

Ruines des Machines : durant le Second Age, alors que la magie était corrompue, une terrifiante cité se dressait à cet emplacement. Elle produisait en masse

des objets magiques. De nombreux dieux envoyèrent leurs fidèles détruire ce blasphème, et la guerre qui s'ensuivit est l'une des épopées les mieux connues de la chute des Erudits de l'Ambigu. Aujourd'hui l'approche même du site est interdite et des pièges de nains, des maladies rares et des monstres hideux reposent ici dans l'attente des curieux.

Ryzel : c'est une terre complète de dragonewts avec sa propre version du Roi Inhumain. Si des groupes de dragonewts chasseurs parcourent la totalité de Slontolia, ils ne traquent et ne tuent les formes de vie intelligentes qu'autour de cette chaîne de collines bordant la mer.

Sartar : ce royaume barbare fut créé en 1492 et conquis par l'Empire Lunar en 1602. Ses fondateurs étaient des conservateurs du Pays d'Héort mécontents du développement local. Si le royaume a été conquis, ses habitants sont des rebelles dans l'âme.

Smelch (petite cité) : une petite ville pirate sur l'île d'Alatan. Sans complexe, ses habitants ont décrété qu'Alatan et la région environnante faisaient partie du Royaume de Smelch.

Vallée Solanthi : cette région est drainée par la rivière Solanthi. Les talents et la réputation du Seigneur de Guerre

Grise-Crinière ont grandement enrichi le pays. Sous son règne tous les pays d'alentour ont été pillés ou ont dû payer un tribut. Les Solanthi et leurs alliés les Ditali ont même volé et pillé Esrolia. Aucune punition n'a été infligée au peuple de Grise-Crinière et la vengeance d'Esrolia s'est déchaînée sur les Ditali. Le Seigneur Grise-Crinière est aujourd'hui un vieil homme qui règne depuis la ferme de sa femme préférée. Ses fils, Hardral et Varstari, sont tous deux des magiciens et des dirigeants capables.

Terres Ditali : ce puissant royaume barbare de Wénélia menace parfois Kathaela. Les habitants ont une organisation orlanthi dotée d'une aristocratie malkioni.

Vallée des Bêtes : c'est la région la plus méridionale de la Passe du Dragon. Une partie du territoire est isolée et protégée par une ancienne magie dont les auteurs, les Amis des Wyrms, sont morts depuis longtemps. L'origine de ses habitants est inconnue. Certains se prétendent descendants de dieux, alors que d'autres se réclament héritiers de formes perverses de chirurgie et de sorcellerie. Collectivement, on les appelle les Hommes Bêtes, et chacun semble être à la fois homme et animal. Ils vivent pacifiquement dans cet endroit sans être dérangés, à moins de le choisir eux-mêmes. Ils se rencontrent tous une fois par an pour danser parmi les mégalithes du Temple Sauvage lors d'une cérémonie spectaculaire et sanglante.

La Passe du Dragon

"Je suis un guerrier du clan (X) des célèbres terres de la Passe du Dragon."

Description : la Passe du Dragon est probablement l'endroit le plus important de Glorantha. Bien qu'elle soit géographiquement incluse dans Maniria, son importance justifie son traitement séparé ici.

La Passe du Dragon elle-même est une étroite vallée proche du Sommet des Neiges qui coupe la ligne de partage des eaux continentales. Cependant, au cours des siècles, son nom s'est étendu à l'espace de 220 km compris entre les Montagnes des Bois de Pierre, et aux régions environnantes. La région de la Passe du Dragon est vaste, atteignant 100000 km carrés de surface totale, voire plus si ses frontières sont déterminées librement.

La Passe du Dragon possède une très grande importance stratégique, au carrefour du continent de Genertela. L'histoire l'a peuplée de nombreux groupes différents, dont la plupart ne sont que des vestiges des temps anciens. L'époque récente a vu arriver de nouveaux envahisseurs et en apportera sans doute d'autres.

Plus que nulle part ailleurs, la Passe du Dragon est une région imprégnée de magie. C'est le centre du monde pour de nombreux mythes de par Glorantha. Des événements magiques et religieux s'y déroulent et plusieurs demi-dieux y vivent. De nombreux prophètes et érudits prédisent que si le fusible de la Passe du Dragon saute, il mettra le feu à la Guerre des Héros.

Militairement, la Passe du Dragon est une des régions les plus importantes de Genertela. Elle offre le seul passage accessible aux armées de grande taille et lourdement équipées, à travers les Montagnes du Bois de Pierre, qui s'étendent de façon ininterrompue sur 1600 km à l'ouest et environ 1000 km au nord. Cette région possède de nombreuses forêts, collines, montagnes ou autres terrains aisément défendables. Plus important, sa population guerrière et ses nombreuses entités magiques en font une contrée très effrayante pour les armées de pacification ou de conquête.

Habitants : la table de population montre le peuplement relatif des espèces intelligentes de la Passe du Dragon. La part de la population non-humaine est plus importante ici que partout ailleurs dans Glorantha.

Culture : trois groupes principaux vivent dans la Passe du Dragon, les Tarshites, les Sartarites et les habitants des Pâturages. De plus petits groupes existent, tels les Telmori, le Comté du Cheval Noir et le Comté du Dôme Soleil, ainsi qu'un grand nombre de non-humains, comprenant plusieurs peuples étranges comme les canards, les monteurs de sangliers et les hommes-bêtes qui habitent certaines parties de la Passe.

Langages : ils sont nombreux. Les trois langues humaines principales sont le Sartarite (parlée au sud de Sartar), la langue des Pâturages (parlée dans les Pâturages) et le Tarshite (parlée dans Tarsh et au nord de Sartar). Le Sartarite est un langage theyalan de la sous-famille manirienne. Le Tarshite est une langue de la sous-famille pélorienne.

Gouvernement : actuellement, le Général de l'Armée Provinciale Lunar, Fazzur l'Instruit, dirige une grande partie de la région. Il règne sur les terres occupées de Sartar, du Pays d'Héort et de Prax. Reportez-vous au paragraphe concernant le Gouvernement Provincial Lunar dans le chapitre sur l'Empire Lunar.

Armée : si la Passe du Dragon est officiellement soumise à la loi martiale, la région reste un foyer de guerres, de rébellions et de luttes intestines. La plupart des habitants vivent en se préparant au combat, même si de grandes unités de guerriers peuvent difficile-

Table d'Activités Régionales de la Passe du Dragon

A l'inverse des autres tables de ce chapitre, celle-ci ne contient que des événements rares qui sont susceptibles de se passer en n'importe quel lieu de la Passe du Dragon. A déterminer une fois par mois et par région.

Evénements Rares

- Un Vrai Dragon est aperçu alors qu'il vole au-dessus de la Passe
- Des Rêves de Dragons cabriolent en une forme d'activité rituelle dans les parages
- Une wyrm hostile et affamée rôde alentour : on recherche des chasseurs
- Un groupe de dragonewts guerriers emprunte la Passe, en ignorant tous les humains
- On a aperçu des dragonewts à proximité, immobiles
- Des Enfants du Vent arrivent avec des nouvelles de contrées lointaines
- Un groupe de nomades praxiens traverse la Passe
- De hideux monstres morts-vivants s'échappent du Marais des Hautes-Terres et se dirigent vers la Passe
- Un Dragon proche offre de la Sagesse à vendre
- Un vent étrange souffle
- On a vu des monteurs de sangliers dans la région

Population de la Passe du Dragon

Humains

Comté du Cheval Noir	20 000
Sartar	180 000
Tarsh	360 000
Pâturages	40 000
Sommet des Neiges	35 000
Total	635 000

Non-humains

Hommes Bêtes	25 000
Trolls et Trollinets (Dagori Inkarth)	150 000
Canards	10 000
Nains	15 000
Dragonewts	20 000
Total	220 000
Total Général	855 000

ment s'entraîner sans être dispersées par l'occupant lunar. Toutefois, même les Lunars ne se risquent pas à s'attaquer à certaines entités de la Passe, comme le Dragon Rouge ou le Seigneur Ethilrist, et les personnes qui vivent dans les domaines de ces créatures sont libres de préparer la guerre si elles le souhaitent. Aujourd'hui, la plupart des colonies sont des camps fortifiés.

Religion : Le culte lunar a remplacé la plupart des cultes locaux.

Dans Tarsh, le panthéon d'Orlanth était autrefois la religion dominante. Néanmoins, il a été supplanté et remplacé par l'influence des croyances lunars provenant des dirigeants et populations des vallées riveraines. En fait, de nombreuses petites tribus de Tarsh (et d'autres provinces lunars) vénèrent toujours le Dieu des Tempêtes et en conservent les traditions.

Prophéties de la Guerre des Héros

Une Légende de la Passe du Dragon : attribuée à Araignée Roc, la Sorcière du Feu

"Un grand choc de héros se produit dans les Derniers Jours.
Le mitron, la poétesse, le seigneur de guerre, l'âme damnée, le roi à trois dents et le seigneur dragon livrent bataille pour la destinée de l'univers.
Le globe s'assombrit, je ne puis voir qui l'emporte.
Mais les combats sont acharnés et glorieux.
Peu d'habitants de la Passe du Dragon en réchapperont."

Il est probable que le "roi" de la légende soit l'Empereur Rouge, qui porte une couronne à trois pointes. "La poétesse" peut faire référence à Jar-eel la Tranchante, qui est déjà considérée comme une Héroïne de l'Empire Lunar. "Le seigneur dragon" est peut-être le Roi Inhumain. Les autres participants ne sont pas encore identifiés.

Personnalités

Araignée Roc : elle est la plus connue et peut-être la plus puissante des trolls sombres. Tous les pouvoirs de l'obscurité et du feu lui obéissent. Elle créa les premiers grands trolls et elle commande un gigantesque dragon noir. Au-delà de la politique, au-delà de la mortalité, c'est une demi-déesse dont les conceptions se réalisent dans d'autres mondes.

Delecti le Nécromancien : Delecti est un puissant seigneur de l'Empire des Amis des Wyrms qui rompit la barrière entre la vie et la mort, obtenant l'immortalité et la capacité de concevoir des monstruosités dont l'existence pervertit l'idée même de la vie. Lorsque les ennemis de l'Empire des Amis des Wyrms envahirent le pays, Delecti utilisa sa magie pour créer le Marais des Hautes-Terres où il a vécu protégé depuis lors.

Ethilrist, Seigneur de la Troupe du Cheval Noir : s'il porte de nombreux autres titres, le Seigneur Ethilrist choisit habituellement de porter ceux de Chevalier et Seigneur de la Troupe du Cheval Noir. C'est un célèbre Quêteur Héroïque d'un lointain passé qui s'établit ici, sur un territoire lunar qui lui fut attribué il y a plusieurs siècles. Ce mercenaire très réputé loue sa cavalerie surnaturelle montant des étalons démoniaques.

Fazzur l'Instruit : le Général de l'Armée Provinciale est l'un des individus les plus puissants de la région, responsable devant le Suzerain Provincial et le Seigneur de Guerre Impérial. Fazzur est un général compétent et populaire issu d'une puissante famille tarshite. Voir le chapitre sur l'Empire Lunar pour plus d'informations.

Forang Farosh : connu comme "Le Parleur de Toutes les Langues", Forang Farosh est un survivant de l'Empire des Amis des Wyrms. Initialement lié comme esprit fonctionnaire durant le dixième siècle, il fut plus tard lié à nouveau sous la forme d'un fantôme par un de ses ennemis. Lorsqu'il fut accidentellement découvert, Forang Farosh posséda sa victime et retrouva ainsi récemment l'existence. Il vit désormais dans le misérable village de Tink, dans les terres de l'Oeil de Dragon.

Moirades, Roi de Tarsh : ce roi a étudié les subtilités de la magie lunar et de la décadence élégante. Il excelle dans les deux domaines. La paix qui règne dans son royaume n'est pas troublée et le roi passe son temps en frivolités ou auprès de l'armée. Celle-ci, ainsi que la politique étrangère, sont contrôlées par une puissante faction de la noblesse guerrière, dont les membres se nomment les Phargentites, du nom du Roi Phargentes, le roi guerrier qui précéda Moirades.

Début de la Guerre des Héros

MANIRIA : les Guerres provinciales

Les succès militaires de l'Empire Lunar dans Maniria sont condamnés à être bouleversés par les intrigues politiques, puis détruits par des forces magiques et de nouveaux ennemis inattendus. Les choses se dérouleront probablement de la façon suivante :

Le général vétéran Fazzur l'Instruit est écarté du pouvoir par ses ennemis politiques. Les succès martiaux cessent avec son éviction.
Tatius le Malin, désormais Général de l'Armée Provinciale Lunar, marche courageusement à l'ouest, vers Esrolia pour soutenir la faction lunar. Une armée de fortune, composée de réservistes du Pays Saint et des Pirates-Loups le repousse. La domination lunar sur le Pays d'Héort est brisée. Les unités survivantes de l'armée lunar se retirent dans la Passe du Dragon.
Argrath, un Quêteur Héroïque de Sartar, retourne dans son royaume avec une petite armée de nomades praxiens et prend Boldhome. L'insurrection générale est déclarée et la région se débarrasse du joug lunar. Argrath est nommé Prince de Sartar. L'armée se retire dans Tarsh.
Aidé par les géants et les dragons de la Passe du Dragon, Argrath ressuscite la puissance de l'Empire des Amis des Wyrms pour aider à détruire l'Empire Lunar.

Prophéties de la Guerre des Héros

Les Plans des Nains : attribué au Nain de la Marche Naine dans la Passe du Dragon, 1160 S.T.

"La Décamonie a lâché sa machine fatale il y a longtemps lorsqu'elle a perdu les pouvoirs des Nains de Fer dans le monde. Depuis lors, les races mortelles n'ont cessé de se préparer à la Bataille des Héros, lors de laquelle ils s'entre-tueront et massacreront toutes les masses innocentes inutiles. Les quelques survivants seront d'excellents esclaves pour la prochaine phase de la Reconstruction.
Tout est planifié, tant que les nains travaillent ensemble et en harmonie. Bientôt les humains apercevront une merveille pourpre parcourant le ciel, prouvant que le calendrier est respecté et que les nains sont un."

La progression inexorable de la Reconstruction Naine est acceptée en tant que fait par la majorité des humains. La plupart des commentaires proviennent de la Passe du Dragon, dont le chef et porte-parole est réputé pour être fantasque et, occasionnellement, un menteur invétéré. La prophétie inlassablement répétée de la venue de la Lune Rouge s'est révélée exacte, bien que la sphère rouge soit montée au ciel et ne l'ait pas "traversé" comme promis. Lorsqu'on lui pose la question, le chef des nains sourit et dit simplement: "Elle n'a pas encore fini de bouger."
Les nains progressent dans leur plan pour ressusciter la Machine du Monde. Ils prétendent que tout se passe comme prévu et que la prochaine preuve de leur succès sera l'apparition d'un Dragon inconnu jusqu'alors. Ils disent ne prévoir aucune action manifeste.

Mornoir, Roi des Colymar : le Roi Mornoir est à l'image de nombreux chefs sartarites. Il combattit vaillamment contre l'Empire Lunar à plusieurs reprises, mais embrassa récemment la religion lunar afin d'y trouver le soutien à sa candidature à la royauté tribale. La marée de la conquête progresse lentement, mais aussi certainement que lors de la guerre.

Reine Cheval Plumes : la dirigeante des tribus des Pâturages est une importante prêtresse qui incarne des puissances imposantes aux yeux de ses adorateurs. La dirigeante actuelle, nommée Porteuse de la Tête à cause du masque qu'elle revêt, a sans complexes vendu ses mercenaires au plus offrant.

Roi Inhumain (Le) : le dirigeant des dragonewts est une créature dangereuse et capricieuse, motivée par des choses que nul être humain ne désire comprendre. Dans sa propre "cité", sa volonté est réalité et tous les dragonewts de la Passe du Dragon lui obéissent aveuglément. On peut l'approcher et négocier avec lui mais, lorsqu'il est dérangé pour des raisons insignifiantes, il a l'habitude de dévorer les plaignants.

Sabot de Fer, Seigneur de la Vallée des Bêtes : le demi-dieu qui dirige les Hommes Bêtes est réapparu plusieurs fois avant et durant l'Histoire. On peut l'invoquer grâce à de gigantesques sacrifices et cérémonies au Temple de la Bête. Sabot de Fer est un centaure. En tant que neveu du dieu cheval, il peut contrôler ces créatures.

Kallyr Sourcil d'Etoile : cette Quêtrice Héroïque est célèbre pour sa lutte incessante contre les envahisseurs lunars. On dit qu'elle se trouve en compagnie du Roi Brian à Citadelle Blanche.

Temertain, Prince de Sartar : malgré leur sang royal, les ancêtres de Temertain ont quitté Sartar depuis plusieurs générations. Temertain est un vieil homme qui est resté toute sa vie un étudiant au statut obscur. Trompé par des aventuriers, il crut pouvoir devenir le Roi Philosophe, ce qui le séduit et l'amena à Sartar. Au début, il soutint la résistance de Sartar, mais il devint rapidement une marionnette aux mains des Lunars. La plupart des Sartarites le considèrent comme possédé, et par là même comme un usurpateur.

Histoire

Les premiers habitants de la Passe du Dragon furent balayés en 1120 par les Tueries Draconiques qui élimina tous les humains de la région. Différentes Races Aînées se battirent pour en prendre le contrôle durant quelques temps. Les humains revinrent finalement, d'abord les habitants des Pâturages par l'est (vers 1250) puis des Tarshites venant du nord (vers 1330) et enfin les Hendreiki du sud (vers 1300).

Le Royaume de Tarsh a été le pouvoir politique dominant, sous contrôle des natifs entre 1368 et 1490, date à laquelle le fils lunar de Hon-eel l'Artiste prit le pouvoir. L'influence lunar sur Tarsh s'est étendue et c'est aujourd'hui la plus riche des provinces lunars.

Durant de nombreuses années le Royaume de Sartar a résisté à l'expansion lunar dans la Passe du Dragon, mais en 1602 Boldhome fut mise à sac et la famille royale exterminée. Sartar fut inclus dans l'Empire Lunar et est actuellement démembré en plusieurs régions politiques.

Sites Importants

Aldachur (cité moyenne) : cette cité fut récemment (1611) conquise par Harvar Poing-de-Fer de la tribu des Vantaros, un noble loyal au Roi de Tarsh. C'est une étape importante sur la route de Boldhome à Tarsh.

Boldhome (grande cité) : ancienne capitale de Sartar, cette ville est bâtie en hauteur au-dessus des plaines. Elle est juchée dans une vallée montagneuse, parmi les sommets sacrés du Dieu des Tempêtes. Sartar, son fondateur, l'a construite pour relever un ancien défi et réaliser une prophétie. C'est encore aujourd'hui un important centre de commerce occupé par les troupes lunars.

Bout du Monde (grande cité) : centre de la civilisation lunar dans Tarsh, cette cité fut nommée ainsi car l'on pensait qu'elle serait le "Bout du Monde lunar", par-delà lequel les Lunars n'iraient jamais. Elle est relativement moderne, avec des rues droites, une architecture de type jrusteli et des murs colossaux. Comme il est d'usage dans les villes lunars, il existe plus de temples que de bâtiments gouvernementaux.

Comté du Cheval Noir (Le) : cette région est tenue par le Seigneur Ethilrist, un mercenaire légendaire très âgé et au passé épique. Son peuple est constitué de simples fermiers et ses dirigeants sont de terribles guerriers qui montent des chevaux démons. La population est pacifique, sauf en cas d'invasion. Néanmoins, la Troupe du Cheval Noir est toujours prête à louer ses services de mercenaires. La seule agglomération est Perchoir du Rêve.

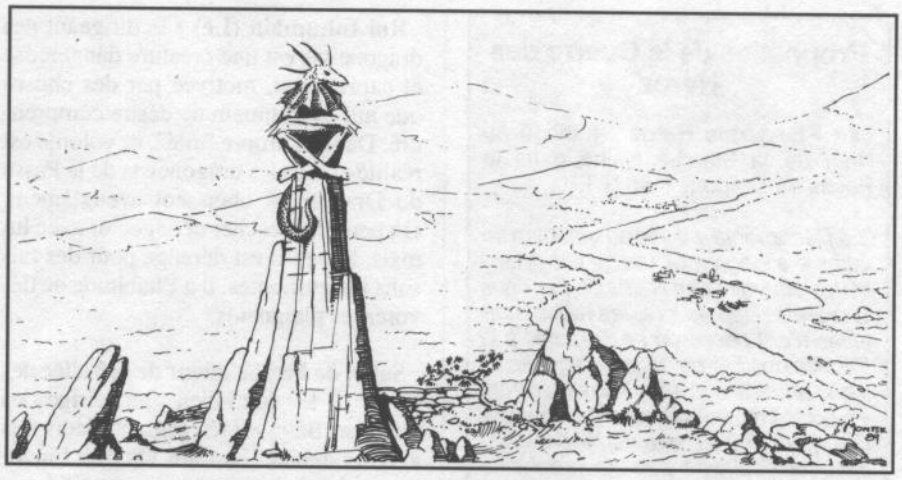
Home-collines : ce gracieux complexe de tours surplombe les plus hauts pics des montagnes du Dragon Noir, un gigantesque éperon au sein des Montagnes des Bois de Pierre, près du Lac de Tombeciel. C'est dans ces tours et ces tunnels qu'habite Araignée Roc, la grande sorcière troll.

Mine de Nains : un des plus sympathiques dirigeants nains y vit. Il est connu pour avoir fait de somptueux cadeaux ou offert des locations à des prix inhabituels. Certaines de ces locations concernent des mercenaires extraordinaires, comme ceux du culte du canon.

Oeil de Dragon (équivalent en superficie à une grande cité) : cette "cité" à l'architecture inhumaine se dresse au sein d'une vaste plaine plate. C'est là que vivent des milliers de Dragonewts, formant une des plus grandes colonies de Glorantha. C'est une des rares forteresses draconiques qui ait survécu aux Ténèbres. Le Roi Inhumain, un vrai dragon incarné dans un corps inférieur, y vit et c'est d'ici que proviennent les décisions affectant les dragonewts de la Passe du Dragon.

Passe du Dragon (la) : cette trouée entre deux chaînes de collines, à environ 25 km au sud-ouest du Sommet des Neiges, est le passage le plus aisé entre le nord et le sud de la région. Construite pour devenir un gigantesque dragon de plusieurs milliers de mètres de large, le trafic devait passer au travers de sa gueule ouverte. Elle fut presque complètement détruite lors de la bataille finale contre l'Empire des Amis des Wyrms mais sa majeure partie reste reconnaissable.

Vallée des Bêtes (La) : une partie de ce territoire est isolée et protégée par une ancienne magie dont les auteurs, les Amis des Wyrms, sont morts depuis longtemps. L'origine de ses habitants est inconnue. Certains se prétendent descendants de dieux, alors que d'autres se réclament héritiers de formes perverses de chirurgie et de sorcellerie. Collectivement, on les appelle les Hommes Bêtes et tous semblent être à la fois hommes et animaux. Ils vivent pacifiquement en ces lieux, sans être dérangés à moins de le choisir eux-mêmes. Ils se rencontrent tous une fois par an pour danser parmi les mégalithes du Temple Sauvage lors d'une cérémonie spectaculaire et sanglante.



LES PÂTURAGES

"Je suis un guerrier du Peuple du Cheval Pur, bénie soit la Reine"

Les habitants des Pâturages sont un anachronisme situé au mauvais endroit. Ces nomades restent aujourd'hui confinés à un petit territoire convoité par des agresseurs en mal de terres. Ils ont survécu grâce aux changements façonnés par la Reine Cheval Plumes et à la magie ancestrale invoquée lorsque la tribu trouva refuge dans la Passe du Dragon pour la première fois.

Ce peuple vénère ses chevaux, élève de grands troupeaux de créatures supérieures afin de les vendre et transportent des biens à travers la Passe du Dragon. Les habitants eux-mêmes se prétendent descendants du Dieu Soleil et leur culture est similaire à celle de Pent. Toutefois, ils n'élèvent que des chevaux et aucun bétail, prétendant que cette pratique a pollué Pent.

Collines de l'Hydre : une région terrifiante où des hydres vivent et se sont multipliées depuis le début du Temps.

Perchoir du Rêve (cité moyenne) : cette cité fortifiée est bâtie autour du palais de Seigneur Ethilrist. Un temple dédié à Arkat et au Dieu Invisible domine la cité. Le palais contient d'incroyables trésors et marchandises de luxe, amassés de par le continent et à travers les années.

Vallée Ormsgone : à cet endroit où habite le gigantesque Dragon Rouge, vivent plusieurs petites tribus qui ont résisté à Tarsh depuis des siècles. Bien qu'elle soit mince et obscure, leur liberté est devenue légendaire.

Table d'Activités Régionales des Patûrages

A déterminer une fois par mois et par campement

Evénements Communs

- Un éclaireur des Pâturages cherche à engager des mercenaires pour sa compagnie
- Une caravane itinérante cherche des mercenaires indépendants comme gardes
- Des voleurs de chevaux sont dans la région: la tribu est mobilisée, tout commerce est interrompu jusqu'à la fin de la crise
- Un nouveau prophète vante la promesse du "Long Chemin vers le Foyer" dans les environs ; il/elle est capable de décrire des faits étonnamment exacts à propos de ses auditeurs
- On dit qu'un Rêve de Dragon chasse le bétail aux alentours

Evénements Peu Communs

- Visite d'Hommes Bêtes vendant des herbes peu communes
- Les troupeaux de chevaux refusent de se nourrir : les chamans recherchent la cause
- Plusieurs clans se retrouvent pour des courses et tournois ; les étrangers sont les bienvenus

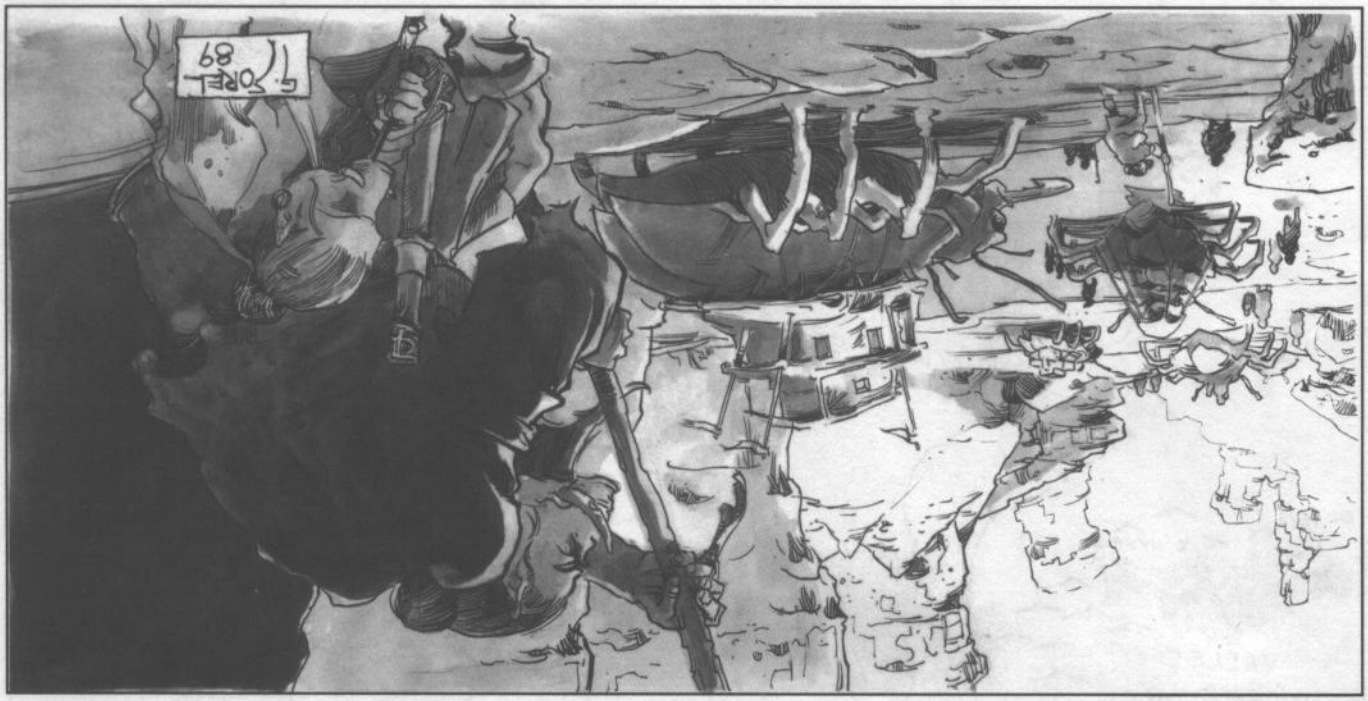
Evénements Rares

- Des dragonewts proches chassent les humains ; les troupeaux s'apprêtent à partir pour un endroit plus calme
- Des événements chaotiques ont lieu dans les environs : embuscades et émeutes dues à des nomades conservateurs
- Des dinosaures carnivores se comportent comme des fous ; des tribus se regroupent pour participer à la chasse
- Un prophète exige le sacrifice d'un étranger pour empêcher l'invasion imminente du Mangeur Noir

SARTAR

"Je suis un homme libre du clan (X) de la fière tribu (Y)"

Le royaume de Sartar est constitué de 24 tribus orlanthi, descendant des fondateurs venus du sud pour découvrir l'ancestrale vénération d'Orlanth. La maison royale a coordonné les tribus durant un siècle, résistant à l'invasion lunar. En 1602 la capitale Boldhome



est tombée. Désormais, le Prince Temertain, une marionnette installée et contrôlée par le Gouverneur Provincial, siège à Boldhome et prétend commander la loyauté des rois tribaux.

Le contrôle lunar sur le territoire a été efficace et dur. Des dirigeants alliés ont été mis en place à la tête des tribus. Les lois austères ont souvent poussé les tribus à la rébellion, rapidement écrasée, et dont la punition enrichit les officiels lunars en terres et capitaux.

La révolte continue de couver au sein des tribus de Sartar. Si la plupart des jeunes n'ont jamais connu autre chose que l'occupation lunar, le feu de la liberté brûle intensément, n'attendant que le combustible pour s'étendre et balayer les oppresseurs.

Comté du Dôme Soleil (Le) : ce petit état est une théocratie contrôlée par le culte de Yelmalio. Il défend son indépendance avec acharnement, jusqu'à en obtenir le juste prix. Après quoi les militaires encore en âge d'exercer deviennent des mercenaires dévoués.

Creux du Serpent-Pipe (Le) : durant les anciennes guerres contre le chaos et au plus profond des Ténèbres, la terre s'effondra pour emprisonner le chaos à cet endroit. De cette façon, une armée conquérante a pu partir d'une extrémité et tout détruire sur son passage. Ce plan a quasiment réussi. Une partie du mal s'enterra profondément et si les conquérants l'ont poursuivie dans les profondeurs des tunnels, elle réussit à s'échapper. Le chaos existe toujours dans cet endroit, ressurgissant parfois et constituant une menace perpétuelle.

Forêt Puante (La) : de nombreux arbres couvrent ces collines et ces vallées hantées par des trolls, des monteurs de sangliers et de tristes souvenirs. Aux confins de cette forêt se trouve le Socle d'Ivoire, un horrible temple dédié au culte sanglant des monteurs de sangliers.

Tombeciel (Lac de) : à la source de la Rivière se trouve un orage qui déverse perpétuellement des torrents de pluie dans ce lac ravagé. Les habitants de la région affirment qu'il existe à cet endroit un trou dans le ciel. Il arrive que de gigantesques choses, rejettées par les rivières célestes y tombent. Des trolls courageux draguent parfois le lac. De nombreux trollinets et plusieurs communautés de trolls, résident autour de celui-ci.

Table d'Activités Régionales de Sartar

A déterminer une fois par semaine et par cité ou fort

Evénements Communs

- Vol de bétail par le clan voisin ; les habitants engagent des mercenaires
- Une bande de trollinets fauteurs de troubles organise un raid sur une ferme voisine
- Un petit groupe de missionnaires lunars prêche
- Une patrouille de soldats lunars puissamment armés s'arrête pour une halte de longueur indéterminée
- On rapporte qu'un Rêve de Dragon s'en prend aux fermes des alentours

Evénements Peu Communs

- La Chasse au Gros Canard est programmée ; la saison de chasse pour les Canards est ouverte.
- Activité sartarite rebelle dans les alentours ; tous les guerriers-barbares sont poursuivis et questionnés
- Signes des dieux ; festivités improvisées et consacrées à la fertilité.
- Terrible présage ; cerémonie improvisée à Orlanth ; des sacrifices sont effectués.

Evénements Rares

- Raids d'étrangers à la recherche de magie. Des patrouilles sont levées, tous les étrangers armés jusqu'aux dents sont gardés en prison.
- Rébellion tribale inattendue ; les Lunars louent des services aux mercenaires.
- Un convoi d'insectes trolls passe dans la région. Raid de trollinets et possibilités commerciales inhabituelles.
- Invasion chaotique vomie par le Creux du Serpent Pipe.
- On rapporte qu'un géant attaque des installations dans les alentours.
- Des dragonewts chassent des humains dans les alentours ; chacun reste cloîtré. Les prêtres laissent des sacrifices de nourriture traditionnels sur les autels.

LA PASSE DU DRAGON
0 100 200 300 400
N
O E
S
OSLIR
BOUT DU MONDE
TARSH
MONTAGNES DES BOIS DE PIERRE
FORET PUANTE
SOCLE D'IVOIRE
LAC TOMBECIEL
VALLEE DES FLEURS
LE CREUX DU SERPENT-PIPE
ALDACHUR
MINE DES NAINS
COLLINES DE L'HYDRE
VALLEE D'ORMSGONE
VALLEE DU CHEVAL DORE
COMTE DU CHEVAL NOIR
PERCHOIR DU REVE
SOMMET DES NEIGES
OEIL DE DRAGON
LA PASSE DU DRAGON
LA RIVIERE
SARIAR
MARAIS DES HAUTES TERRES
LE SENTIER DE LA POSTE
BOLDHOME
COMTE DU DOME SOLEIL
NID DE GUEPES
TEMPLE SAUVAGE
VALLEE DES BETES
TEMPLE DU VENT
CITADELLE BLANCHE
TERRE VOLSAKI
PAYS D'HEORT
TERRE HENDRIKI
MONTAGNES DES ORAGES
PLATEAU DES OMBRES
KARSE
NOCHET
ESROLIA
PATURAGES
DRAX

Liste des Rois de Sartar

1. Sartar. Couronné en 1492, apothéose en 1520.
2. Saronil. Fils de Sartar, couronné en 1520, meurt en 1550 en secourant sa petite fille.
3. Jarolar. Fils de Saronil, couronné en 1550, meurt en 1565 en combattant le Roi Tarshite Phargentes.
4. Jarosar. Fils de Jarolar, couronné en 1565, meurt en 1569 tué par des esprits lunars.
5. Tarkalor. Fils de Saronil, couronné en 1569, meurt en 1582 dans une bataille.
6. Terasarin. Fils de Tarkalor, couronné en 1582, tué en 1600 par un dinosaure.
7. Salinarg. Fils de Korlaman, fils de Eonistaran le Sage, fils du Roi Sartar. Couronné en 1600, tué en 1602 dans une bataille.
8. Temertain. Fils de Jostisan de Karse, fils de Markalor, fils de Eonistaran le Sage. Installé en 1614 (jamais couronné) est toujours en office.

TARSH (Le Royaume de)

"Je suis un citoyen du Royaume de Tarsh, loué soit l'Empire"

Le Royaume de Tarsh, dans le nord, est le plus grand pays de la Passe du Dragon. C'est la plus riche province lunar et elle a récemment annexé la partie nord de Sartar. Le Roi de Tarsh est tributaire de l'Empire Lunar, payant argent, biens, esclaves. Il est soumis à l'autorité de l'Empire en la personne du Gouverneur Provincial qui réside à la Croix de Mirin, loin en aval de l'Oslir.

Le style de vie, le langage et les coutumes de la plupart des Tarshites sont de type orlanthi, comprenant souvent l'adoration de Barntar et d'Ernalda. Les chefs de clans doivent allégeance au dirigeant régional qui était habituellement élu par les tribus, mais qui est désormais nommé par le roi. Les taxes sont payées en bétail, minerai ou autre.

La cité de Bout du Monde est le centre culturel de Tarsh. Elle abrite le roi et sa famille, ainsi que les dignitaires ecclésiastiques. Ses habitants, de même que les fermiers qui peuplent densément la vallée de la rivière, sont plutôt influencés par les comportements lunars.

Table d'Activités Régionales de Tarsh

A déterminer chaque semaine par cité ou fort.

Evénements Communs.

- Exécution publique de rebelles en place de la cité.
- Vente aux enchères d'esclaves en place de la cité ; il s'agit de récents prisonniers de guerre.
- On rapporte qu'un Rêve de Dragon effectue des raids sur les fermes des alentours.
- Rumeurs bizarres concernant une créature du chaos qui se nourrit aux alentours et commanditée par l'Empire Lunar.

Evénements Peu Communs

- Des monteurs de sangliers effectuent des raids dans les environs.
- Raids d'étrangers ; tous les étrangers armés jusqu'aux dents seront emprisonnés et questionnés.
- Rumeurs confirmées de massacres proférés par le chaos dans les alentours. Les gardes sont doublées alors que des foules immenses se rassemblent.
- Nouveau rapport de rébellion dans les clans des collines.

Evénements Rares

- Evénement chaotique aux alentours; des émeutes d'hommes des tribus conservatrices sont brutalement écrasées par les soldats lunars.
- La Ligne Brillante baisse brièvement : la magie lunar est sujette aux effets cycliques pendant 1D6 jours.
- Des dragonewts chassent les humains dans les alentours. On envoie en force des patrouilles de cavalerie lunar.

Marais des Hautes-Terres (Le) : le sol de cette région était solide avant d'être ensorcelé par Delecti le Nécromancien, un magicien ayant atteint le statut de Mage il y a environ huit cents ans. Ce sortilège lui a permis de se protéger, ainsi que ses suivants, de la Horde Dorée.Vampire , il y "vit" toujours immortel. Parmi les marécages, les cours d'eau et les sables mouvants pleins de traîtrise, se trouvent de nombreuses forteresses de morts-vivants. Les Ruines de Delecti, un vaste territoire de bâtiments écroulés, sont habitées par ses étranges constructions

mortes-vivantes. Dans ses eaux nage une baleine tueuse, morte-vivante.

Nid de Guêpes (Le) : c'est ici que vit un peuple de pygmées qui chevauchent des guêpes gigantesques. Ils s'efforcent de rester à l'écart des humains de la région.

Temple du Vent (Le) : Un château de vent s'élève à cet endroit. Il est invisible de l'extérieur, mais on peut le sentir et l'entendre une fois à proximité. Sa partie visible est constitué d'un vallon modeste, battu continuellement par des vents terribles. Un pas à travers les portes magiques, contrôlées depuis l'intérieur, permet aux visiteurs d'accéder à l'intérieur du temple, où le vent est immobile. De nombreux prêtres et seigneurs runiques célèbres y vivent ainsi que d'autres héros qui se sont retirés de la vie active du monde physique.

Sommet des Neiges : ce pic culmine à douze kilomètres dans le ciel et est visible à des centaines de kilomètres à la ronde. C'est une partie de Kero Finn, la mère d'Orlanth et il marque l'endroit où le dieu est né. Au pied de ce mont vivent les derniers rebelles qui résistent à l'occupation lunar de Tarsh. Ils contrôlent le temple local de Maran Gor, la Trembleuse de Terre.

Vallée des Fleurs (La) : des fleurs gigantesques, des insectes, et quelques géants peuplent ces terres.

Pent

"Je suis un (rang) de la tribu (X). Où chevauches-tu, étranger ? "

Description : Pent est une vaste prairie interrompue par quelques collines et de nombreuses rivières sauvages. Aucune civilisation n'a existé ici depuis le début du Temps et rares sont les étrangers qui y pénètrent.

Pent est gelé par les tempêtes arctiques qui soufflent des Désolations de Valind et la vie y est conditionnée par les hivers. Les habitants détestent les rares occasions où souffle le Vent Rageur du Sud, tout comme sont haïs les orages de glace de Valind, à l'est. La saison féconde apporte les floraisons et l'été mûrit rapidement. Il vacille tel un poulain avant de s'éloigner au galop, à l'image d'un étalon presque adulte.

Table d'Activités Régionales de Pent

A déterminer chaque mois pour chaque troupeau

Evénements Communs

- Raid par un clan voisin contre le troupeau
- Raid de représailles prévu contre un clan voisin
- Un fou de Hargeel-Idée raconte que la Reine-Cheval, longtemps prophétisée, vit aujourd'hui dans un lointain pays

Evénements Peu Communs

- Des rumeurs concernant un nouveau Chaman-Héros circulent dans la région : des foules se rassemblent, on engage des guerriers
- Des nomades animaux du sud sont aperçus : tous les guerriers se rassemblent pour contre-attaquer

Evénements Rares

- Raids par des trolls
- Des vents chauds, secs et sablonneux soufflent du sud
- Des marchands venus d'un lointain pays arrivent

Habitants : tous les habitants humains sont des nomades.

Culture : les barbares montés de Pent sont de races warerane et kralori, souvent mélangées. Ce sont des nomades féroces, connus pour leur loyauté envers leurs chefs ancestraux, à qui ils jurent allégeance jusqu'à la mort. Ce sont des ennemis traditionnels des Péloriens à l'ouest, des Kralorélans à l'est et des Praxiens au sud.

Les tribus sont soit Traditionnelles, montant et se nourrissant exclusivement de chevaux ; soit Modernes, élevant des moutons ou des chèvres. La plupart vénèrent Yelm, le dieu soleil, dont les standards correspondent à leurs idéaux d'humanité. Les citoyens lunars des Terres Rouges ont récemment découvert qu'une vaste minorité des clans vénère désormais des dieux des tempêtes. Néanmoins, même les nomades de Pent qui ont changé de culte ou de type d'élevage conservent l'ancienne structure sociale yelmite.

Les liens de sang du côté masculin sont la base de toute responsabilité. Les hommes doivent s'occuper de leurs femmes, de leurs filles et soeurs célibataires, de leur mère et de leurs tantes. Le lien familial ultime remonte à de nombreux fondateurs tribaux qui sont le centre d'interactions sociales au-delà de la famille. Les tribus partagent certains secrets, coutumes et devoirs spirituels. L'appartenance à une tribu est à peine moins importante que les proches contacts familiaux, et les membres d'une famille qui se sont rencontrés depuis quelques minutes se font habituellement confiance.

La société est divisée par sexe, puis par métier/âge. Les enfants sont élevés par leur mère jusqu'à l'âge de 14 ans. Les hommes sont initiés en vue de devenir Cavaliers à 14 ans, Guerriers vers 23, Dirigeants vers 43, Chefs à 50 et Anciens après 55 ans. Les femmes sont Cavalières de 14 ans jusqu'à leur mariage, Mères avant que tous leurs enfants n'atteignent l'âge de 14 ans, Enseignantes à partir de 40 ans et Anciennes après 50 ans. La pratique sociale normale est de se marier, mais récemment une nouvelle tribu, les Femmes Guerrières, a inauguré une société qui regroupe hommes et femmes se trouvant mal à l'aise dans leurs rôles traditionnels.

Les esclaves sont courants. Ils peuvent être pris à une autre tribu lors d'un des nombreux raids entre les peuples. Il est interdit aux esclaves mâles de se marier, et ceux-ci sont souvent castrés. Les femmes esclaves sont automatiquement mères et initiées d'Eiritha. Dès la naissance de leur premier enfant, elles disposent des mêmes droits que les femmes libres.

Langages : chaque tribu parle un dialecte de la langue de Pent.

Gouvernement : les décisions sont prises par un conseil d'Anciens. La sagesse, l'expérience et les pouvoirs magiques sont respectés. Certaines tribus ne tolèrent aucune dissidence à la politique dictée par leur chef, tout particulièrement celles qui attribuent à celui-ci une inspiration divine. Les grands rassemblements nécessitent souvent de vastes conseils et de longues délibérations, mais une fois les décisions prises, toutes les dissensions sont oubliées au profit de l'unité tribale.

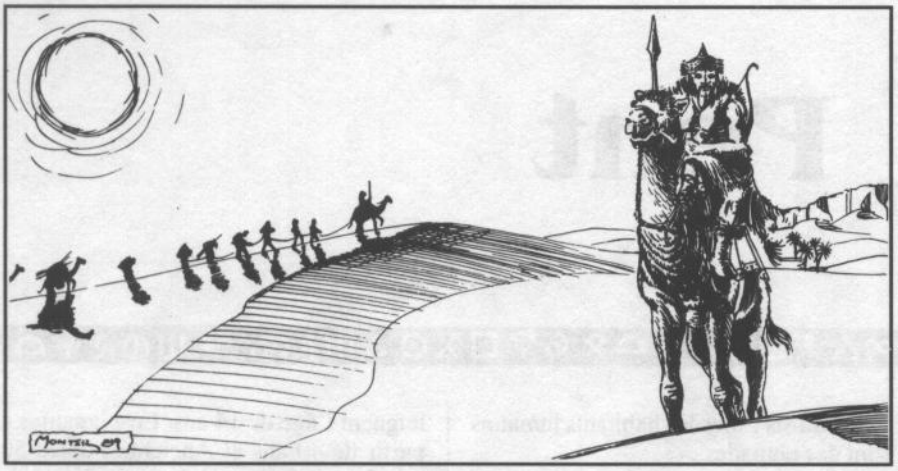
Population de Pent

Humains

Tribus Solaires	600 000
Tribus des Tempête	200 000
Pent du Nord	60 000
Orathorn	5 000
Total	865 000

Non-humains

Trolls des Neiges	10 000
Trolls Sombres	35 000
Total	45 000
Total Général	910 000



Armée : la plupart des hommes sont des combattants, soit Cavaliers soit Guerriers. Les Cavaliers sont des éclaireurs mais évitent de s'engager ouvertement contre un ennemi avant d'être prêts à devenir Guerriers. Ces derniers n'hésitent pas à combattre au corps à corps et acceptent de se mesurer en combat singulier aux guerriers de renom.

Religion : les tribus dépendent de leur esprit favori, mais ont également des divinités préférentielles traitées comme des esprits ancestraux. Les chamans traitent avec les dieux à la manière habituelle des cultes d'esprits. Les temples sont bâtis lorsqu'un nombre suffisant d'initiés se rassemblent en un lieu, comme c'est souvent le cas durant l'automne, saison des abattages traditionnels. C'est à ce seul moment que les sorts des dieux sont disponibles.

Les tribus solaires vénèrent Yelm, Arc Doré, Hippoi et des esprits tribaux ancestraux.

Les tribus des tempêtes adorent Vent Roi de l'Ouest (Orlanth), Vent Guerrier du Nord (Humakt), Vent Rageur du Sud (Taureau-Tempête), Vent Piquant de l'Est (Gagarth), Eiritha et des esprits tribaux ancestraux.

Personnalités

Dranz Goloi : nommé Roi des Ailes, Dranz Goloi est un khan connu pour sa conquête de ses rivaux nomades, et est aujourd'hui à la tête d'une bande de pillards infestant les Terres Rouges. Il a juré sur la Lance Brûlante de rencontrer l'Empereur Rouge en combat singulier.

Joloi Maskoss : également nommée Eveil Toujours Deux Fois, elle est le plus puissant chaman de Pent. Elle peut appeler les étoiles entre ses mains, faire souffrir un homme fier pour l'éternité ou arrêter net une horde de bétail.

Histoire

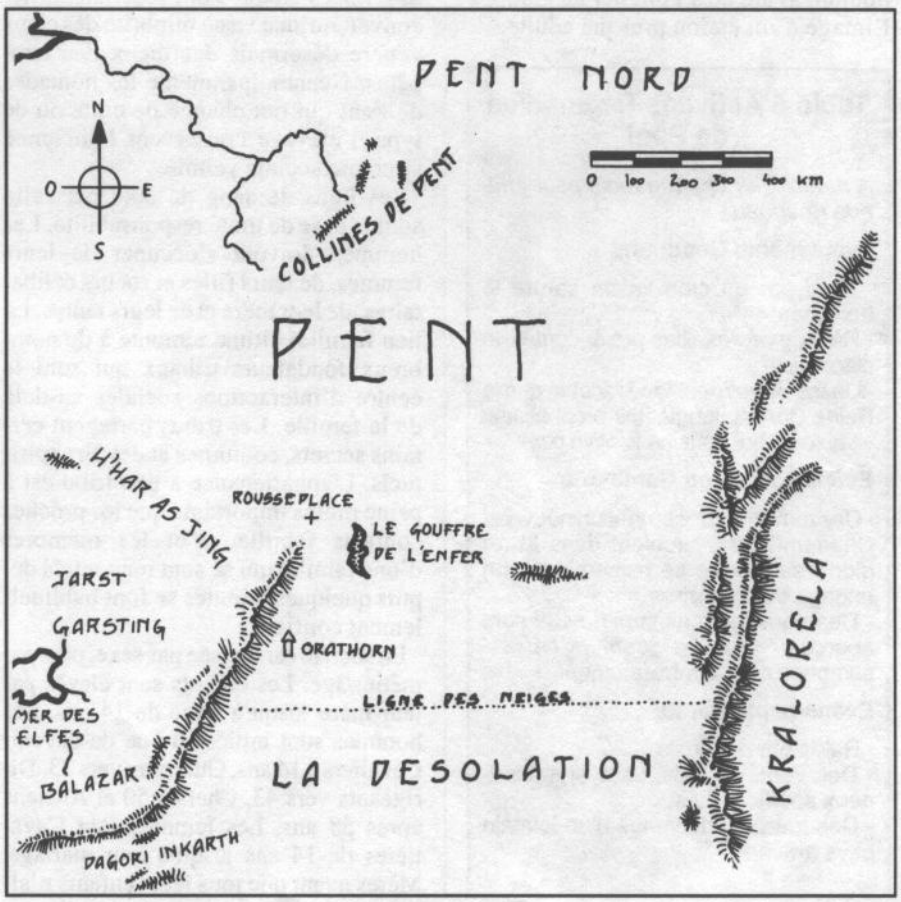
La culture yelmite traditionnelle persiste depuis l'Aurore. Elle est fondée sur les liens de sang entre les membres des tribus, les chevaux et le soleil. Les chevaux sont élevés en troupeaux, utilisés comme nourriture et montures, et possèdent une place primordiale dans la mythologie (Arc Doré peut se transformer à volonté en un féroce cheval flamboyant). Les troupeaux étaient protégés par la tribu lors de leurs déplacements pour trouver de la nourriture adaptée à leur régime équin.

Durant l'Age de l'Aurore les peuples de Pent ont habité les plaines de Péloria. Ils furent chassés par le Premier Conseil et trouvèrent refuge dans les terres arides de Pent, jusqu'alors inoccupées par les humains. Ils revinrent au Second Age, mais furent battus par l'Empire Dara Happan. Au Troisième Age ils occupèrent l'Empire Lunar et leur chef, Sheng Séléris, tua l'Empereur Rouge et pilla la lune.

A la Bataille des Nuits de l'Horreur en 1506 les forces massées des nomades pentiens furent définitivement écrasées. Ils prirent ce qu'ils purent et s'enfuirent vers Pent. On dit que chaque survivant eut cent femmes l'année suivante, mais la plupart des femmes et des enfants moururent durant l'hiver car ils n'avaient pas d'hommes pour les protéger.

Durant plusieurs générations, les tribus de Pent envoyèrent tous leurs enfants roux comme otages aux agents de l'Empire Lunar. Ces enfants formèrent des bandes de caravaniers endurcis qui voyageaient chaque année à travers la Désolation vers Kralorela. Fidèles agents de l'Empire Lunar, mais frères des nomades, ils n'ont jamais fait part des changements qu'ils ont pu observer chez les nomades.

Les peuples de Pent durent se soumettre à une recherche et à une interrogation spirituelles intenses pour survivre aux années qui suivirent les terribles Nuits de



l'Horreur. De nombreuses tribus nouvelles furent fondées pour tenter d'introduire des coutumes inhabituelles. De nouveaux dieux furent adorés, dont certains se révélèrent être par la suite des divinités de la tempête

Récemment, les tribus se sont à nouveau tournées vers l'ouest. Elles ont découvert que H'har as Jing, comme elles nomment les Terres Rouges, sont inhabitées pour une grande part, hormis les rares endroits où vivent des fermiers sédentaires sans défense.

Sites Intéressants

Gouffre de l'Enfer (Le) : une grande faille, large d'un kilomètre au plus, ouvre le sol à cet endroit. Au temps des Dieux, des monstres en sortirent pour détruire le monde. Elle n'a pas de fond. Si quelqu'un y tombe, il descendra jusqu'au centre de la terre. Il devra alors grimper vers le Monde de la Surface ou descendre vers le Monde Inférieur.

H'har as Jing : la partie occidentale des plaines de Pent est aujourd'hui occupée par des villages de fermiers lunars qui nomment leur région les Terres Rouges.

Ligne des Neiges : la neige ne tombe régulièrement qu'au nord de cette ligne qui constitue la frontière entre Pent et la Désolation.

Orathorn : dans cet ancien château vivent des sorciers immortels servis par des morts-vivants. Ils ne sont sortis de leur repaire qu'une seule fois, à leur grand regret. Néanmoins, on dit qu'ils mettent à la disposition de ceux qui les trouvent des formes exotiques de magie.

Pent Nord : la plupart du temps, les parties les plus septentrionales de Pent ne sont pas habitables, du fait des terribles hivers. De nombreux trolls hantent la région la rendant dangereuse.

Rousseplace : c'est à cet endroit que les tribus de Pent doivent envoyer tous les ans leurs enfants roux, qui deviennent otages de l'Empire Lunar. C'est ici que les nomades doivent faire part des nouvelles des plaines et peuvent commercer.

Ralios

Table d'Activités Régionales de Safelster

A déterminer toutes les semaines pour chaque ville.

Evénements Communs

- Invasion apparemment imminente provenant d'une cité proche ; tous les étrangers sont suspectés d'être des espions ou des collaborateurs.
- Des émeutes éclatent dans les rues ; le pillage est possible.
- Le marché est fermé, en grève contre le gouvernement ; des marchands engagent des gardes du corps.
- Une cité voisine répand de nouveaux mensonges sur sa version du vrai mythe d'Arkat ; les tensions politiques s'aggravent.
- Un prophète aberrant exécuté de façon spectaculaire par un moyen peu commun ; sans doute victime de ses propres recherches occultes ou de conflits spirituels.

Evénements Peu Communs

- Des "dingos" célèbrent une obscure victoire ; ils dansent dans les rues.
- Incursion violente dans une cité voisine ; on recrute des mercenaires à qui on promet un important butin.
- Rébellion sauvage de paysans ; les citadins et les étrangers sont en danger.
- Pénurie critique de vin ; les tavernes sont fermées, des émeutiers envahissent les rues.
- Dissension religieuse ; certains dignitaires de l'église menacent de maudire le gouvernement.
- Des manifestations religieuses bloquent les rues principales.
- La Guilde des Moines du Chaos commet un nouveau crime exceptionnellement sanglant.
- Crise de folie des "calmars".
- Des trolls visitent la cité pour Guhan ou Halikiv ; des rumeurs de coup d'état par le "Gang de la Chaîne" circulent.
- Un agent de Seshnela est découvert en train de miner la cité ; exécution publique prévue dans la matinée.

Evénements Rares

- Pas d'événement notable.

Description : Ralios est un vaste territoire entourant le lac Felster, paisible mer intérieure et entouré de montagnes escarpées au nord, à l'est et au sud. A l'Ouest s'étend Seshnela.

Les trois principales régions sont Safelster, une zone très peuplée et fortement urbanisée autour du riche lac Felster, Vesmonstran, plus au nord, et l'Est Sauvage.

Le pays jouit d'un climat tempéré. Les hivers sont doux, la neige persistant un mois ou deux.

Les habitants : la plupart des habitants de Ralios sont humains, la majorité vivant dans les plaines fertiles. Environ 40% d'entre eux sont des barbares et des primitifs vivant dans les régions extérieures plus accidentées.

Les elfes contrôlent deux immenses forêts : Ballid au nord, et Tarinwood au sud.

Les trolls tiennent deux grandes régions, Halikiv, à l'est et Guhan, à l'ouest.

Enfin, les dragonewts contrôlent une partie de Vesmonstran.

SAFELSTER

"Je suis un citoyen de la célèbre cité de ..."

Description : de nombreuses villes importantes sont groupées sur les rives du fertile lac Felster et de ses principaux affluents. Les sections Histoire et Sites Intéressants de Safelster ont été regroupées dans le paragraphe général concernant l'ensemble de Ralios, plus loin.

Habitants : tous les natifs de la région de Safelster sont des humains de la race warerane.

Culture : safesltrane ; mélange de cultures theyalane et occidentale.

Langue : le Safelstran.

Gouvernement : Safelster est un ensemble de cités-états, de baronnies, d'évêchés, de comtés et de duchés indépendants, conquis et libérés tour à tour par les familles régnantes et par leurs citoyens. Des centaines de groupes dans les villes déclarent fanatiquement

Population de Ralios

Humains

Safelster	
Tinaros	400 000
Tortun	200 000
Syran	200 000
Galin	200 000
Estali	200 000
Tiskos	200 000
Azilos	200 000
Kustria	200 000
Dangk	200 000
Otkorion	400 000
Uton	100 000
Borin	100 000
Baran	100 000
Tarasdal	100 000
Drom	100 000
Col	100 000
Orlanthi	
Naskorion	400 000
Keanos	100 000
Saug	100 000
Delela	200 000
Otkorion	400 000
Lankst	600 000
Hsunchens	
Telmoria	75 000
Vustria	25 000
Pralorela	50 000
Basim	40 000
Total	4 990 000

Non-Humains

Trolls, Guhan	250 000
Trolls, Halikiv	120 000
Elfes Verts, Ballid	70 000
Elfes Bruns, Ballid	140 000
Elfes Verts, Tarinwood	70 000
Elfes Bruns, Tarinwood	320 000
Dragonewts	60 000
Total	1 030 000
Total Général	6 020 000

Religions Mineures de Ralios

Eglise Hénothéiste

L'Eglise Hénothéiste croit en l'existence d'une Divinité Suprême, le Dieu Invisible ; les autres divinités sont importantes et méritent d'être adorées pour leur aide et leur protection. Sa plus proche rivale est l'Eglise Rokari, qui prend ses ordres de l'Ecclésiarque de Leplain.

Les Cultes d'Arkat

Pendant un temps, un héros antique nommé Arkat régna avec bienveillance sur cette région. Son histoire, longue et compliquée, a donné naissance à une légende fascinante et obscure dont la part de vérité s'est noyée dans les mensonges et la propagande de nombreux siècles d'oppression. Quelques philosophes et historiens pensent que plusieurs personnes nommées Arkat ont existé, et que les mémoires défaillantes les identifièrent à un seul et même personnage. Il existe aujourd'hui plusieurs fragments du culte d'Arkat, incompatibles entre eux, prétendant chacun être le véritable héritier des antiques secrets. Parmi eux, on trouve :

Le Grand Arkat : Arkat sous l'aspect du Fondateur du Vieil Empire Pacifique.

Arkat le Libérateur : Arkat, chevalier qui libéra la région d'une armée de monstres et une autre de créatures du chaos.

Arkat le Sauveur : Arkat, messager de la vérité mettant fin aux mensonges de Gbaji, le Menteur Maléfique qui oppressait Ralios et Tanisor.

Arkat le Fléau du Chaos : Arkat le destructeur du Chaos sous toutes ses formes. Des histoires circulent rapportant qu'Arkat serait responsable de la destruction de Wakboth et de Krjalk durant l'Ere des Dieux.

Arkat le Pacificateur : Arkat, qui établit la paix entre les espèces, commémorant les amitiés qu'il fit naître entre les humains, les elfes et les trolls.

Arkat le Destructeur : Arkat, incarnant la destruction, dont les adorateurs croient qu'il est venu et reviendra pour détruire le monde.

Arkat l'Imposteur : Ce culte croit qu'Arkat était en fait Gbaji et/ou Nysalor, avant ou après son combat dans Dorastor.

leur propre indépendance. S'ils sont obligés de se rendre à une autorité supérieure, en général après une conquête, les citoyens résistent passivement, provoquent des émeutes lorsque leur conquérant leur semble faible, avant de se révolter à la première occasion.

Néanmoins, l'aspiration à l'unification reste présente, le sens commun poussant à un effort continu vers la centralisation de la société. Le problème est que personne n'est capable de se mettre d'accord sur la raison ou l'agencement d'une autorité centrale. Des associations politiques ou religieuses et des sociétés secrètes revendiquent le droit d'usurper ou de renverser le pouvoir indépendant de leurs voisins. Certaines de ces organisations puisent leur autorité dans leur origine : l'antique Empire de la Paix établi par le Grand Arkat, un millier d'années auparavant.

Les rapports et les tensions existant entre les nombreuses forces de l'indépendance et de la centralisation causent l'essor et le déclin de nombreuses cités-états de Ralios.

Actuellement, les cités-états les plus importantes sont :

Naskorion, grâce au soutien des trolls et à la récente acquisition de territoires dans le sud de Delela et dans le nord de Syran.

Sentanos, bien plus puissante il y a quelques années, est maintenant sur le déclin. Ce déclin s'amorça lorsque son principal soutien, le mouvement de l'Apparition Prouvée d'Arkat, ne put prouver ses dires. C'est ce qui provoqua l'apparition de l'esprit d'un héros de Lankst, Siglolf Brisenuage, qui détruisit l'armée de Sentanos et ses chefs.

Kustria, grâce à l'obtention cette année de Galin, par le mariage du Roi du Tournoi à l'héritière, la Comtesse de Galin. Ils sont réellement amoureux l'un de l'autre.

Otkorion, grâce à la popularité du nouveau Culte de Siglolf Brisenuage, récemment importé de Lankst pour satisfaire les besoins des émigrants peuplant Valantia, et aux vigoureux efforts de l'Archevêque Surantyr.

Daran, dont le comte est au centre d'une alliance anti-tanisorienne. Il emploie les chevaliers fuyant Dangim et a récemment conclu des pactes conditionnels de défense avec Tarasdal et Tiskos. L'Union du Vieux Kulte d'Arkat d'Azilos et la Société des Ancêtres Bêtes d'Estali lui ont promis leur aide.

Armée : les villes de Safelster entretiennent toutes une petite armée mixte de chevaliers et d'infanterie, en général de médiocre qualité et lorsqu'une vraie guerre éclate, des troupes de mercenaires féroces sont engagées.

Religion : les religions de la région sont aussi diverses que les divisions politiques. Le Grand Arkat avait établi une religion populaire et largement répandue qui fut supprimée il y a environ cinq cents ans, mais qui refait surface sous la forme de centaines de lieux de cultes individuels disséminés. La plupart des nombreux petits territoires de Safelster sont des mélanges de cultures malkioni et orlanthi. Une des croyances les plus répandues est l'Eglise Hénothéiste.

Safelster : Personnalités

Argin Terreur : appelé le Sorcier Cauchemar et le Fils du Diable, Argin Terreur est le magicien le plus craint de tout Ralios. On dit qu'il aurait pu prendre le contrôle du monde entier en une année, s'il n'avait attendu la mort de sa mère pour la dévorer. Depuis, elle le tourmente sans arrêt, attirant son attention sur leur guerre éternelle plutôt que sur les luttes mesquines de Glorantha.

Darmangon, Comte de Borin : cet emporté irréfléchi se targua un jour d'être en fait l'Agent du Registre Secret des Boristi, perdant ainsi la confiance de tous les seigneurs bien-pensants et de leurs gens.

Erengazor, Duchesse de Tortun : également appelée Haute Princesse du Bas Plaisir et Suzeraine de Sentanos. Elle dirigeait le mouvement de l'Apparition Prouvée d'Arkat, mais il y a longtemps qu'Arkat n'est pas apparu, et son culte décline rapidement. Il en va de même de son pouvoir politique.

Foyalfine, Comte d'Azilos : Foyalfine est l'une des trois grandes forces visant à rétablir l'ancien empire d'Arkat. Il revendique le droit de diriger tout Ralios, en raison d'un lien généalogique ténu avec Arkat lui-même, et de la

possession de ce qu'il a appelé "l'Oeil des Mondes", un des objets favoris d'Arkat. Il reçoit des ambassadeurs de Guhan, Tanisor et Borin.

Surantyr, le Nonhérétique : archevêque de l'Eglise Hénothéiste, Surantyr est le dirigeant de la plus grande organisation uni-religieuse de Ralios. Il a récemment converti la plus grande partie de la ville d'Otkorion à sa foi et possède des agents dans de nombreuses autres cités.

VESMONSTRAN

"Je suis un Guerrier libre du clan (X). Orlanth est mon protecteur".

Description : Vesmonstran comprend la moitié nord de Ralios, une région de collines et de forêts. Le fleuve Tanier constitue le principal axe de communication. Les sections Histoire et Sites Intéressants concernant Vesmonstran figurent dans le paragraphe général concernant la totalité de Ralios, plus loin.

Table d'Activités Régionales de Vesmonstran

A déterminer chaque semaine par région.

Evénements Communs

- Des elfes sont aperçus alors qu'ils traversent le territoire.
- Un groupe de marchands s'apprête à partir vers Safelster ou Mauvaise Donne : ils recherchent une escorte digne de confiance.
- Un groupe de pillards se rassemble pour faire une incursion dans Safelster : ils cherchent des volontaires.
- Raid des loups garous : tous les chasseurs sont appelés pour organiser des représailles.
- Les dragonewts chassent les humains aux alentours : tous les guerriers sont convoqués pour les repousser.

Evénements Rares

- Des rumeurs font état de Poseurs d'Enigmes dans la région : les adeptes du Taureau Tempête commencent à chasser les étrangers et leur tendent des embuscades.
- Une caravane troll traverse le pays : possibilités inhabituelles de pillage et/ou de commerce.
- Les clans recourent à la violence pour régler leurs querelles de sang.
- Des monstres de Ballid pénètrent par la rivière : des capitaines de bateaux cherchent des gardes.
- Un groupe de broos pillards a été vu : toutes les campagnes prennent les armes pour les détruire.

Culture : theyalane

Langue : le Theyalan

Gouvernement : l'organisation clanique est courante, comme chez tous les peuples orlanthi. Des structures politiques plus étendues ne sont que temporaires. L'appartenance à la tribu n'est pas importante pour les membres du clan, qui maintient des liens traditionnels avec de plus grandes organisations. Les principaux clans de la région sont Otkorion et les Telmori. Les plus grandes tribus sont celles de Lankst et Surkorion.

Armée : tous les hommes du clan sont guerriers. Le Roi de Lankst entretient en permanence un corps de soldats qu'il a appelé les Chevaliers de l'Eclair.

Religion : la religion orlanthi domine. Récemment, le culte de Siglolf Brisenuage, un héros capable de lancer des pierres depuis les nuages de pluie, est devenu populaire et s'est répandu dans Otkorion.

Vesmonstran : Personnalités

Garundyer : appelé le Héros des Sept Orages, Garundyer est membre de la tribu de Lankst. Il a maîtrisé plusieurs talents héroïques, comme celui de lancer un javelot puis d'y sauter et diriger son vol de ses pieds.

Kocholang : le Roi de Lankst est un chef de guerre tribal aux pouvoirs qui surpassent parfois ceux des clans. Le titre est resté aux mains du clan Hargovan durant de nombreuses générations, grâce aux bénéfices qu'il tire du commerce dans la Passe du Grand Lama et à la crainte respectueuse, inspirée par sa capacité à cracher le feu.

L'EST SAUVAGE

"Je suis du Royaume (X) et du clan (Y)".

Description : l'Est Sauvage comprend l'ensemble des terres accidentées du sud et de l'est de Ralios. Les sections Histoire et Sites Intéressants concernant l'Est Sauvage figurent dans le paragraphe général concernant la totalité de Ralios, plus loin.

Culture : orlanthi, hsunchen

Langues : le Theyalan, le Hsunchen

Table d'Activités Régionales de l'Est Sauvage

A déterminer chaque semaine par région.

Evénements Communs

- Une horde de trollinets venant d'Halikiv menace les campagnes.
- Raid par un clan voisin.
- Un clan voisin victime d'un raid.

Evénements Peu Communs

- Une caravane troll traverse le pays : possibilités inhabituelles de pillage et/ou de commerce.
- Un recruteur de Naskorion engage des troupes : il cherche des mercenaires.
- Invasion de monstres et/ou de broos depuis Karia.

Evénements Rares

- Un groupe de pillards trolls écume les fermes avoisinantes.
- Un groupe est formé pour piller Naskorion ; on recherche des volontaires.

Gouvernement : plusieurs royaumes inorganisés ont réuni les clans pour former des corps irréguliers qui se regroupent pour faire défense commune.

Les tribus principales sont : Naskorion, Keanos, Saug et Delela.

Armée : les guerriers barbares sont typiquement équipés d'une lance, d'une épée, d'un bouclier, d'un casque et de pièces d'armure. L'organisation est familiale. Les guerriers montés sont rares.

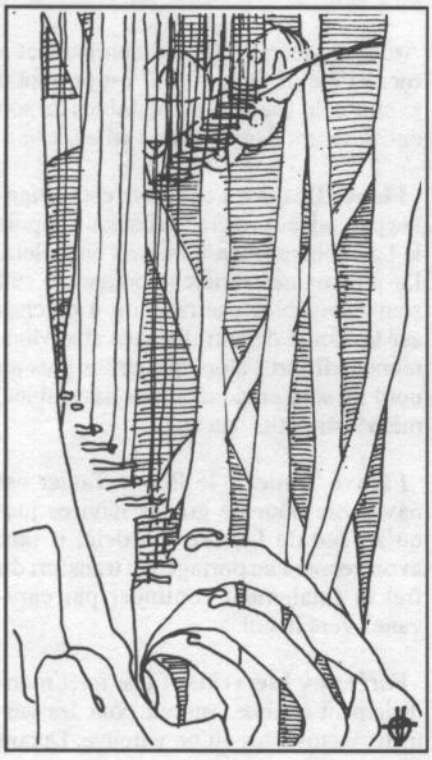
Religion : Orlanth est le dieu principal de cette région.

L'Est Sauvage : Personnalités

Aruzban Bras-de-Fer : descendant du clan Voshfrei, c'est un guerrier renommé et habituellement Roi Temporaire de Delela en temps de crise. Il est connu pour saisir les trolls entre ses membres de métal et les brûler lentement jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Bazkalia Oskor : célèbre comme chasseuse de prime contre les Jrusteli au Second Age, cette chaman a écumé le monde pour acquérir la connaissance d'un grand nombre de sorts peu communs, qu'elle vend à des prix exorbitants à qui ose les apprendre.

Celui-qui-ne-peut-être-nommé : cette personne est un sorcier capable de changer de forme, réputé pour être le fils (ou la fille) d'un esprit monstrueux autrefois capturé par Bazkalia et qui posséda le malheureux mortel qui tenta d'apprendre un de ses sorts. Connu un temps sous le nom de Jairn, cette personne vit dans une tour invisible et mobile.



Histoire de Ralios

Au début du Second Age, durant le huitième siècle, Safelster fut conquis et impitoyablement pillé par le Royaume de Seshnela. Les Suzerains furent créés et on leur attribua des titres seshnegi. Ils se marièrent au sein de familles locales et cultivèrent les sujets de traîtrise. Comme à l'accoutumée, les autochtones réagirent par une rébellion violente, sans laisser de répit à aucun Suzerain avant d'être sévèrement opprimés par les Moines Erudits de l'Ambigu, vers 825. Lorsque la terre de Seshnela fut détruite en 1049, ses provinces frontalières connurent des troubles. Safelster se rebella et, sous le commandement des rivaux Goraint, Valastar et Mabodinarne, pilla Tanisor pour apaiser sa soif de vengeance.

Le kaléidoscope politique de Safelster fut perturbé durant des siècles par un Tanisor sans roi. Le Comte d'Azilos fut écrasé en 1412 par Bailli le Marteau, qui devint par la suite Roi de Seshnela et fondateur de sa plus récente dynastie.

Les nombreux états de Ralios continuent à affirmer leur indépendance malgré la menace d'un Tanisor uni à l'ouest. Différents états s'allièrent temporairement, la plupart du temps pour prévenir les invasions, mais il y a peu de gens pour prétendre que ces relations politiques soient durables.

La dernière fois qu'une grande partie de Ralios se retrouva unie, ce fut lorsque le Roi Ulianus III de Seshnela conquit toutes les régions à l'ouest du Lac Felster.

Ralios : Sites Intéressants

Azilos (grande cité) : un petit territoire dirigé par un homme insatisfait et ambitieux.

Ballid : cette forêt aldryami est un des six Grands Bois de l'ouest de Genertela. Ceci signifie qu'ici pousse un des Grands Arbres de la légende aldryami, né de la graine du Premier Arbre. Aucun étranger n'a jamais vu l'arbre sacré. La dernière activité politique d'envergure fut celle du suzerain elfe qui envoya ses troupes à l'aide d'Arkat le Libérateur. La forêt est typique des forteresses elfes : les humains peuvent s'enfoncer un jour ou deux dans ses bois, mais jamais plus profondément sans rencontrer les elfes et être expulsés.

Basim : c'est la région de la tribu Sandrya. La famille régnante est le clan Basmol, dont la lignée remonte au Dieu Lion lui-même.

Belstos (cité moyenne) : cet ancien château n'est jamais tombé, ni par le siège ni par la tempête, mais seulement par trahison. C'est l'actuelle capitale de Borin car elle est à la fois le principal entrepôt du trésor et l'armurerie du Comte Darmangon.

Borin : origine et forteresse de l'hérésie boriste du Malkionisme. De nombreux boristes y vivent encore. Il y a des siècles que l'hérésie n'est plus religion d'état, mais la rumeur du Registre Secret des Boristi persiste depuis des années. On suppose que tout pratiquant de l'hérésie boriste peut être enrôlé par l'Agent, dont l'identité est habituellement tenue secrète. Ils reçoivent alors bénédiction et protection spéciales, en échange de quoi leurs services peuvent être loués secrètement par l'Agent, à des tarifs exorbitants. Le Comte Dargamon s'est récemment vanté d'être l'Agent.

Col (cité moyenne) : siège du Comte de Holut, cette ville frontière est bien équipée et fortifiée. L'Abbaye de Sorcellerie de Holut, près de Col, prétend détenir une méthode secrète pour contacter le vrai Libérateur Arkat, sans pouvoir l'utiliser avant l'accomplissement des prophéties (non précisées).

Collines d'Uzgor : cette région accidentée fut nettoyée par la magie arolanit au Premier Age, et donnée de nombreuses années plus tard par Arkat le Pacificateur à ses alliés trolls qui s'y installèrent et la peuplèrent rapidement de trollinets. Bien que les humains du voisinage se vantent d'effectuer des raids dans Guhan, aucun d'eux n'ose s'aventurer dans ces collines où une embuscade serait facilement tendue.

Corola : ce pays agréable, dont les vallons couverts de fleurs ont jadis inspiré Harmast Piednu, constitue un "no man's land" entre les humains et les trolls. Il est occupé par de courageux pionniers humains, groupés dans des fortins, et par les trolls et les trollinets les plus affamés que l'on puisse imaginer.

Organisations Secrètes de Safelster

Les mesquines intrigues des cités-états de Safelster ne se limitent pas à la politique ou à la religion. Plusieurs organisations secrètes inter-urbaines ont de nombreux adeptes, comme l'ont récemment montré leur utilisation de magies, provoquant des émeutes , ou la levée rapide d'armées fanatiques d'adorateurs prêts à mourir pour la gloire. Sur de nombreux plans, la seule différence entre les religions et les cultes spirituels de Safelster et ces organisations secrètes réside dans le fait que ces dernières tentent de conserver un nombre d'informations secrètes plus important. Les informations livrées ici sont de notoriété publique, mais pas nécessairement toutes exactes.

La Guilde des Moines du Chaos

Persuadée que la destruction contient toutes les autres valeurs, la Guilde des Moines du Chaos est un groupe de déments qui répand l'assassinat, la maladie, les mutations et la déchéance pour la gloire de leur dieu secret.

L'Union du Vieux Kulte d'Arkat

Connue pour être établie à Azilos, Tortun et Uton, l'Union prétend détenir les secrets ouvrant les portes de la religion originale d'Arkat. Elle ne soutient aucun des candidats actuels à la direction de l'Empire d'Arkat.

Le Culte Galvosti

Cette hérésie pense que "vampiriser" (cf sorts de sorcellerie) des non-malkioni est une pratique acceptable, même si ses membres portent la robe blanche du Dieu Invisible dont les commandements le prohibent.

Le Registre Secret des Boristi

Des rumeurs disent que les adeptes ont de fortes chances de devenir horribles après avoir "vampirisé" les créatures du chaos, d'où leur surnom populaire de "calmars".

La Société des Ancêtres Bêtes

Ce pays a été occupé jadis par de nombreuses anciennes tribus hsunchens, avant leurs descendants. Ces sociétés prétendent pouvoir invoquer les anciens esprits animaux, qui possèderaient alors leurs adeptes. Pour ce faire ils pratiquent de longues séances où ils jouent du tambour et dansent. Habituellement, ces sociétés ne sont pas persécutées, donc pas très secrètes, mais elles sont assez répandues et maintiennent des liens d'amitié entre la plupart des villes. Les adhérents sont communément appelés "dingos" car ils invoquent souvent Grand Père Dingo au début de leurs cérémonies.

La Chaîne d'Argan Argar.

Un réseau d'humains favorables aux trolls a maintenu le culte d'Argan Argar en son sein, secrètement, s'isolant même des temples humains des cités. On l'appelle souvent le "Gang de la Chaîne". Ce n'est que lorsque les caravanes d'insectes des trolls ont commencé à bouger que la Chaîne s'est révélée. L'appartenance au culte n'est pas connue des autres membres, mais uniquement des seigneurs des caravanes qui font appel aux adeptes, en cas de besoin, en leur envoyant la "flèchette noire". Les membres s'exécutent sans faute dès qu'ils sont convoqués. La plupart des gens pensent que les membres de la Chaîne sont des sympathisants des trolls.

Le Mouvement du Monde des Perdants

Les adeptes se désignent sous le nom du Mouvement du Monde des Perdants, mais pour les non initiés, ils sont simplement les "perdants". C'est un mouvement de pénitence dont les adhérents parcourent les campagnes en groupes, mendiant le pardon et la nourriture. Ils sont régulièrement poussés à une folie meurtrière par des voleurs et des brigands qui prospèrent en accaparant leurs biens. Il arrive que des excès aient lieu et que des groupes martyrs se fouettent jusqu'à la mort. De récentes rumeurs font état de l'apparition, au sein du mouvement, d'individus purifiés par leurs efforts de tout péché et de toute honte. Les croyants nomment ces personnes, que nul étranger n'a encore vues, les Saints Hideux.

Dangim : ce territoire fut d'abord peuplé pour construire Hrelar Amali, la Cité des Dieux, dont le temple en ruines est encore visité par de nombreux pèlerins pieux de Ralios, à la recherche du chemin divin. Le Roi Dan était un Héros de l'Aurore, qui avait conquis Seshnela et régnait depuis cette région. Le dernier Comte a été tué il y a peu et remplacé par le Roi de Seshnela.

Dangk (grande cité) : cette cité est le siège du Comté de Dangim, récemment conquis par le Roi de Seshnela, et dont il a fait son domaine personnel.

Daran : les flegmatiques fermiers de Daran sont pour la plupart dé bons rokari, mais leurs dirigeants appartiennent à une variante hérétique qui donne préséance aux croyances religieuses des habitants de ces terres.

Delela : le Royaume de Delela a maintenu une confédération d'une douzaine de tribus sous la gouverne fantasque de la dynastie Voshfrei.

Drom (cité moyenne) : c'est la plus grande agglomération sur le Lac Helby. Elle est protégée par une divinité à tête de cheval dont la statue, dominant la porte principale, tue régulièrement les assaillants. De Drom partent des caravanes en direction du sud, traversant Pralorela vers Maniria et ses Princes Marchands.

Estali (grande cité) : Estali est riche de son contrôle de la vallée du fleuve Estal. Elle est dirigée par l'Archiduc d'Estal, une position occupée par qui détient le Sceptre Pourpre de la Conscience du Serpent. L'Archiduc actuel entretient une liaison torride avec l'Alangellia, Haute Prêtresse de la Grande Dame Verte (également appelée Ernalda à Estali).

Fiesive (grande cité) : l'Eglise Hénothéiste est originaire de Fiesive. L'actuel Archevêque est un politicien actif et a forgé l'état d'Otkorion. Il est prompt à exploiter le soutien des membres de son église vivant dans d'autres villes.

Fleuve Doskior : ce fleuve est navigable par radeaux et grands bateaux depuis le Lac Felster jusqu'à Istakax en Delela. La plupart des rivières coulant du sud sont navigables par radeaux à perches sur la moitié de leur distance aux Montagnes Mislari ; alors que celles plus au nord ne sont en général pas navigables, même par petits bateaux.

Fleuve Tanier : le fleuve Tanier est navigable pour de grands navires jusqu'au sud de Lankst. Au delà, il faut avoir recours au portage, au transfert du fret et finalement continuer par caravanes vers le col.

Forêt aux Merveilles : une forêt mondialement connue, surtout pour les animaux incroyables qu'on y trouve. Durant

le Second Age, des chasseurs du monde entier y vinrent pour traquer les fabuleuses bêtes.

Galin (grande cité) : cette cité est un ancien site sacré, lieu de naissance de Galanin, le dieu-cheval, dont le peuple régnait sur la région à l'Aurore. Le dernier Comte à été tué au combat et l'héritière a été récemment mariée au Roi du Tournoi de Kustria.

Guhan : les territoires trolls entourant les Pics d'Uzgor furent occupés il y a mille ans grâce aux terres accordées par Arkat le Sauveur. Encerclés par leurs ennemis, les trolls maintiennent une grande unité dans la région. Les groupes de chasseurs et les trollinets migrants sont une source continuelle de problèmes pour les territoires environnants.

Halikiv : ce territoire troll, dépourvu de routes et sillonné de vallées accidentées, n'est pratiquement jamais visité par l'homme. C'est une des plus grandes et plus vieilles civilisations trolls de Glorantha et on trouve ici un des fabuleux Châteaux de Plomb, habité par Kyger Litor elle-même.

Helby : dirigé par le Baron Forestier d'Helby, ce pays possède une période de vacances nationales durant la Saison des Tempêtes, pendant laquelle tous les adultes portent des masques et se réunissent pour danser, festoyer et profiter d'autres réjouissances anonymes.

Holut : le Comte de Holut dirige ce territoire troublé. La politique de la dynastie est traditionnellement isolationniste. De courageux cavaliers s'enfoncent régulièrement dans les terres environnantes pour le pillage et pour le jeu, n'évitant même pas Guhan, pourtant infesté de trolls.

Hrelar Amali : cette ruine antique brille la nuit et semble pleine d'ombres durant le jour, grâce aux anciennes énergies qui l'imprègnent encore. Ce fut un des lieux les plus sacrés du Premier Age, mais il est tombé en désuétude depuis que le culte monothéiste du Dieu Invisible a acquis une popularité régionale. Il arrive que des personnes viennent de très loin y accomplir d'anciens rites.

Istakax (petite cité) : dans Delela, elle marque le dernier point navigable du fleuve Doskior.

Karia : au Premier Age, Karia faisait partie de Dorastor, le principal état du "Second Conseil" theyalan, qui a créé Gbaji. Elle fut purgée par Arkat le Fléau du Chaos. Durant les dernières décennies, quelques familles à la recherche de terres vierges se sont installées à Karia et n'ont signalé aucune activité inhabituelle du chaos. Malgré tout, Karia est toujours considérée comme étant maudite et hantée.

Keanos : la tribu Keanos a renoncé à toute agriculture, vivant de la chasse et de l'élevage dans ces terres forestières, mais dépourvues d'elfes. Le Roi se considère l'égal de tout autre dirigeant politique, même si sa tribu ne compte que quelques milliers d'individus. Très indépendants, mais pas agressifs, les membres de la tribu ne sont pas dérangés par les étrangers, qui ne sont aucunement attirés par ces terres inhospitalières.

Kilwin (cité moyenne) : c'est la plus grande cité de Delela ; elle abrite également un Grand Temple dédié à Orlanth.

Kustria (grande cité) : cette petite nation abrite la Tour de Xud, une structure érigée par la sorcellerie, qui s'élève à environ deux kilomètres au-dessus des terres. C'est également le site du Grand Tournoi kustrien, institué par le Roi Ulianus III. Il construisit un château et une gigantesque arène, unique dans Ralios et Seshnela, et créa un fief dont le seul but était de parrainer l'événement annuel. Sa charte la désigne comme étant "un lieu de prouesses pour les seigneurs et chevaliers de Ralios, où résoudre les conflits de manière civilisée en accord avec les règles de la chevalerie, et où on peut épargner aux fermiers sans défense de ce pays des craintes et des douleurs inutiles". Bien que la région soit désormais indépendante des seigneurs de Seshnela, elle conserve sa noble fonction de tenir des tournois annuels, et de nombreux seigneurs choisissent toujours cette méthode pour régler leurs différends.

Récemment son dirigeant, le Roi du Tournoi de Kustria, a épousé la Comtesse de Galin, forgeant ainsi un état potentiellement puissant.

Lac Bakan : entouré par le Marais Sodal ; beaucoup croient que ce lac clair comme du cristal peut guérir différentes maladies.

Lac Felster : le riche et vaste Lac Felster était autrefois un océan, et conserve dans sa variété et son abondance des traces de son ancienne grandeur. Des bateaux de commerce de toutes tailles le parcourent et plusieurs engagements navals ont eu lieu sur sa surface sereine. La plupart des grandes cités possèdent un autel dédié à la nymphe sacrée du lac.

Lac Helby : jadis, la pêche sur le Lac Helby était si abondante que personne ne songeait à chasser sur ses berges, instituant ainsi une amitié entre humains et animaux, qui fut anéantie par Gbaji, le Menteur. Aujourd'hui, un culte réduit mais loyal prie diligemment les Cinquante Poissons Perdus, détruits depuis des âges, et dont le retour permettrait à la population de se détourner de la chasse et de l'élevage qu'elle doit désormais pratiquer.

Lalia : un Territoire Vierge.

Lankst : les clans de Lankst préfèrent l'indépendance, mais en cas d'urgence, ils s'unissent au sein de la Confédération de Jofrain, une sorte de royaume temporaire. Chaque tribu possède une partie des insignes royaux sacrés et une place au Conseil de Fer. Le Roi tire des revenus considérables du commerce de la Passe du Grand Lama au sud, et les consacre au maintien de la paix avec les elfes sous la forme d'un simple tribut, et à la fourniture d'une force militaire très spécialisée à l'est pour affronter les Telmori et les dragonewts.

Marais Sodal : autrefois lugubre, cette région est maintenant l'une des plus riches. La famille du Comte du Marais a étendu son territoire durant des générations, accumulant ainsi les richesses. Ses terres sont traîtresses pour les étrangers qui ne connaissent pas les pistes secrètes et les rumeurs disent que des monstres y vivent.

Début de la Guerre des Héros

RALIOS : Le Retour d'Arkat

Cinq fois ! Les voies de la Quête Héroïque sont soudainement ouvertes, et ce n'est pas ce que tout le monde attendait. L'un est un troll, un second est un monstre du chaos et on ne sait pas exactement quelle forme ont pris les trois autres. La Quête Héroïque en résultant apporte de terrifiantes armes de destruction aux dirigeants en lutte pour le pouvoir.

Marost (grande cité) : capitale de Naskorion. Elle n'est jamais tombée au cours d'un siège, la raison en est, semble t-il, que cent épées prises aux créatures tuées par Arkat le Destructeur un millénaire auparavant ont été incluses dans ses murailles.

Mauvaise Donne (ville) : un des rares endroits dans l'univers où les nains daignent commercer avec les autres races. Son nom dit tout.

Montagnes des Bois de Pierre : ces pics abrupts, s'étendant depuis le Sommet du Monde au nord jusqu'à Halikiv, sont en général infranchissables en toute saison. Une passe connue, Kartolin, est interdite car elle mène aux terres du chaos de Dorastor.

Montagnes Mislari : on connaît un col intermittent traversant ces montagnes, mais on le perd régulièrement. Le dernier passage réussi fut celui d'Ethilrist, qui n'était alors qu'un héroïque capitaine mercenaire appelé Seigneur de la Troupe du Cheval Blanc, il y a de cela un siècle.

Montagnes Nidan : les Montagnes Nidan sont hautes et abruptes, formant une barrière infranchissable pour la plupart des créatures. Leurs crêtes sont couvertes de neiges éternelles. Toute la portion ouest des Montagnes Nidan est un puissant complexe nain contrôlé par le Conseil des Neuf, qui dirige tous les Vrais Nains où qu'ils soient. Comme dans toutes les nations naines, la plus grande partie vit sous terre.

Naskorion : ce pays tout entier appartient à son Duc, et même si certaines positions gouvernementales privilégiées sont héréditaires, aucune terre n'a été donnée en fief. Le Duc actuel est l'une des trois personnes tentant de faire revivre le Sombre Empire d'Arkat. Il a réussi à s'allier aux trolls d'Halikiv, et a récemment financé la construction de Zorakarkat, un temple fortifié dédié au Fléau du Chaos. Le Duc est un membre avoué de la Chaîne d'Argan Argar, et prend régulièrement des dispositions pour permettre les passages des grandes caravanes d'insectes entre Halikiv et Guhan.

Otkorion : mené par Surantyr le Nonhérétique, l'Archevêque de l'Eglise Hénothéiste, ce pays a récemment pris de l'importance, au point d'être l'une des régions les plus puissantes. Les deux cités, Fiesive et Valantia, ont un accord traditionnel de défense mutuelle contre les incursions venues de Surkorion.

Passe du Grand Lama : cette piste accidentée, sans refuge à l'exception de quelques cavernes, est l'unique passe digne de ce nom entre Fronéla et Ralios. Elle est souvent étroite, s'accrochant aux flancs des falaises et traversant des crevasses sans fond par des ponts dont les sorts de Glu sont presque visibles. Le passage est contrôlé par un clan féroce de sauvages velus nommés les Coupe-Gorges. Ils contrôlent le passage de toute marchandise et en exigent une taxe élevée. Il arrive qu'ils gardent les biens les plus précieux pour eux-mêmes, mais personne ne sait où vont ces biens. Les lamas cités dans le nom de la passe formaient une tribu de Hsunchens à présent éteinte.

Passe de Kartolin : c'est la seule passe connue dans les Montagnes des Bois de Pierre entre Ralios et Péloria. De l'autre côté s'étend Dorastor, une terre où régnent le mal et le chaos. Une grande forteresse, au sommet de la passe, le Château Kartolin, est tenue par des légions fantômes qui arrêtent tout monstre ou dieu qui tente de traverser la passe ou de la contourner.

Pays d'Orms : une terre sauvage et envahie par la végétation, habitée par les dragonewts. Ils n'ont pas de Roi Inhumain et leur comportement est moins excentrique et irrationnel que celui des "vrais dragonewts". Leurs groupes de chasse écument tous les territoires environnants, mais ils ne chassent les humains pour la nourriture qu'à l'intérieur des frontières d'Orms.

Pralorela : une région forestière habitée par le peuple hsunchen des Hommes-Elans. Une ligne de collines divise le pays en régions sud et nord. Une rivière dans la partie sud, la Noshain, se jette dans la Mer des Lamentations à hauteur de la cité de Handra.

Sangdeloup (cité moyenne) : la forteresse de cette cité antique fut construite par un sorcier de l'Aurore, qui utilisait du sang de loup au lieu d'eau pour faire le mortier. Perdue au milieu de collines escarpées, ses habitants sont depuis longtemps connus pour la férocité qu'ils mettent à la défendre. Durant plusieurs siècles, elle a également été le siège des Comtes de Daran.

Saug : région arrosée par le Fleuve des Renaissances, culturellement apparentée au Royaume de Delela, dont elle est indépendante. Plusieurs tribus amicales gardent ici leurs vieilles coutumes.

Sentanos : autrefois plus puissant, Sentanos a cédé des terres à ses voisins après de sévères attaques politiques et militaires. Il lui reste principalement les cités de Tortun et de Syran. Le pays est dirigé par Dame Erengazor, Duchesse de Tortun, également appelée Haute Princesse du Bas Plaisir, et Suzeraine de Sentanos.

Surkorion : c'était jadis un royaume indépendant, mais depuis les tribus ont rejoint la Confédération de Jofrain, royaume temporaire créé par les clans de Lankst.

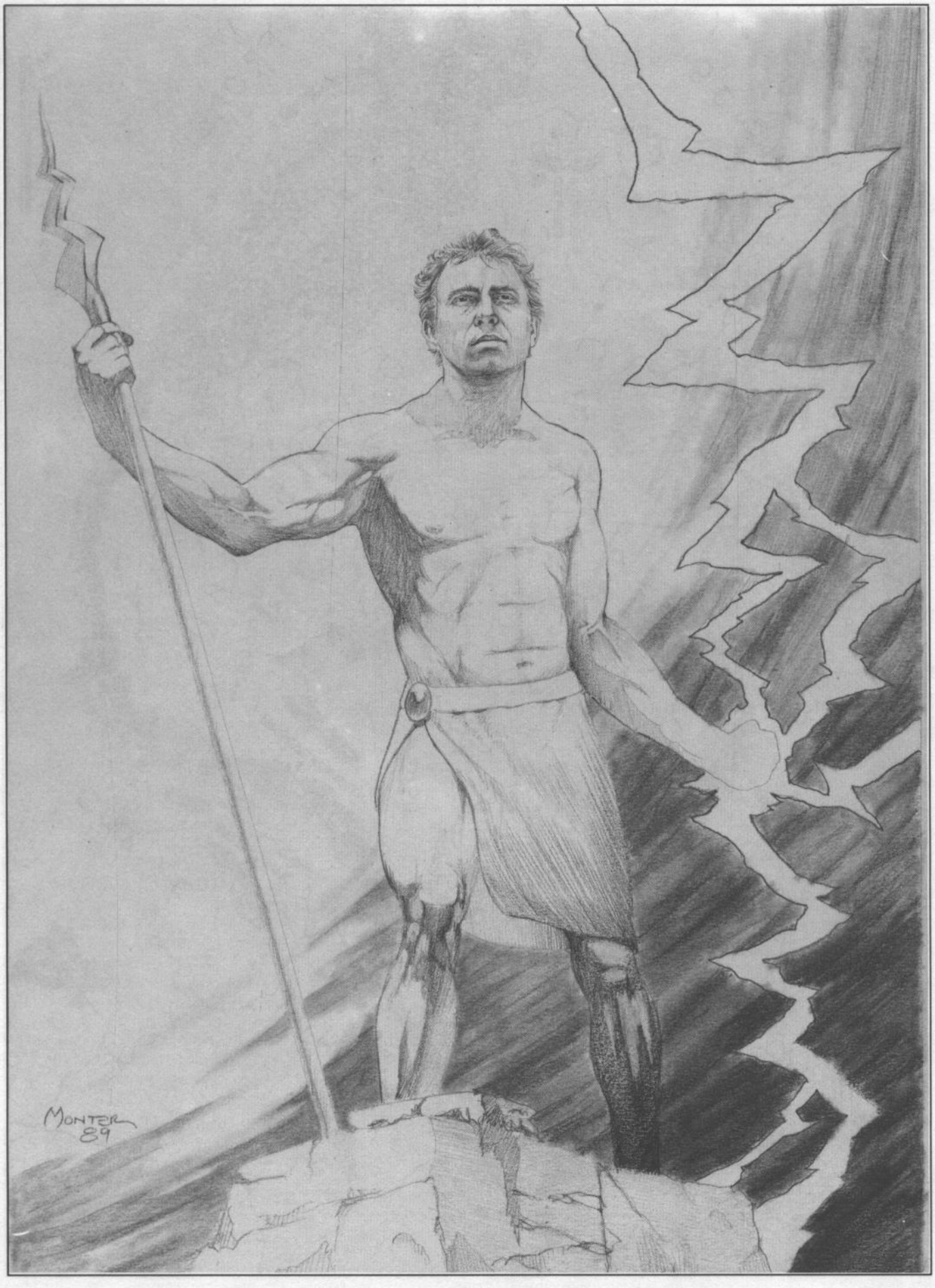
Syran (grande cité) : les Guildes de Verriers prétendent que le verre fut soufflé pour la première fois à Syran, bien que de plus vieilles légendes prétendent qu'il le fut dans une cité en ruines aux alentours, nommée Graveen, Kalostor ou Laprido, selon la source d'informa-

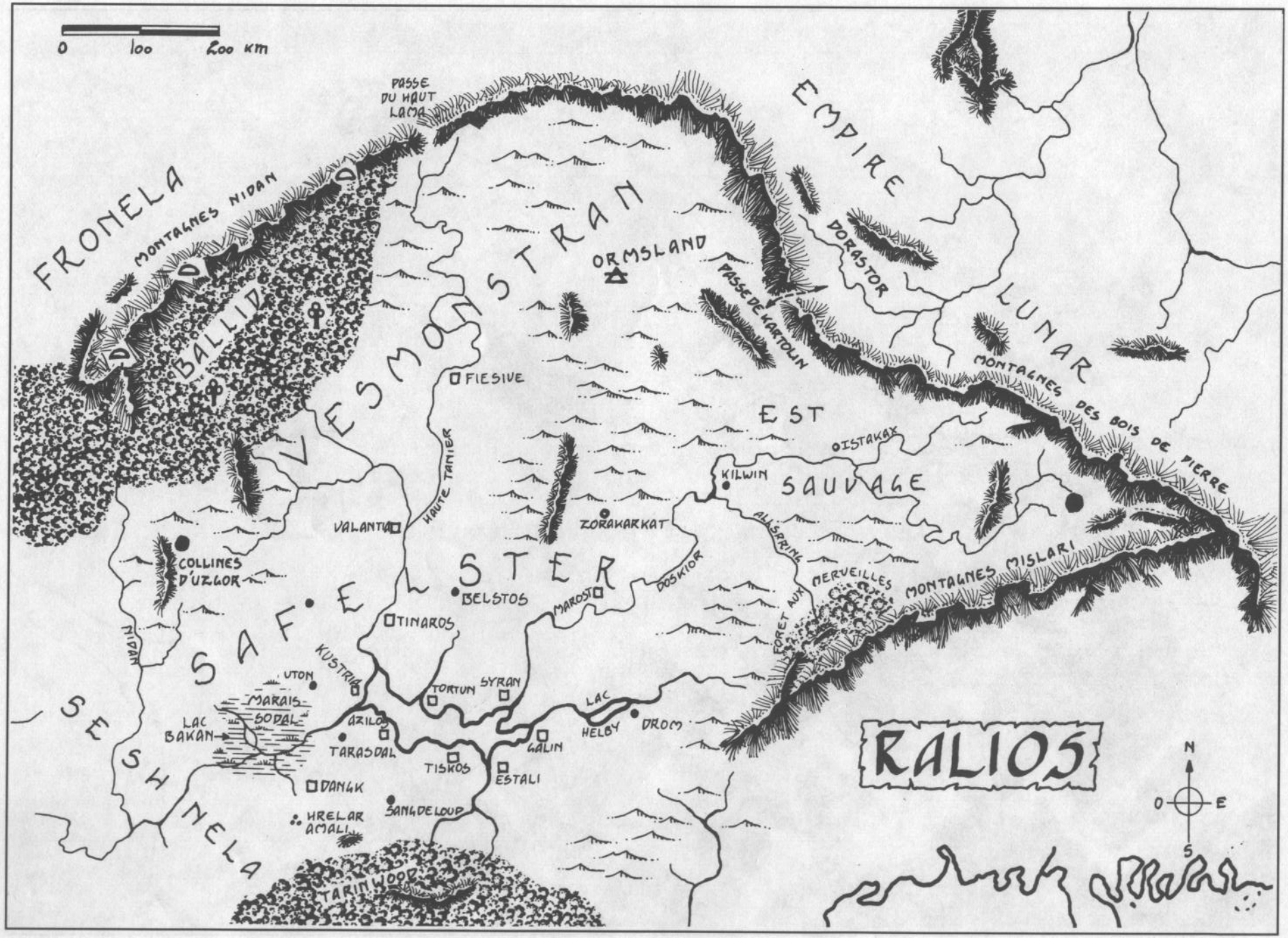
Les Héros : Garundyer

Le Héros des Sept Orages, comme on l'appelle, prépare un renouveau majeur du culte dans Ralios. Il est actuellement le plus puissant Quêteur Héroïque orlanthi de Glorantha. Son haut fait le mieux connu fut de délivrer Siglolf Brisenuage de sa servitude imposée il y a de nombreux siècles, rétablissant ainsi son culte héroïque parmi les adeptes vivants. Il a également obtenu la magie qui permet aux combattants d'élite de son royaume de porter des boules de feu. Qui plus est, il a maîtrisé de nombreuses magies de combat : il peut projeter par dessus la tête de ses ennemis une lance à pointe de silex qui s'incurve pour les frapper par derrière ; il peut lancer un javelot, sauter dessus et le diriger avec ses pieds ; il peut également rendre son corps temporairement invulnérable aux coups de toutes les armes.

Les compagnons de Garundyer sont presque aussi puissants ; parmi eux le Roi Kocholang, dont toute la famille est capable d'exhaler des bouffées de feu contre des cibles choisies.

Garundyer prévoit de rouvrir les Chemins Héroïques des Porteurs de Lumière, puis de réaménager le Chemin de Retour de l'Orage pour consolider les Dieux des Tempêtes. Il rassemble un "anneau de fer" composé de prêtres Porteurs de Lumière pour l'aider, plus spécialement Harandros, Prêtre de Lhankor Mhy, appelé le Cerveau de Fer.


MONTER
89


0 100 200 km
PASSE DU HAUT LAMA
EMPIRE LUNAR
FRONELA
MONTAGNES NIDAN
ORMSLAND
DORASTOR
PASSE DE KARTOLIN
BALLID
VESMONSTRAN
FIESIVE
MONTAGNES DES BOIS DE PIERRE
EST SAUVAGE
OISTAKAX
KILWIN
HAUTE TANIER
VALANTIA
ZORAKARKAT
ALYSPRING
COLLINES D'UZLOR
SAFELSTER
BELSTOS
DOSKIOR
MAROST
FORET AUX MERVEILLES
MONTAGNES MISLARI
TINAROS
NIDAN
KUSTRIA
UTON
TORTUN
SYRAN
LAC HELBY
DROM
MARAIS SODAL
LAC BAKAN
AZILOS
TARASDAL
GALIN
TISKOS
ESTALI
DANGK
SANGDELOUP
HRELAR AMALI
SESHNELA
TARINWOOD
RALIOS
N
O
E
S

ORLANTHI
HSUNCHEN
GUHAN
BALLID
LALIA
HOLUT
KUSTRIA
URON
DANGIM
TARASDAK
AZILOS
LAC FELSTER
TISKOS
DARAN
TARINWOOD
TINAROS
OTKORION
LANKST
TELMORIA
BELSTOS
SENTANOS
ESTALI
HELBY
PRALORELA
NASKORION
KEANOS
VUSTRIA
PAYS D'ORM
KARIA
BASIM
DELELA
SAUG
COROLA
HALIKIV
RALIOS
CARTE POLITIQUE
0
100
200 KM
N
E
S

tions. Syran fabrique toujours les meilleurs récipients en verre pour leur beauté, leurs propriétés thérapeutiques ou magiques sans pareil (mais ces trois qualités ne sont jamais réunies dans un seul objet).

Tanisor : région de la vallée du fleuve Tanier.

Tara : petit royaume aux frontières de Naskorion. Ses deux centres de peuplement principaux sont Rhianoos, sur la Doskior, et Tareos, au nord vers Vustria. Il est gouverné par plusieurs rois se partageant l'autorité. Une superbe reine cloîtrée les supplée.

Tarasdal (cité moyenne) : lorsque Seshnela montre des velléités d'expansion vers Ralios, les cultivateurs de cette région se rebellent contre leurs dirigeants pour tenter de rallier le Royaume de Seshnela. Et toujours, avant qu'une année soit écoulée, ils se rebellent contre Seshnela.

Tarinwood : ce bois elfe au sud de Raliosest une forêt vierge, occupée par les elfes bruns qui conservent une attitude traditionnellement réservée et interdisent l'entrée de leur forteresse sylvestre.

Telmoria : berceau des Telmori, un Peuple-Loup hsunchen qui fut maudit il y a dix siècles par Talor, le Guerrier Hilare. Depuis, ils se transforment en loups tous les sept jours. Bien que certaines familles aient évolué au point de posséder des maisons, des armures et du bétail, de nombreux clans parcourent comme des fous les collines, ne possédant que des

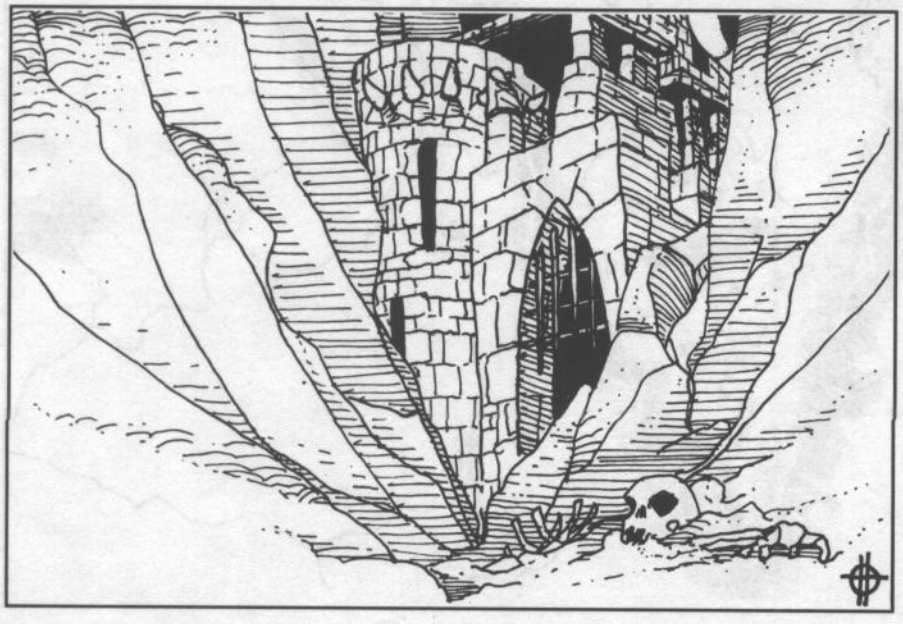
bâtons et des pierres qu'ils ramassent et perdent sans y prêter attention. Leurs meutes de chasse harcèlent les barbares du nord tout l'hiver.

Tinaros (grande cité) : le dirigeant de cette ville était simplement le Comte de Jorglaban, cité aujourd'hui perdue mais très connue au Second Age. Lorsque la couronne comtale finit au fond du Lac Felster avec son propriétaire en 1597, la veuve immola ses trois enfants par vengeance. On dit qu'elle coucha alors avec le Diable pour concevoir Argin Terreur, appelé le Sorcier Cauchemar. La flotte partanienne fut assurément détruite le jour où il prononça son premier mot, et la cité fut entièrement brûlée par l'armée estali lorsque Argin Terreur fit ses premiers pas.

Tiskos (grande cité) : le dirigeant n'est connu des étrangers que sous le nom de Comte de Tiskos, mais s'est proclamé Prince de Seshnela Est. Le titre est usurpé, fondé sur une requête falsifiée déposée par Hangalor le Prétendant il y a un siècle et demi lorsqu'il fonda la dynastie des princes électifs. Durant les dernières années, le Prince s'est employé avec succès à chasser de ses terres la Guilde des Moines du Chaos, après qu'ils aient à nouveau tenté une rébellion mutante.

Tortun (grande cité) : aujourd'hui partie de la Seigneurie de Sentanos, elle fut à l'origine de sa croissance lorsque la Duchesse de Tortun, également appelée Haute Princesse du Bas Plaisir, institua le mouvement de l'Apparition Prouvée d'Arkat. Aujourd'hui, Arkat n'apparaît plus et l'influence de la Duchesse s'effrite.

Uton (cité moyenne) : les habitants d'Uton dépensent beaucoup d'énergie pour maintenir l'indépendance de leur propre hérésie stygienne, les Mains Droite et Gauche du Dieu Invisible, contre les missionnaires importuns venus de Tanisor.



Valantia (grande cité) : cette cité fut repeuplée il y a environ 10 ans par une migration en masse de tribus de Lankst et de Sukorion, qui ont bâti un Grand Temple dédié à Orlanth.

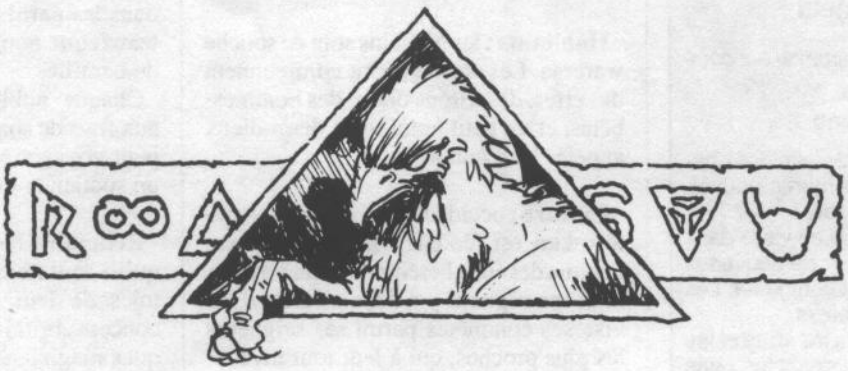
Vesmonstran : le quart de Ralios arrosé par le fleuve Tanier Supérieure et ses affluents. Son nom, dérivé de "ouest monstre land", reflète le fait que les nains, les trolls et les elfes résident dans cette partie, et qu'il fut donné par un ancien peuple vivant à l'est, probablement en Karia.

Vustria : ces terres de collines arides ne sont réclamées par personne. Elles sont accidentées, comme si une épine de pierre s'était dressée puis brisée en fragments acérés. Les rivières bondissent des falaises pour se jeter dans des gorges. La

terre y est également différente. La plupart des plantes communes n'y poussent pas, alors que d'autres plus rares s'en accommodent. Les seuls habitants sont des bergers, des Telmori, des fous et des bandits. Le Mystique de Vustria prétend pouvoir sentir la lente respiration profonde des collines et être en contact mental avec un habitant réel en dessous du mystère.

Wexten : la République Démocratique Populaire de Wexten est un petit pays où chaque citoyen majeur a un nombre de voix aux élections, proportionnel à son statut économique, et où tous les postes politiques sont attribués par des élections.

Zorakarkat : c'est un temple et un fortin construit par le Duc de Noskorion pour faciliter le passage des caravanes trolls à travers Ralios. Les trolls possèdent la capacité d'ouvrir ses portes magiques en les poussant de leurs mains, mais elles ne s'ouvriront d'aucune autre façon. Les humains et les autres utilisent une voie différente. Il est protégé par un esprit puissant nommé Zorakarkat, supposé être la manifestation d'Arkat le Troll, en tant que membre de leur culte le plus mortel.



Seshnela

"Je suis un chevalier de Seshnela, le loyal serviteur du (titre). Tout l'honneur est pour vous, sire."

Description : Seshnela est composée de deux parties. Le royaume de Seshnela se trouve à l'est, centré autour du fleuve Tanier. Les régions plus à l'ouest, au passé historique, sont appelées le Vieux Seshnela, et sont sauvages et en ruines (par exemple, la région côtière d'Arolanit, où vivent les restes d'une culture brithini autrefois puissante). Féodale par nature, conservatrice et centrée sur elle-même par philosophie, cette région est une place forte de culture occidentale.

Habitants : les humains sont de souche wareran. Les non-humains comprennent des elfes, des tritons ouori, des hommes-bêtes, et un petit nombre de demi-dieux appelés les Luatha.

Culture : occidentale, rokari. La société rokari est féodale. Bailli le Marteau institua des fiefs héréditaires quand il débuta son règne il y a deux siècles. Il divisa ses conquêtes parmi ses seigneurs les plus proches, qui à leur tour investirent de droits des subalternes, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une classe de nobles possédant des terres fut instaurée.

Le partage du pays en fiefs indépendants, seulement unis par le pouvoir du roi de Seshnela, a causé des problèmes continuels pour en maintenir l'unité. Les rois puissants ont été capables d'unifier le pays et de maintenir la paix. Les faibles ont laissé le pays sombrer dans une anarchie décentralisée.

En Arolanit, une petite région côtière, la culture brithini domine toujours. Voir l'encart sur les Brithini pour plus d'informations.

Langage : le seshnegi, une langue occidentale.

Gouvernement : féodal ; centralisé et fort.

Armée : les armées seshnelanes sont féodales par nature, construites autour d'un corps de cavalerie lourdement armé, dont les hommes sont appelés nobles et chevaliers. En général indisciplinés, les simples guerriers n'en sont pas moins féroces et bien entraînés.

Les chevaliers sont entourés de cavalerie non noble, dont les hommes sont appelés sergents; ce sont en général des fils cadets de nobles ou des pillards qui ont réussi.

L'infanterie est commune, mais habituellement pauvrement équipée et motivée. Ses soldats sont en général armés de lances ou d'arcs et sont plus utiles dans les garnisons des cités et des châteaux, que pour combattre sur le champ de bataille.

Chaque noble de haut-rang subvient aux frais de son propre sorcier favori qui peut voyager avec l'armée pour fournir un soutien et une aide magique.

Religion : les malkioni rokari croient qu'ils sont revenus aux racines pré-hrestoles de leur religion. Ils imitent les concepts brithini de façon limitée. Quelques magiciens et seigneurs ont étendu leurs vies grâce à leur piété, mais la plu-

Table d'Activités Régionales de Seshnela

A déterminer chaque semaine par comté ou cité

Evénements Communs

- Un fonctionnaire royal visite des châteaux et des retranchements nouvellement acquis pour le roi.
- Un grand justicier royal en visite dans les comtés pour nommer de nouveaux prévôts qui travailleront pour le roi. Les seigneurs locaux se méfient.
- Un trésorier royal visite les villes et les marchands. Les responsables des guildes sont soupçonneux.
- Des magiciens se renseignent sur les coutumes locales à la recherche d'hérésies.
- Un raid contre Nolos se prépare. On recherche des mercenaires.
- Des marchands de Nolos en visite, proposent des marchandises, étrangères, extraordinaires, de tous types et à des prix exorbitants.

Evénements Peu Communs

- Un seigneur du voisinage fait une incursion pour voler du bétail et piller.
- Des paysans se révoltent contre les propriétaires terriens.
- Déchaînement d'esprits de manifestation. Les magiciens se rassemblent pour des cérémonies.

Evénements Rares

- Epidémie de "vampirisation". Tous les étrangers sont soupçonnés.
- Des maraudeurs venus de pays voisins pillent les campagnes (au nord, des trolls de Guhan ; à l'est, des troupes de Safelster ; au sud, des troupes de Nolos ; à l'ouest, des hommes-bêtes ou des chevaliers du Vieux Seshnela).

Population de Seshnela

Humains	
Pays de Rind	420 000
Tanisor	350 000
Deu	100 000
Estaurenic	250 000
March	150 000
Noyelle	100 000
Pithdaros	120 000
Vogai	100 000
Voi	150 000
Gilboch	60 000
Nolos	550 000
Pasos	300 000
Côte des châteaux	50 000
Arolanit	190 000
Total	3 890 000
Non-Humains	
Elfes verts de Kanthor	50 000
Elfes bruns de Kanthor	100 000
Nains (Nidan)	290 000
Homme-bêtes	30 000
Tritons ouori	3 000
Total	473 000
Total Général	4 363 000

part des mortels vivent et meurent dans leur caste de naissance.

Personnalités

Guilmarn le Gras, Roi de Seshnela, Duc du Pays de Rind et de Tanisor, Comte de Deu et de Voi, etc... : quatorzième de sa dynastie, ce despote a poursuivi assidûment et avec succès les pratiques de son père, c'est-à-dire qu'il a anéanti ses lointains parents dans le but d'obtenir le contrôle de leur fief. Son intention est d'unifier l'ensemble de l'ancien royaume sous son contrôle et de ramener ainsi l'immense gloire du passé sur son nom.

Mulliam d'Estau, Duc de Nolos, Prince des Galères : cet homme d'état rusé a réussi à conserver son indépendance face au Roi de Seshnela, de plus en plus puissant et hostile, principalement grâce à l'entretien d'une puissante marine et à une alliance étroite avec le Duc de Pasos. Sa générosité à l'égard de ses loyaux suivants est légendaire et il a pour habitude d'engager également des mercenaires.

Theoblanc, l'Ecclésiarque du Rokarisme : le magicien de plus haut rang de l'Eglise du Rokarisme Malkionique a plus de 150 ans. Il affirme que sa longue existence est le fruit de sa piété, bien que la plupart des gens estiment que c'est plutôt dû à des sorts d'immortalité. C'est un enragé dès qu'il s'agit de la défense de sa religion et des droits héréditaires des hommes d'église.

Porfain des Roses : Duc de Pasos, Seigneur-amiral de l'ouest, il est cousin germain du duc de Nolos. Il y a une génération, les Ducs de Pasos et Nolos réglèrent la question de la domination navale à l'aide des Trois Tournois : une partie d'échecs, une joute et une épreuve d'énigmes. Le résultat est que Pasos est maintenant subordonnée à Nolos en ce qui concerne les questions navales.

Talar Malaskan Philippe : l'actuel dirigeant d'Arolanit, et l'arrière petit-fils au quatrième degré de Malkion le prophète. Il est né durant l'Age de Glace, avant que le soleil ne se lève et que commence le temps. Il dirigea une partie de la quatrième armée brithos de la Loi, et arracha le casque de Grachamagacan le vampire d'acier, roi de Tanisor, quand Arkat le tua. Il devint Talar d'Arolanit il y a environ cinq siècles.

L'Archimage Ostorious : soi-disant le plus puissant sorcier vivant, Ostorious prétend avoir été l'apprenti de Zzabur, le premier sorcier. Aucun profane n'a vu Ostorious depuis des années, bien que tous le croient vivant au Palais du Pentacle.

Histoire

Seshnela était un des centres de la vie pendant les Ténèbres et après que l'Aurore ait déployé rapidement son style de vie à travers l'ouest de Genertela. Comme une grande partie de l'ouest, Seshnela embrassa les croyances des Erudits de l'Ambigu et souffrit pour cela. En 1049, le Vieux Seshnela fut anéanti : une cargaison de Luatha venant des extrémités occidentales du monde débarqua et jeta un sort terrible qui fit vibrer le pays et s'effondrer les cités ; un raz-de-marée haut comme une montagne changea les terres du sud en îles ; un flot de lumière bleue et rouge déferla sur le pays, tuant des milliers de personnes ; une armée elfe massacra tout le bétail et escorta les humains jusqu'à la frontière.

Tanisor était la moitié est du royaume. Lors de la Closure des Mers, une marée remonta le fleuve jusqu'à embrasser Sodal, inondant la plupart des cités voisines. Beaucoup de nobles furent tués, mais les dégâts furent bien moins importants que dans la moitié ouest du pays. Tanisor absorba les réfugiés de Vieux Seshnela, et hérita des restes du voile royal de l'autorité.

L'agitation persista pendant les deux premiers siècles, dégénérant parfois en une profusion d'états indépendants à la Safelster. Une invasion cruelle de mercenaires de Safelster fit empirer les choses.

Cette terrible souffrance à la fin du Second Age entraîna une frénésie de réformes et une recherche des racines originales du Malkionisme. Après trois siècles, c'est le Rokarisme, un retour aux supposés usages pré-hrestols, qui prévalut. Ses adeptes, en particulier parmi les possesseurs de terres, tentèrent de ressusciter le système de castes des Brithini, qui prévalait encore dans la proche Arolanit. La classe supérieure affirma sa possession héréditaire de toute propriété, et admit que chacun

Le Début de la Guerre des Héros

L'avènement de la Guerre des Héros signifiera vraisemblablement la fin du pays de Seshnela en tant que région unifiée. Les Brithini joueront sans aucun doute un rôle dramatique dans ces guerres.

La Conquête des Sorciers.

Le royaume de Seshnela sera envahi par des armées venant de Safelster, Nolos et Arolanit. Il sera probablement conquis, divisé et pillé. Les Waertagi envisagent de détruire la flotte de Nolos, tandis que l'armée arolanit, soutenue par des troupes de Safelster, s'emparera de Nolos et Pasos. Alors, les Waertagi projettèrent de débarrasser la mer de tous les navires et de détruire tous les autels dédiés à Dormal.

Les Hautes Mers

Les flottes waertagi sont destinées à revenir en force, raclant la Mer du Brouillard pour trouver les restes de Brithos. Il y a beaucoup de volontaires pour les aider, mais quand leurs recherches sont couronnées de succès, ils sont trahis et sacrifiés en des rites sanglants.
Les Waertagi s'allient aux Brithini et une flotte mène une armée brithini en Arolanit. Après la chute de Seshnela, les Waertagi combattent la flotte de Nolos, et aident à l'anéantissement de Nolos et Pasos. Alors, ils déclarent une croisade contre le culte de Dormal et commencent à nettoyer la mer des vaisseaux ennemis. Les Pirates Loups, appuyés par Harrek le Berserk, sont leur principale opposition initiale.

devait demeurer toute sa vie dans la classe sociale de ses parents. Leurs sorciers dirent à tous les paysans qu'une adhérence sévère à leur façon de vivre misérable leur obtiendrait une place au ciel. L'église devint dominante pendant le règne de Bailli le Marteau.

En 1412, Bailli le Marteau, Duc du Pays de Rind, écrasa la fleur de la chevalerie du sud, à la Première Bataille des Champs d'Asgolan. L'année suivante, il établit de nombreux sièges en Ralios, et à l'automne, il avait extorqué des tributs de presque tout Safelster. L'archevêque de Leplain, qui dirigeait la faction rokari de l'église, le couronna Roi de Seshnela et lui offrit la plupart des joyaux royaux du vieux royaume. Deux ans plus tard, il conquit les barons de Tanisor qui se querellaient avec lui. Les régions alentours, dont Fornoar, Arolanit, Nolos, et Pasos, acceptèrent son autorité, et depuis lors, sa dynastie a fourni les Rois de Seshnela.

Les politiques couronnées de succès de Bailli furent de donner son adhésion au schisme rokari et de développer les croyances de celui-ci pour récompenser ses fidèles suivants. De cette façon, il établit une noblesse héréditaire comme force politique dominante du pays. Les familles nobles et certains établissements de l'église devinrent propriétaires de leurs terres, tandis que le reste du peuple était divisé en classes. Cependant, malgré des tentatives occasionnelles et fanatiques de la part de l'église, le royaume de Seshnela n'a jamais établi de classes rigides remplaçant les classes moyennes et inférieures.

Depuis l'avènement de la dynastie des Bailli, les siècles ont été marqués par des conflits entre l'autorité centrale du roi et ses nobles les plus puissants. Ces conflits ont eu des résultats variés, selon la personnalité et la vigueur des individus. Ulianus III fidélisa ou conquit l'ensemble du pays depuis l'embouchure du fleuve Tanier jusqu'au lac Felster. Mais son extravagant petit-fils, Vikard des Tournois, dissipa tout cet héritage sans se soucier le moins du monde de ses descendants.

Les océans étaient infranchissables et craints comme la monstrueuse et redoutée origine de la misère. Le commerce était concentré sur les fleuves, et les régions côtières déclinèrent de façon continue à partir de la Closure jusqu'à la Réouverture des Mers, en 1581, quand Dormal débarqua. Mulliam, duc de Nolos, a investi avec sagesse dans des flottes de caboteurs et de navires de guerre, et est devenu depuis de plus en plus indépendant du roi actuel.

Les Luatha

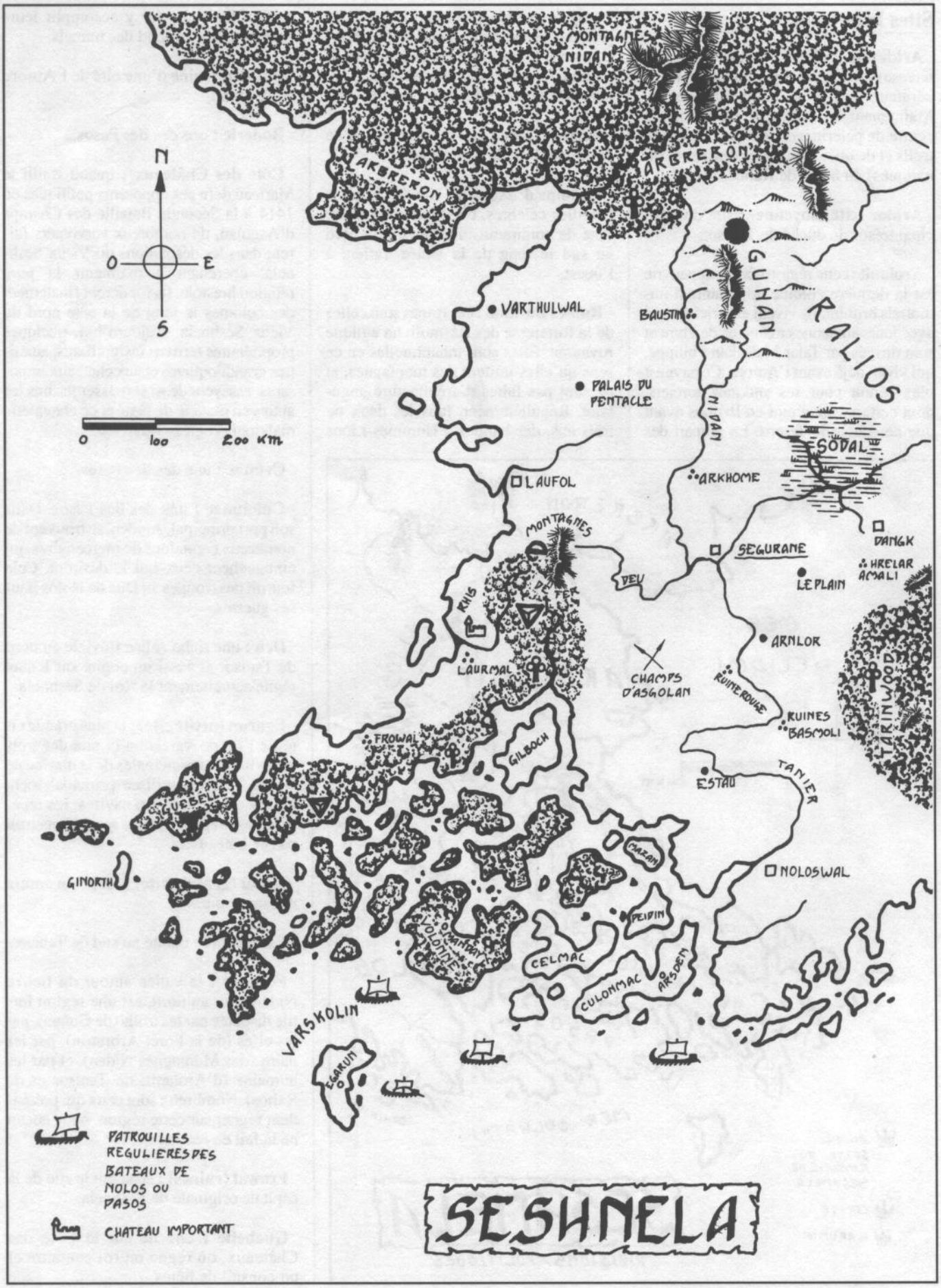
En 1049, un unique navire accosta au royaume de Seshnela. Il avait la forme d'un cygne blanc, à l'exception d'une féroce tête d'aigle à la proue. Il apportait des demi-dieux des Terres du Crépuscule, aussi connues sous le nom de Luathela, d'où leur nom collectif de Luatha. Ils détruisirent l'armée régionale qui tenta de les repousser, puis ils anéantirent une force plus grande encore de troupes royales et de navires. Finalement, une douzaine de jours après leur débarquement, ils jetèrent un très grand sort qui brisa en morceaux le royaume jadis puissant, changeant le pays en un archipel et en chassant les habitants humains. Ils construisirent le Château des Ombres Pourpres, dont l'existence a été prouvée, mais dont la localisation est toujours un mystère.

Depuis lors, ils ont évité le contact avec les humains, n'étant vus que par accident. Leur présence est surtout connue grâce au Navire Pourpre, un vaisseau de guerre unique qui est de la taille d'une trière (un vaisseau à cinquante rames) de Nolos, et qui est armé d'armes magiques puissantes capables de détruire un escadron ou plus, de vaisseaux de guerre humains. Bien qu'il n'ait que six rames, il est plus rapide que n'importe quelle embarcation mue par vent ou par rames. Il a contribué à garder les îles de Kanthor exemptes d'êtres humains.

Les Luatha sont des demi-dieux. Leur haute lignée remonte à travers quelques générations jusqu'aux divinités supérieures et mineures de Glorantha et leurs dimensions sont surhumaines. Ils font environ cinq mètres de haut, sont pourpres de peau et violets de chevelure, et possède un physique élancé. Quand ils parlent entre eux, on les entend chanter dans une langue étrangère. Ils sont proprement magiques.

Leur nombre précis est inconnu, mais on estime qu'ils ne sont pas plus de vingt-cinq. Les motivations de leur venue sont inconnues, comme leurs plans actuels ou futurs. Ils semblent avoir une alliance amicale avec les elfes et les ouori des îles de Kanthor, bien que les deux races dénient ce fait.

Leur rôle dans l'histoire future est inconnu, mais les quelques survivants des attaques du Navire Pourpre redoutent une interaction, sentant que leur but est inamical. Leur participation aux Guerres des Héros est crainte, car ils semblent être hostiles aux humains. Une école en Nolos, parrainée par le duc, est consacrée à leur étude pour découvrir des défenses possibles pour le futur.


MONTAGNES NIDAN
ARBREKON
ARBREKON
GUHAN
RALIOS
N
O
E
S
VARTHULWAL
BAUSTIN
PALAIS DU PENTACLE
NIDAN
SODAL
LAUFOL
ARKHOME
0 100 200 KM
MONTAGNES DE FER
SEGURANE
DANGK
HRELAR AMALI
LE PLAIN
DEV
RHIS
ARNLOR
LAURMAL
CHAMPS D'ASGOLAN
RUINE ROUGE
RUINES BASMOLI
FROWAI
GILBOCH
TANIER
ESTAU
USBELLE
GINORTH
MARAN
NOLOSWAL
PEIDIN
CELMAC
CULONMAC
ARSDEN
VARSKOLIN
EGARUN
PATROUILLES REGULIERES DES BATEAUX DE NOLOS OU PASOS
CHATEAU IMPORTANT
SESHNELA

Sites Intéressants

Arkhome (ruines) : le site d'une forteresse établie et occupée par Arkat le Libérateur il y a de nombreux siècles. Maintenant en ruines, il est encore le centre de pèlerinages secrets à la fois de trolls et de quelques cultes dévots (et fanatiques) du héros de Ralios.

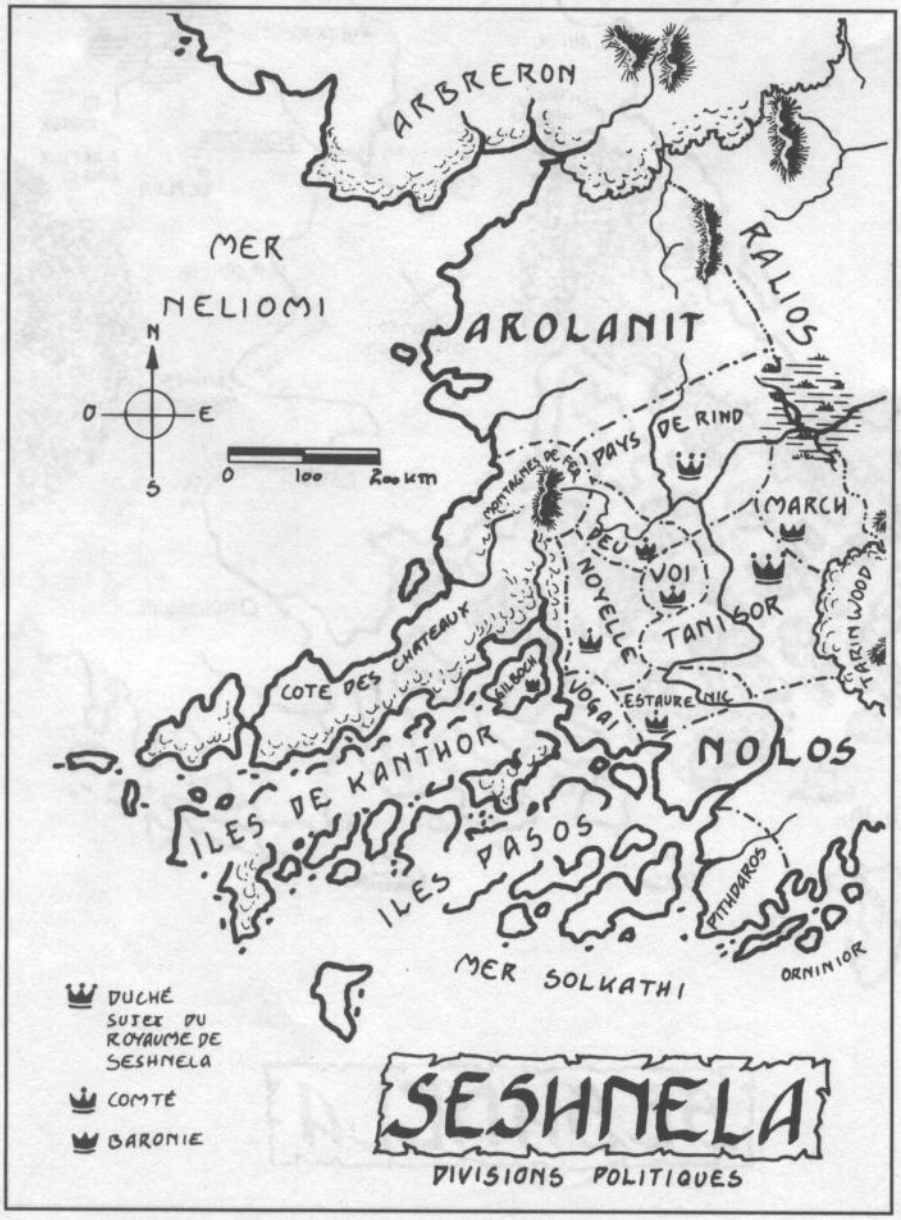
Arnlor (cité moyenne) : site du principal trésor du duché de Tanisor.

Arolanit : cette région côtière appauvrie est la dernière colonie importante d'immortels brithini. Ils vivent en strict accord avec leurs anciennes manières de vivre et sont dirigés par Talar Malaskan Philippe, qui vivait déjà avant l'Aurore. Ce pays est plus connu pour ses antiques sorciers, dont certains naquirent en Brithos avant que ne débute le Temps. La plupart des voyageurs se plaignent que tout semble gris, ou, selon un marchand de Handra, " comme si le rayonnement était enlevé de la lumière. Mais bien plus effrayante encore est l'absence d'enfants".

Arsden (petite cité) : base navale de Nolos sur l'île de Culonmac.

Champs d'Asgolan : site de plusieurs batailles célèbres, c'est une importante voie de communication qui va du nord au sud le long de la vallée Tarien, à l'ouest.

Ruines Basmoli : ces ruines sont celles de la forteresse des Basmoli, un antique royaume. Elles sont inhabituelles en ce sens qu'elles imitent des montagnes, et ne sont pas faites d'architecture angulaire. Régulièrement, tous les deux ou trois ans, des bandes d'Hommes-Lions se faufilent ici pour y accomplir leurs rites bestiaux au fond des tunnels.



Baustin : ruine d'une cité de l'Aurore en Arolanit

Boneric : une des îles Pasos.

Côte des Châteaux : quand Bailli le Marteau défit ses opposants politiques en 1414 à la Seconde Bataille des Champs d'Asgolan, de nombreux survivants fuirent dans les désolations du Vieux Seshnela, cherchant à maintenir la pure religion hrestole. Ils fondèrent finalement des colonies le long de la côte nord du Vieux Seshnela. Aujourd'hui, quelques propriétaires terriens insignifiants, aux titres grandiloquents et aux châteaux imposants, essayent de se surpasser les uns les autres en matière de piété et de chevalerie malkioni progressive.

Celmac : une des îles Pasos.

Culonmac : une des îles Pasos. Dans son port principal, Arsden, se trouvent de nombreux capitaines de mercenaires qui embauchent ceux qui le désirent. Cela fournit des troupes au Duc de Nolos pour ses guerres.

Deu : une riche vallée fluviale au nord de Tanisor et aussi un comté sur lequel règne actuellement le Roi de Seshnela.

Egarun (petite cité) : la plus grande cité de l'île de Varskolin et une des trois bases navales principales de la marine de Nolos. Elle est utilisée principalement pour y entreposer des navires, les réparer et les ravitailler, mais on n'y construit pas de bateaux.

Estau (grande cité) : siège du comte d'Estaurenic.

Estaurenic : comté au sud de Tanisor.

Fornoar : la vallée autour du fleuve Nidan, tout au nord, est une région fertile disputée par les trolls (de Guhan), par les elfes (de la Forêt Arbreron), par les nains (des Montagnes Nidan), et par les humains (d'Arolanit, de Tanisor et de Ralios). Nombreux sont ceux qui prétendent régner sur cette région, mais aucun ne le fait en réalité.

Frowal (ruines) : ce serait le site de la capitale originale de Seshnela.

Guebelle : une île sur la Côte des Châteaux, où règne un roi centaure et un conseil de bêtes.

Gilboch : cette île, habitée par des humains, est une baronnie du royaume de Seshnela. Cela fut réglé lors du siècle dernier, après un accord pacifique avec les elfes, qui abandonnèrent l'île pour le salut de Dame Gwelenor.

Ginorth : c'est une colonie d'hommes du nord, originaires des îles Yggs, qui émigrèrent, quittant leur patrie surpeuplée, peu de temps après la Réouverture. Autrefois puissants, ils ont depuis été réprimés par les flottes de Nolos.

Iles de Kanthor : depuis que le Temps a débuté, la forêt de Kanthor s'étend paisiblement sur ces terres. Quand Seshnela la tomba, la forêt demeura, défendue par les elfes et servant de refuge à de nombreuses créatures étranges.

Les eaux sont patrouillées par le Navire Pourpre, un vaisseau de guerre des Luatha qui détruit invariablement les navires et les petits bateaux humains qu'il ren-

Les Brithini

Les Brithini, qu'on trouve aujourd'hui principalement en Arolanit, dans le Pays de Seshnela, sont originaires du pays de Brithos, qui a maintenant disparu. Ils possèdent la culture humaine la plus conservatrice de Glorantha. La récompense pour ce comportement parfait est l'immortalité. La pratique a prouvé que cela fonctionne, et que la seule chose susceptible de bouleverser l'immortalité est une interférence extérieure. Par conséquent, la plupart des natifs d'Arolanit sont à la fois craintifs et hostiles envers les étrangers. La religion brithini nie qu'il y ait une vie après la mort et donc les Brithini s'accrochent férocement à celle qu'ils ont. La résurrection est possible après la mort, et même les paysans les plus humbles attendent de leurs sorciers qu'ils l'essayent chaque fois que l'un d'entre-eux meurt.

Le résultat est un pays protégé contre l'interférence. Tous les natifs rapportent immédiatement la présence d'étrangers à leurs supérieurs, qui font de même jusqu'à ce qu'un interprète compétent (et une petite armée) puisse être envoyé pour amener le visiteur dans une forteresse, pour interrogatoire. Des siècles de préparation ont couvert le pays de pièges, de systèmes d'alarme et de défense. Les étrangers qui blessent des indigènes sont durement traités, souvent torturés, mutilés, maudits, puis libérés pour qu'ils ramènent leur histoire dans leur pays natal. Les étrangers qui respectent les indigènes et interfèrent aussi peu que possible, sont tolérés. Personne ne voyage jamais à travers le pays sans une forte escorte.

Craignant le vide d'une mort violente, les Brithini abhorrent la violence et font tout ce qui est possible pour prévenir du danger tout leur peuple. L'action militaire est toujours la dernière extrémité. Une fois engagés, les soldats sont certainement les plus expérimentés, les mieux équipés et parmi les plus disciplinés de Glorantha. Chaque soldat a eu plusieurs sorciers qui l'ont amélioré, qui ont enchanté ses armes et préparé des soins, en plus de ses propres siècles d'expérience et d'entraînement.

Les Brithini sont gouvernés par la caste des Talars, dont les autres fonctions comprennent la gestion, le commerce, et plus généralement tout ce qui touche aux étrangers. La justice sociale interne est résolue selon la volonté de la classe des Talars. Tout le monde accepte n'importe quel comportement de la part de ses supérieurs dans l'échelle sociale, avec l'espérance que ces derniers travaillent toujours pour le meilleur bien social.

La classe des Talars ne peut pas porter d'armes. La sagesse de cette pratique a souvent été prouvée. Cependant, les Talars sont les officiers supérieurs des soldats et ne forment jamais d'unités par eux-mêmes. Pendant les dix derniers siècles, des outils non prévus pour le combat ont été adaptés pour cet usage par les Talars ; ainsi les mortelles "couronnes" de lancer, et les "sceptres" cogneurs. De nombreux Talars refusent de les utiliser, les considérant contraires à la lettre de la loi et étant convaincus que leurs utilisateurs auront, éventuellement, à payer chèrement leur transgression.

Les soldats sont appelés des Horals. Bien que petite, l'armée d'Arolanit est l'une des meilleures du monde. Les Horals sont tous lourdement armés, entraînés à toutes les armes et tous les styles de combat, fanatiques, et soutenus par une magie et un équipement supérieurs. Cependant, ils ne montent jamais de chevaux qui sont réservés à la classe des Talars.

Il y a une classe de sorciers utilisant de la magie, appelés les Zzaburs. Ils prétendent avoir inventé la sorcellerie, qui est la seule forme de magie qu'ils utilisent. Ils connaissent de nombreux sorts inconnus des étrangers et qui, même quand on les connaît, ne peuvent souvent être lancés. Les sorciers connaissent un sort spécial qui peut seulement être jeté quand les Talars le commandent. Celui-ci, appelé le "Sort Interdit par Urostio", a prouvé sa valeur désespérée à plusieurs occasions. Il change une bande de fermiers placides en une horde dévastatrice de tueurs motivés. Malheureusement, tous les participants à ce sort, les Talars qui ont commandé son usage, les magiciens qui l'ont jeté et les fermiers affectés, sont condamnés s'ils survivent à une mort lente, par vieillesse.

La classe la plus nombreuse est celle des fermiers et des artisans. Ils sont appelés Dronars.

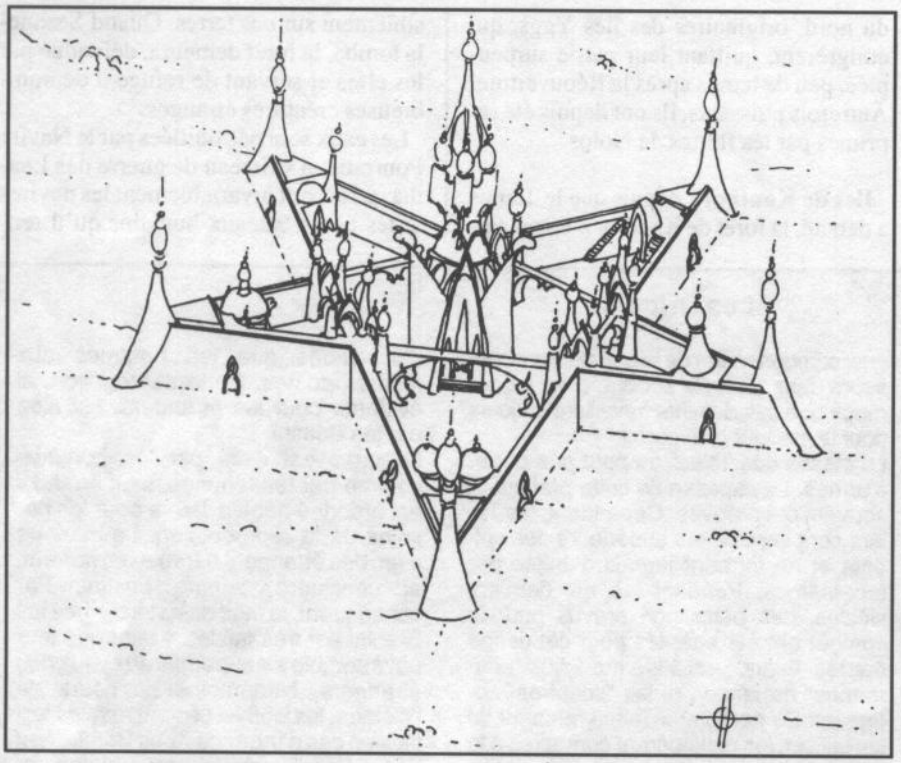
Les femmes forment en apparence la classe des Ménénas, mais sont en pratique assignées à une des quatre castes standard. Habituellement, elles sont limitées à la classe des Dronars ou, si elles sont admises dans une des autres classes, ont en général beaucoup moins d'occasions que les hommes aux mêmes postes. Cette ségrégation, si évidente pour les étrangers, est niée par les Brithini.

Le sexe est évité par les hommes comme par les femmes, sauf quand il est ordonné par les Talars pour les besoins de la reproduction. Le mariage avec des étrangers est vu avec horreur, et considéré comme bestial. Par conséquent, le taux de natalité chez les Brithini est très faible, si bien que leur pays semble sous-peuplé aux yeux des étrangers. Néanmoins au cours de l'histoire, les Brithini se sont révélés fertiles en cas d'urgence. "Les Brithini font des bébés" signifie proverbialement qu'une mauvaise période va survenir. La reproduction fut largement pratiquée pour la dernière fois à la fin de l'ère des Erudits de l'Ambigu.

Les cérémonies de naissance sont étendues et comprennent, parmi d'autres magies, un rituel fortifiant. Les rites de passage à l'âge adulte donnent à l'individu les droits de sa classe sociale en tant que membre travailleur à part entière de la société. Le mariage est un état temporaire avec peu d'importance magique, signifiant tout bonnement une tentative en cours pour se reproduire, et peut être facilement dissout. Les enfants restent avec leur mère après la séparation. Les rites de mort sont des cérémonies terribles et lugubres, en général longues d'une semaine pour tous ceux qui connaissaient le mort. Tous se rassemblent sous la protection de leur magicien, s'habillent de loques noires, se frottent le visage avec des cendres et récitent certaines prières réservées à cette occasion.

Le langage des Brithini est une langue commune plutôt simple, augmentée de cinq vocabulaires exclusifs ; un pour chaque caste, plus un utilisé par les femmes. Ils n'enseignent pas souvent leur langage aux étrangers, le considérant comme une barrière supplémentaire contre l'interférence.

Le Dieu Invisible est universellement reconnu comme Créateur. Aucun autre culte n'est autorisé, même pour les voyageurs de passage. Des rituels nécessaires, comme les rites de départ pour les marins, sont accomplis seulement après que le navire ait été amené sur un rocher au large.



contre. Les pêcheurs de la région pensent que les tritons ouori servent d'éclaireurs pour le Navire Pourpre, afin de préserver leurs eaux d'une invasion humaine, mais le peuple de la mer le dénie.

Seules les plus grandes îles sont montrées sur la carte.

Iles Pasos : Pasos était autrefois une seule région. Son duc prétend que leurs droits sont dérivés du vieux royaume, et défie les prétentions du roi actuel de Seshnela. Le dirigeant actuel, le Duc Porfain des Roses, est un bon ami du Duc de Nolos et ils sont alliés depuis de nombreuses années. Comme d'autres régions côtières, la population et la richesse des îles augmentent au fur et à mesure que le commerce avec l'étranger s'accroît.

Seules les plus grandes îles sont montrées sur la carte.

Iles Seshneliennes : il y a cinq siècles, la péninsule fut brisée en morceaux par une invasion de demi-dieux, les Luatha, provenant du Pays où le Soleil se Couche (aussi connu sous le nom de Pays du Crépuscule). Le palais de ces demi-dieux, appelé le Château des Ombres Pourpres, est caché quelque part parmi les îles. Les îles sont recouvertes de forêts épaisses, dont les elfes trahirent une alliance d'un millénaire quand ils attaquèrent les Seshnegi. Depuis lors, leurs forêts se sont largement étendues et les elfes sont devenus timides et retirés, et ils évitent du mieux qu'ils peuvent tous les étrangers. L'archipel est parfois appelé les îles de Kanthor, tout comme les forêts étaient autrefois appelées les forêts de Kanthor.

Laufol (grande cité) : le seul port d'Arolanit ouvert où les étrangers peuvent débarquer pour faire du commerce. La plupart des visiteurs sont confinés dans la partie murée du port, bien qu'on permette à quelques-uns d'aller dans la cité proprement dite, visiter le palais du Talar. Mais jamais personne n'est autorisé à aller au delà des murs de la cité. Tous les navires en partance sont amenés au loin sur l'Ile des Délices, un petit rocher où des ancres sont placées pour permettre aux capitaines des bateaux d'accomplir les rituels de Dormal nécessaires pour préserver les navires en mer.

Laurmal (ruines) : ces ruines sont encore importantes car les nains, toujours conservateurs, vont toujours ici pour échanger leur fer, comme ils le faisaient au Premier Age. A la suite de la destruction du Vieux Seshnela, personne ne s'y aventura pour commercer pendant des siècles. Cela fut redécouvert par Tierre de Caskall, appelé Celui-qui-Parle-aux-Hommes-Bêtes, et qui fonda également Rhis, un des châteaux importants de la Côte des Châteaux.

Leplain (cité moyenne) : comme l'Ecclésiarque Rokari lui-même vit ici, la ville est considérée comme étant le Saint-Siège de l'Eglise Rokari. C'est là que se trouve Saint Mardron, la plus grande cathédrale existant encore et dédiée au Dieu Invisible.

Manday (petite cité) : la plus grande cité de l'île de Volonne et la base navale principale de la marine de Pasos. C'est un centre de ravitaillement et de construction de bateaux, ainsi que l'endroit où est entreposée la flotte.

Mazan : une des îles Pasos.

Nolos : le Duc Ariston, le père du dirigeant actuel, aurait renoncé à ses terres dévastées au profit du roi, si Dormal n'avait pas débarqué en 1581. Le rusé duc mit en gage son droit de naissance auprès de la guilde des charpentiers de navires, une organisation qui était jusque là secrète, et qui accueillit Dormal sur les quais décrépits de la cité. Son pari fut un succès complet, et quand son fils, Mulliam le Généreux, hérita du titre ducal en 1616, il avait un énorme trésor. Avec des mots fleuris et des rémunérations généreuses, il engagea toutes les compagnies de pillards qui rançonnaient ses terres, et les mena contre le Roi de Seshnela en 1618. Depuis lors, il a maintenu son indépendance grâce à ses succès militaires, ses propres exploits guerriers et sa richesse née de la mer, qui incite le roi Guilmarn le Gras de Tanisor à une jalousie immodérée.

Noloswal (grande cité) : cette ville a été créée par des réfugiés venus de la plus vieille Noloswal qui fut détruite à la fin du Second Age. C'est le siège du Duc de Nolos. C'est la cité importante du duché et sa plus grande base navale.

Noyelle : pays à l'ouest de Tanisor dépendant du Roi de Seshnela.

Orninior : cette côte rocheuse n'a pas de bons ports pour la plupart des navires et n'est donc habitée que par de simples pêcheurs et des pirates le long des quelques plages utilisables.

Palais du Pentacle (cité moyenne) : le lieu de résidence et de gouvernement principal du Talar d'Arolanit a une forme d'étoile, avec une immense tour, entourée de bâtiments à chaque extrémité, où vivent les chef-magiciens, qui supervisent toute la magie en Arolanit. Le palais est au centre de l'étoile. Au delà des murs s'étendent de nombreux bâtiments où logent les serviteurs et les fermiers de la région.

Pays de Rind : cette région fut nommée d'après un antique prince et est traditionnellement tenue par un duc, qui est aussi actuellement le Roi de Seshnela. Son centre politique est la cité de Ségurane des Murs. La dynastie des Bailli est originaire de ce lieu.

Peidin : une des îles Pasos.

Pithdaros : en 719, une imposante flotte, dont les navires se comptaient par centaines, débarqua ici. Ces gens sombres de peau, qui étaient de types tribaux variés, étaient venus de leurs lointaines maisons de Pamaltela, expliquèrent-ils, pour combattre Gbaji, le Mauvais Dieu. D'abord exploités par le roi Ullmal de Seshnela, ils comprirent finalement ce complot et son motif, et promirent d'attendre jusqu'à ce que Gbaji revienne. Leurs descendants vivent toujours ici, absorbés par la population, exceptés pour leur peau sombre et leur haine instinctive pour tout ce qui est chaotique.

Rhis : ce château fut érigé par Tierre de Caskall, appelé Celui-qui-Parle-aux-Hommes-Bêtes, et est important parce qu'il contrôle le commerce du fer entre les nains et les humains, dans les ruines de Laurmal.

Royaume de Seshnela : demeurant à Ségurane, le roi actuel est Guilmarn le Gras, quatorzième de la dynastie des Bailli. Il est seigneur suzerain de Tanisor, du Pays de Rind, de Noyelle, et de Dangin (en Safelster). Il hait les Ducs de Pasos et de Nolos, qui refusent de payer hommage ou tribut, comme leurs ancêtres avaient coutume de le faire.

Ruinerouge : site d'une vieille capitale mise à bas par Arkat le Libérateur, d'où régnait autrefois le Roi Vampire de Tanisor.

Ségurane (souvent "des Murs") (grande cité) : possession ancestrale de la dynastie des Bailli, c'est la capitale du royaume de Seshnela. La cité est entourée de trois anneaux de grands murs de pierre.

Tanisor : le puissant fleuve Tanier serpente vers le sud, et donne son nom à la région drainée par ses affluents en dessous du marais Sodal. C'est un duché et le coeur du royaume de Seshnela.

Tarinwood : forêt voisine où règnent les Aldryami.

Varthulwal (cité moyenne) : un des ports fermés d'Arolanit, d'où s'élève le phare waertagi, une haute structure avec une forme curieuse au sommet, qui tente apparemment de faire venir cette race, depuis longtemps, éteinte dans ce port. Aucun étranger n'est jamais venu dans cette cité.

Varskolin : l'île Pasos la plus au sud, c'est là que se trouve une des bases navales de Nolos, Egarun.

Vieux Seshnela : la péninsule et les îles étaient autrefois une seule terre et le coeur du royaume de Seshnela. Le royaume naquit durant les Ténèbres et fut un pouvoir majeur, jusqu'à ce qu'il soit détruit en 1049. Aujourd'hui, les nombreuses îles sont redevenues des forêts sauvages, habitées par des elfes. Elles sont évitées car on les croit hantées et pleines de malchance.

Voi : très vieux comté.

Volonne : une des îles Pasos, connue pour sa base navale de Manday. C'est un endroit très commode pour la construction de navires pour la marine de Nolos.

Teshnos

"Je vis dans (lieu), au pays de Teshnos. Puisse votre flamme de vie toujours brûler avec éclat, étranger."

Description : Teshnos est une petite région de savane boisée, qui se fond avec la jungle dans l'est du pays. Celui-ci est plat et pratiquement au niveau de la mer. Plusieurs grands fleuves irriguent les terres. Dans le nord, les collines deviennent progressivement des montagnes.

Fethlon, une jungle épaisse, se situe à l'est de Teshnos. Au nord de Fethlon se trouve l'Empire Kralorelan, une puissance très ancienne qui fait rarement des efforts pour dominer la jungle.

Les Iles Sofali sont situées à l'est et au sud de Fethlon. Elles sont couvertes de jungles, et la plupart des humains sont des guerriers de la tribu des Sofali, des hommes-tortues de croyances et de culture hsunchens. Ils vivent dans des villages éparpillés sur les côtes. Toutefois, sur l'une des îles principales vit une nation d'amazones féroces et sanguinaires.

Le climat est normalement chaud et humide, mais durant la saison de l'obscurité, de mauvais vents secs en provenance des terres de la Désolation soufflent sur le pays, détruisant parfois les récoltes.

Habitants : la plupart sont des hommes, de souche kralori.

Des elfes jaunes vivent dans la jungle.

Culture : la culture de Teshnos est dominée par le culte du feu. Le pays est dirigé par un roi dont chaque décision est dictée par un conseil de hauts prêtres de cinq dieux du ciel : Somash, Solf, Zitro Argon, Calyz et Furalor. Au centre de leurs cités bondées, se tiennent de façon exagérée, des temples fleuris dédiés à ces divinités ainsi qu'à une centaine d'esprits locaux. Le riz est la céréale préférée, bien que l'on fasse pousser de l'orge dans les régions montagneuses. Teshnos est souvent attaqué par les féroces nomades animaux qui vivent au delà du fleuve Feethos. D'un autre côté, Teshnos est un vieil allié des elfes des jungles orientales. Cet état de fait existe depuis si longtemps qu'"occidental" est devenu synonyme de "mauvais" et "oriental", d'"amical".

Langage : le Teshnan.

Gouvernement : une théocratie, centralisée et faible.

Armée : seul Garulame, Haut Prêtre de Somash, commande de véritables troupes. Ces dernières sont composées de bons combattants. C'est de l'infanterie lourde, équipée avec de l'acier orné d'or, et aidée de magies de combat. Les autres chefs doivent se débrouiller avec les mercenaires qu'ils ont pu engager.

Le Seigneur de Melib commande comme vaisseau personnel un grand navire haragalan. Autrement, les navires sont inconnus.

Religion : la religion est véritablement proche du panthéon standard du Soleil, bien qu'avec des noms différents et quelques variantes locales intéressantes.

Zitro Argon (Dayzatar) est le dieu des hommes et des femmes âgés. Pubnashap, le Vaisseau de Lumière, est considéré comme étant l'incarnation de Zitro Argon et pourrait bien connaître certaines des magies du dieu, bien qu'on ne fasse jamais appel à lui pour faire quoi que ce soit d'important.

Table d'Activités Régionales de Teshnos

A déterminer chaque mois par colonie

Evénements Communs

- Pas d'événement particulier.
- Petit jour saint de Calyz ; le prix de toutes les nourritures est divisé par deux pour la journée.
- Des marchands de Kralorela visitent la contrée ; occasions de commerce inhabituelles.
- Les "Marchands Jaunes" visitent la contrée pour vendre ou échanger des biens elfiques en provenance de Fethlon.
- Les temples du feu annoncent des festivals : on recherche des danseurs agiles pour du travail dangereux.

Evénements Peu Communs

- Incursion pirate des amazones ; on recherche des mercenaires pour assurer une protection.
- Le jour de prière de Zitro Argon est déclaré ; la vente de boissons et de nourriture est interdite du lever au coucher du soleil.
- Le deuil de Furalor est déclaré ; chacun doit payer une taxe d'affliction de un sou chaque fois qu'il rencontre un prêtre du culte.

Evénements Rares

- Des nomades de la Désolation pillent la province ; l'armée est réunie, on recherche des mercenaires.
- Des maraudeurs venus du nord pillent la province ; l'armée est réunie, on recherche des mercenaires.
- Des Enfants du Vent visitent la région pour faire du commerce ; une occasion inhabituelle de voir de rares beautés.

Population de Teshnos

Humains	
Amazones	170 000
Teshnos central	800 000
Hsunchen	100 000
Matkondu	350 000
Melib	410 000
Thoskal	60 000
Wokistan	380 000
Total	2 270 000
Non-Humains	
Elfes jaunes de Fethlon	340 000
Elfes bruns de Fethlon	50 000
Elfes jaunes des Iles Sofali	200 000
Total	590 000
Total Général	2 860 000

Somash (Yelm) est le dieu du soleil, de la poésie, de la médecine, de la vérité, de la fidélité conjugale, des administrateurs et des guerriers. La plupart des cérémonies gouvernementales résultent du soutien aux temples et de la réalisation convenable des nombreuses fonctions religieuses.

Solf (Lodril) est le seigneur des volcans. On pense qu'il a créé les montagnes du nord, mais qu'il s'est consumé entièrement et est devenu un dieu paresseux et décadent, toujours prêt à créer une distraction pour troubler un homme qui travaille dur. C'est le dieu de la gloutonnerie, de l'intempérance, de l'alcool, de l'opium, de la déviance sexuelle et du suicide.

Calyz, le Feu des Hommes, est l'inventeur de la cuisine, de la fonte et du sexe. Considérée comme la plus amicale et la plus accessible des divinités, Calyz est le dieu préféré des gens du peuple.

Furalor, le Feu Purificateur, Déesse de la Mort. Elle recueille tout ce qui disparaît de ce monde, ceci comprenant les âmes, la matière pourrie, les objets perdus, les graines, les pensées oubliées et les causes perdues.

Personnalités

Banajasab, Gardien de la Sagesse Cristalline : ce sage dirige les régions de Matkondu, au nord, et résiste à l'autorité centrale. Ceci est du principalement à une insulte que lui fit le Vaisseau de Lumière, il y a de nombreuses années. C'est un grand prêtre de Calyz.

Garulame, Prince des Eléphants et Conquérant des Aigles, Grand Prêtre de Somash : ce noble est actuellement la force dominante du pays. Ses régions étendues se trouvent dans le Wokistan et il fait de son mieux pour conserver l'ensemble du commerce avec les elfes jaunes à l'intérieur de son domaine. Il est le grand prêtre de Somash le plus élevé dans la hiérarchie.

Harstar de la Mer : Harstar est le rebelle du sud. C'est un prêtre de Calyz. Le Vaisseau de Lumière ne veut pas recon-

Les Amazones

La nation des femmes amazones de Trowjang existe depuis avant l'Aurore. Ses origines sont mythiques. Du temps où les mortels et les dieux marchaient côte à côte, un groupe de femmes, dont la plupart étaient des petites-filles du soleil ou les filles de divinités des étoiles, choisirent le dieu Tolat comme mari parce que les hommes mortels avaient échoué de façon particulièrement misérable et répétée à les satisfaire. Elles reçurent l'île de Trowjang comme foyer, où elles ont toujours vécu depuis.

Ces femmes ont des conditions de vie en général simples et primitives. Elles chassent, ramassent beaucoup de nourriture sauvage dans leur jungle et attaquent les navires qui passent. Elles ont ainsi acquis une notoriété en tant que pirates. Elles vivent dans de simples huttes qui sont souvent abandonnées lorsqu'elles voyagent pour aller d'un site de chasse à un site de pêche ou à un site d'attaque.

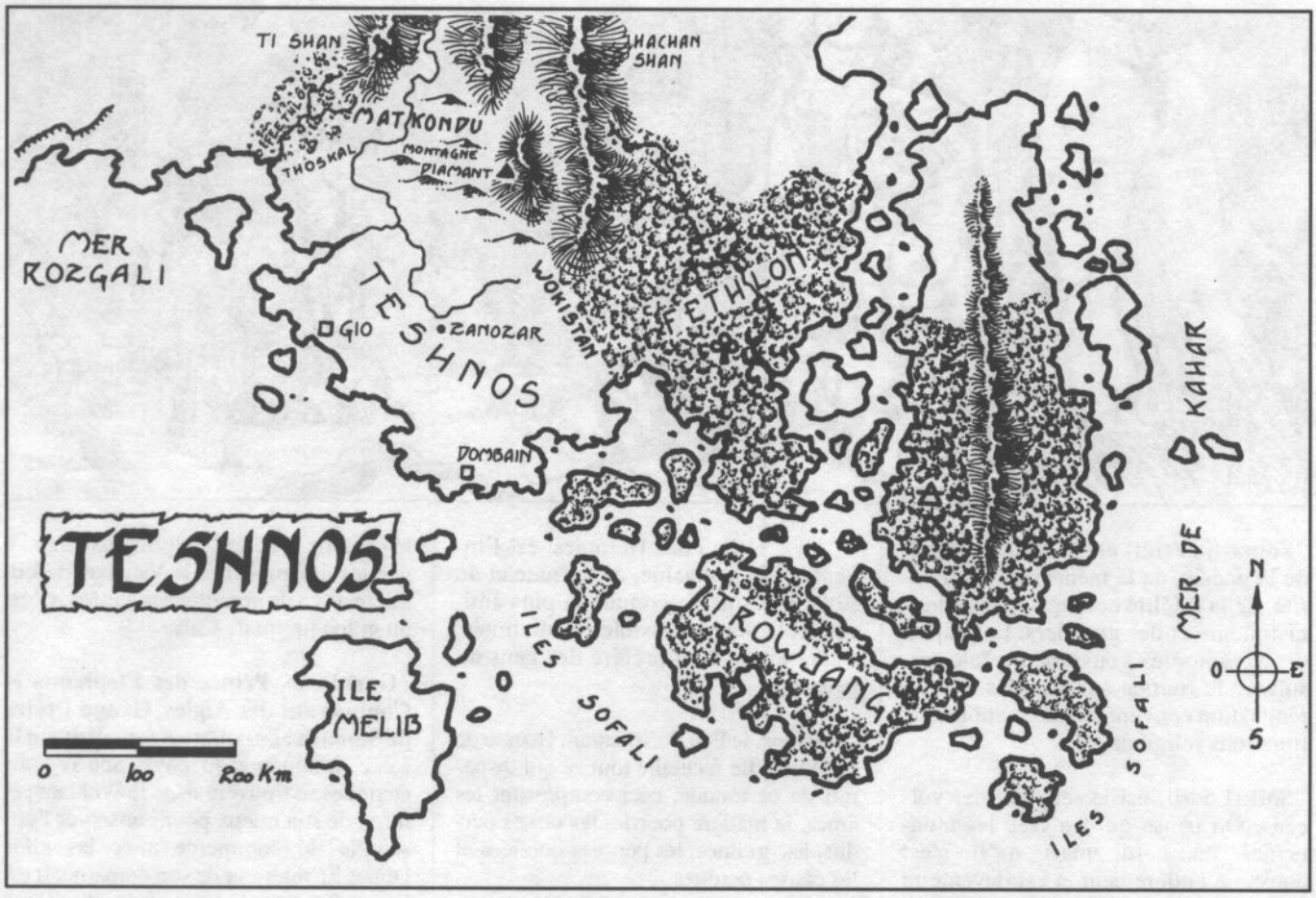
La plupart des femmes sont nées à Trowjang. Toutefois, il existe un rite d'adoption qui permet à n'importe quelle femme qui vient jusqu'ici de joindre leur clan. De nombreuses étrangères sont arrivées à voyager jusqu'à Trowjang pour se faire adopter par le clan.

Ces femmes n'ont aucunement besoin d'hommes. Les tâches qui sont si vaniteusement revendiquées par les hommes dans d'autres régions sont faites ici sans problème par les femmes. Les gens de l'est craignent tout particulièrement l'armée des amazones et les rumeurs de ce qu'elles font à leurs ennemis vaincus terrifient tellement les soldats et les marins de Kralorela et de Teshnos, que ces deux nations ont formé des bataillons spéciaux de femmes au cas où ils seraient contraints de combattre les amazones.

Un événement d'intérêt unique est l'assemblée annuelle à la Cité de l'Extase Uxorieuse, où se rendent le plus possible de citoyennes. Là, et dans chaque village de Trowjang où les femmes sont restées, les serments de mariage sont prononcés par les habitantes et par leur dieu, Tolat, qui couche alors avec chacune des citoyennes de la nation pendant cette nuit. Personne ne s'est jamais plaint de cette situation.

La grossesse est aussi inhabituelle. Environ la moitié des enfants naissent 280 jours plus tard à peu près, mais quelques-uns arrivent avant, d'autres après, et un tout petit nombre bien avant, ou bien après. La plus courte gestation enregistrée fut de 100 jours, lorsque les Cinq Filles d'Araksang naquirent. La plus longue grossesse fut de deux ans (et deux semaines de labeur) pour mettre au monde Araslithos la Sage, qui, dès sa naissance, parlait avec grande sagesse et formulait des prophéties.

Aucun homme libre ne vit sur Trowjang. Tous ceux qui s'y rendent sont tués ou réduits en esclavage, ou reçoivent le collier du visiteur, qui les avilie et les protège à la fois.



naître Harstar, qu'on dit être un dirigeant étranger originaire de Melib.

Le Roi Pubnashap, le Vaisseau de Lumière : Pubnashap est le roi actuel du pays, mais sa personnalité et son influence sont négligeables, et l'on se souviendra principalement de lui pour sa position dans le calendrier conservé depuis des siècles par les prêtres.

Histoire

Durant le Second Age, Teshnos fut occupé et exploité par ses seigneurs. Comme tous les pays, il perdit certains de ses dieux, et les meurtriers en souffrirent par la suite. On trouva un nouveau roi parmi les orphelins du pays, comme cela était la coutume, et la vie revint à la splendeur désinvolte qu'elle avait connue depuis Soravatoor. Ce dernier, le Fils du Ciel, avait établi le style de vie de Teshnos, que le pays connaissait depuis l'Aurore. Officiellement, la prêtrise fut soulagée quand les mers devinrent infranchissables.

En 1586, une grande flotte navigua le long des côtes de Teshnos, explorant et répandant le bruit que la Closure des Mers était terminée. A Gio, un prêtre de Calyz, Harstar, commença à rechercher des moyens d'aller en mer, et loua en définitive les services de plusieurs équipages de survivants poursuivis par une flotte kralori et cherchant un refuge. Avec eux et une bande d'aventuriers, il se rendit à Melib et, en 1589, la reconquit au nom d'Hiroganstor de Gach, un héros de la préhistoire, qui fut humilié par un dieu de Melib et qui, de cette façon, amena la célèbre léthargie qui imprègne Teshnos. Plutôt que d'être récompensé, comme il s'y attendait, Harstar fut condamné par le Vaisseau de Lumière, le dirigeant du pays. Depuis lors, Harstar a refusé de prêter attention, d'honorer, de faire des sacrifices, ou de payer de l'argent au dirigeant et s'est nommé lui-même Prince de Melib.

Sites Intéressants

Dombain (grande cité) : c'est le port principal de Teshnos et le foyer sacré du dieu Calyz, le Feu des Hommes, qui inventa la cuisine, la fonte et le sexe.

Fethlon : l'endroit le plus chaud du continent, il pleut ici en toute saison, mais tout de même beaucoup moins durant la saison de l'obscurité. Le pays est couvert d'une vaste forêt tropicale. Le sol est modérément accidenté, si bien que vue de dessus, la jungle ressemble aux vagues vertes d'un océan déchaîné. Les elfes règnent sur le centre des îles et sur la côte, organisés en minuscules territoires enclavés, chacun d'entre-eux étant généralement amical envers le peuple de Teshnos et hostile aux Kralorelans. La plupart des elfes de cette région sont des elfes jaunes, mais la population comprend un contingent conséquent d'elfes bruns en provenance des contreforts du nord et des territoires situés au dessus de Fethlon. Les elfes de Fethlon se font parfois la guerre entre-eux pour des raisons inconnues. Ils sont souvent vus en Teshnos.

Fleuve Feethos : cette vallée fluviale est vide d'habitants, à cause des raids des hordes de nomades. C'est la frontière entre la Désolation et Teshnos. Les attaquants l'appellent Arbres à Fièvre, car ils souffrent souvent de maladies causées par le climat, tout comme leurs montures.

Forêt de Verre : tout ici est transparent ; les arbres, les lianes, les plantes, les animaux, absolument tout. Les humains la voient rarement, mais les elfes

jaunes font un commerce régulier d'objets ramassés dans cet endroit.

Gio (grande cité) : il y a trois ans, le Vaisseau de Lumière vint en ce lieu pour accomplir les rites de Purification des Rues. Les résidents éteignirent tous les feux pour protester contre le traitement d'Harstar. Choqué au-delà des mots, Garulame, Prince des Eléphants et Conquérant des Aigles fit tuer une personne de la ville sur trois.

Hachuan Shan : des tribus hsunchens errent dans ces montagnes, transportant souvent des marchandises pour les marchands qui vont au delà des passes des hautes montagnes.

Ile Melib : cette île était tombée dans une langueur paisible avant l'arrivée de Harstar. A présent, les insulaires travaillent assidûment pour accomplir ses ambitions.

Iles Sofali : des îles couvertes de jungles, habitées par des elfes jaunes. On trouve le long des côtes des villages de tribus sofali, villages sur pilotis entourés de mangliers. Leurs habitants fendent les eaux dans des bateaux lisses, à la fois comme pirates et comme pêcheurs. Trowjang est la plus grande des Iles Sofali.

Matkondu : les territoires du nord de Teshnos, qui sont maintenant dirigés par Banajasab, Gardien de la Sagesse Cristalline.

Montagnes Diamant : une forteresse naine, bastion de l'octomonisme

Thoskal : la région ouest de Teshnos s'étend jusqu'à la Désolation. Elle n'est pas très boisée et reste peu peuplée à cause des raids des nomades.

Ti Shan : au-delà des derniers champs d'orge vivent des Hsunchens, qui errent dans ces montagnes.

Trowjang : cette grande île recouverte de jungles est habitée par une effrayante tribu de femmes, qui ne s'accouplent qu'avec leur divinité, Tolat, un dieu de l'amour et de la guerre.

Wokistan : cette région à l'extrême-est de Teshnos disparaît progressivement sous la jungle. C'est le bastion de Garulame, Prince des Eléphants et Conquérant des Aigles.

Zanozar (petite cité) : c'est le lieu de résidence de Pubnashap et le siège du Grand Temple de Zitro Argon.

Livre du Joueur

Qu'Orlanth sanctifie ce livre
et toutes les tribus qui y sont décrites

Greg Stafford - Sandy Petersen

Sommaire

Personnages Gloranthiens . . . 128

Le Chasseur Primitif : Culture Hsunchen 129
Distribution et Sous-Types 130
La Société Hsunchen 130
Conditions de Vie 132
Loi 132
Guerre 132
Religion et Magie 132

Le Guerrier Nomade : Culture Praxienne 133
Distribution et Sous-Types 133
La Société Praxienne 133
Conditions de Vie 134
Loi 135
Guerre 136
Religion et Magie 137

Le Guerrier Barbare : Culture Orlanthi 137
Distribution et Sous-Types 137
La Société Orlanthi 137
Conditions de Vie 141
Coutumes 141
Loi 141
Guerre 141
Religion et Magie 142

Le Soldat Médiéval : Culture Occidentale 143
Distribution et Sous-Types 144
La Société Occidentale 145
Conditions de Vie 145
Coutumes 146
Loi 146
Guerre 146
Religion et Magie 146

Genertela : Régions et Populations . . 148

Création de Personnages de Genertela 148

Création de Personnages Régionaux . 149
Explication des Tables 149
Arolanit (Brithini) 149
Ceinture Barbare 150
Pays de Caladra 150
Carmania 150
Dara Happa 151
Eol 151
Esrolia 151
Pâturages 151
Cités-Etats du Janube 151
Jonatela 152
Royaume de l'Ignorance 152
Royaume de la Guerre 152
Kralorela 153
Loskalm 153
Péloria 153
Pent (également Char-un, dans l'Empire Lunar) 154
Prax 154
Ramalia 154
Rathorela 154
Safelster 155
Seshnela 155
Shan Shan 155
Tastolar 156
Teshnos 156
Ile de Trowjang (Amazones) 156
Iles Vadeli 156
Iles d'Ygg 156

Notes du Créateur 157

Index 158

Personnages Gloranthiens

Il serait préférable que votre premier personnage gloranthien fasse partie d'un des quatre types décrits ci-dessous.

Cet article présente quatre types d'aventuriers communs mais néanmoins intéressants, chacun issu d'une importante culture gloranthienne. Les cultures sont classées en ordre croissant de sophistication, correspondant aux quatre archétypes culturels de RuneQuest.

Les quatre cultures sont très répandues sur le continent de Genertela, que ce supplément couvre en détail. Votre maître de jeu peut vous indiquer lesquelles utiliser, l'endroit précis d'où vous êtes issu etc... Les quatre personnages recommandés sont :

Le chasseur primitif, représenté par la culture hsunchen.

Le guerrier nomade, représenté par la culture praxienne.

Le guerrier barbare, représenté par la culture orlanthi.

Le soldat médiéval (civilisé), représenté par la culture occidentale.

Nous ne souhaitons pas que votre choix se limite à ces quatre archétypes culturels gloranthiens, mais plutôt que vous essayiez une de ces cultures pour débuter. Après avoir acquis l'expérience de RuneQuest dans Glorantha, vous serez capable de prendre le rôle de personnages issus de cultures plus inhabituelles que celles décrites dans ce chapitre. Enfin, vous voudrez peut-être jouer des créatures non-humaines. Après tout, un des aspects les plus originaux de RuneQuest est qu'il est possible de jouer presque tout type d'être intelligent. Mettez vous néanmoins d'accord avec votre maître de jeu.

Jouer le Rôle d'un Personnage Gloranthien

Le propos de ce chapitre est de permettre de jouer le rôle de personnages gloranthiens. Vous pouvez utiliser les informations fournies dans les articles suivants comme base de tous les aspects de votre personnage qui est influencé plus par la culture que par l'expérience.

Déterminez les buts, les attitudes envers les étrangers et autres relations de votre personnage. Par exemple, les hommes hsunchens ont un grand respect des femmes. La société hsunchen leur accorde un très haut statut social, et un chasseur hsunchen sera joué de façon plus réaliste s'il agit en accord avec sa culture. Cela ne veut pas dire qu'il sera soumis ou particulièrement chevaleresque avec toutes les femmes qu'il rencontrera dans ses aventures, sans tenir compte de la situation. Néanmoins, il agira avec déférence ou assistera une femme dans des circonstances où un membre d'une autre culture, dans laquelle les femmes ont un statut moins élevé, ignorerait simplement la situation.

Notez les détails de votre culture. De brèves descriptions de nombreux aspects de la vie quotidienne de votre personnage sont fournies. Si vous utilisez les informations sur la culture du personnage que vous avez choisi pour déterminer son apparence, ses vêtements, ses préférences alimentaires et d'autres petits détails, il n'en sera que plus réel.

Ne le construisez pas à l'image de ceux des autres ! Il y a plus dans un personnage gloranthien que des points de vie et des compétences aux armes.

Déterminez la position actuelle et la réputation de votre personnage au sein de sa société et de son occupation. Personnalisez-le autant que vous le pourrez. Il existe de nombreuses variations.

Comment personnaliser un personnage et le rendre différent des autres, particulièrement de ceux de même culture et occupation ? Par exemple, imaginez trois personnages guerriers barbares, tous de culture orlanthi, mais différents d'apparence et de personnalité.

Onak est un homme séduisant, ayant plutôt une réputation de malin. Il est petit et adroit, et est un habitué des bonnes affaires. Il se met en avant dans les situations qui requièrent charme, ruse ou dextérité, mais reste dans l'ombre lorsque le clan se réunit de manière formelle. Avec agilité, il défait ses adversaires sur le champ de bataille, cela grâce à des attaques imprévisibles.

Son ami Grimwal est un berserker du Taureau Tempête. Grand, gros et plutôt grossier dans ses habitudes, il est néanmoins remarquablement courageux, loyal et tenace, et est craint sinon respecté par tout son clan. Grands gourmets, lui et sa joviale femme Gerta sont connus pour les fêtes qu'ils donnent.

Le chef de ce trio est Ragnar Ranisson, un homme plus âgé, plus faible que ses deux compagnons guerriers, mais honoré de tous ceux qui le connaissent pour ses marchés justes et sa sagesse, autant que pour sa maîtrise des rituels et de la magie des Orlanthi. Il se bat aussi durement que ses amis lorsque le clan doit être défendu, mais son premier plaisir est de parler devant le clan et de prodiguer de sages conseils à ceux qui en ont besoin.

Ces trois personnages imaginaires sont des guerriers, tous trois viennent de la même culture, mais il existe de grandes différences entre eux, différences complémentaires qui pourraient être amusantes à jouer au cours d'une séance de jeu. Essayez de développer au moins autant de détails pour votre personnage, cela améliorera votre expérience du jeu.

Les Textes Encadrés

Les récits encadrés intitulés "Ce Que m'a Dit mon Père" sont faits pour compléter ce chapitre, en permettant à un re-

présentant de chacune des quatre cultures recommandées aux personnages joueurs de donner son point de vue personnel sur ce qui est important dans sa culture, à partir des souvenirs de sa jeunesse. Ces sections fournissent de plus amples renseignements sur la façon de jouer le rôle de ces personnages : ce sont des questions auxquelles tous les personnages peuvent répondre et pourraient bien être les seules connaissances que les plus jeunes personnes ont de leur culture.

Rappelez-vous que les renseignements encadrés ne constituent pas une vérité absolue. Les récits sont ceux d'un homme se rappelant de son père et des jours de sa jeunesse, et la plupart des gens sont enclins à l'hyperbole et à l'exagération. Pensez-vous que Varmand le Vieil Homme, nommé dans la section orlanthi, a réellement tué un grizzly de ses poings ?

Rappelez-vous également qu'un père parlera différemment aux autres. Il pourrait parler de cette façon à un étranger, mais probablement pas à un homme de sa tribu, et certainement pas à son chef de clan.

LE CHASSEUR PRIMITIF : CULTURE HSUNCHEN

Les Hsunchens, ou hommes-bêtes, constituent un type de culture très répandu sur Glorantha. Ils sont semblables aux "hommes des cavernes", même si la plupart ne vivent pas dans des grottes. Ils vivent sans habitation permanente, migrant de façon saisonnière pour trouver de la nourriture. Technologiquement primitifs, ils fabriquent tout ce dont ils ont besoin et certains évitent religieusement les produits métalliques. Leur magie est limitée mais puissante. Ils sont politiquement simples et rarement organisés, même en grands clans.

Le mot "hsunchen" est très répandu parmi ces peuples, soutenant la théorie des Erudits de l'Ambigu qui dit qu'ils ne formaient autrefois qu'une seule culture, conquise et dispersée depuis longtemps.

Le personnage hsunchen typique est un jeune chasseur.

Ce Que m'a Dit mon Oncle : une vision personnelle de la culture hsunchen

Oncle, et pas père? Oui, parmi les Hsunchens le frère de la mère est responsable de l'éducation d'un jeune homme pour ces choses. Les responsabilités du père sont de le nourrir, mais pas de l'éduquer.

Qui es-tu ?

Je suis Gaskor Grandfeule, fils d'Armorthi Gristertre, descendant de Bariod Mère de Quinze Rois, fille de la lignée de Karringorth Oursevu, second fils d'Ours noir.

Qui sommes-nous ?

Nous sommes le clan de Gristertre du peuple d'Ours Noir.

Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?

Nous sommes les fils de l'Ours. Nous sommes les plus courageux de tous les peuples vivants. Rien ne nous effraie, dans la guerre comme dans la paix. Nous sommes des survivants, et les gardiens des secrets immémoriaux. Nous sommes les protecteurs de Grand-Mère Terre.

Où vivons-nous ?

Ceci est la Forêt de l'Ours. C'est le centre du monde.

Comment vivons-nous ?

Il existe trois façons honorables de survivre : chasser, commercer et piller. Nous choisissons la voie qui nous offre le plus de richesses et d'avantages.
Notre nourriture est abondante. Nous sommes des chasseurs, trappeurs et moissonneurs de la nature sauvage. Durant la mauvaise saison nous mangeons des lapins, l'écorce des arbres et ce que les mères ont stocké dans nos tanières. Durant la bonne saison nous nous régalons de saumon et de pommes, des cinq noix et des douze racines.
Nos vêtements sont simples mais finement ouvragés. Ces habits de cuir ont bien servi le peuple ours depuis que la Vieille Femme nous a habillés contre la neige. Si tu as de la chance, tu nous verras en robes de cérémonies durant la danse des ancêtres. Mais mon habit préféré est celui de magie que nous portons lorsque la danse est bonne, celui qui pousse sur ma peau nue.
La tente sera ta maison pour les cinq prochaines années. Ce sac contient tout ce que tu possèdes. Nous ne l'utiliserons pas en été, mais le porterons quand même. Chaque hiver nous reviendrons ici, aux tanières, pour étaler nos peaux devant les mères et raconter nos histoires auprès des feux.
Nous possédons de bonnes choses. Tout ce que nous portons ici et une partie de ce que gardent les mères nous appartient.

Qu'y a-t-il d'important dans ma vie ?

Lorsque tu es né l'étoile bleue s'est levée et ta gourde t'a donné le serpent à sonnette en bois, ils sont donc importants pour toi. Leurs signes ont été tatoués sur tes poignets à ta naissance. Tu as eu de la chance lorsque l'empenneur t'a donné une tête de flèche en fer comme cadeau de première dent, car un jour peut-être tu vaincras cet esprit et apprendras sa magie.
Bientôt tu seras un adulte. Après ta vision spirituelle initiatrice, tu rencontreras les ancêtres. Peut-être apprendras-tu plus de magie grâce à eux. Tu m'as montré ta magie de course et chacun sait que le symbole du jais noir cesse de saigner. Peut-être pourras-tu obtenir de la magie comme la mienne : cette cage en côtes d'opossum contient un esprit qui fait rebondir les flèches sur ma peau ; cette bourse d'yeux me permet de voir dans le monde des esprits, ce bâton gravé peut allumer un feu.
Le mariage est une partie importante de la vie. C'est un événement joyeux où hommes et femmes trouvent une harmonie spirituelle, une bonne chasse et de nombreuses occasions de rire ensemble. Il est généralement bon tant qu'il dure, et nous le trouvons d'autant plus incroyable qu'il dure plus longtemps. Grand-mère Garestal fut mariée à son second époux pendant 47 ans avant qu'il ne meure.
La mort vient à tous, car le Bouffon a fait en sorte que nous mourrions tous. Lorsque la force de vie quitte nos corps nous rejoignons les Ancêtres, un clan puissant qui vit dans la Tanière des Rêves de Pouvoir. Si nous sommes puissants et chanceux, notre séjour chez eux sera long. Sinon, nous renaîtrons comme ours et Rathori à nouveau.

Quelle est la différence entre homme et femme ?

Nous sommes les Chasseurs et ce sont les Gardiennes. Les Mères sont les Gardiennes de la Force de Vie, les porteuses de la Rivière de Vie. Nous sommes les protecteurs et assistants de la Force de Vie, honorés d'être séparés d'elles en tant qu'hommes. Elles la portent, nous maintenons son équilibre. Ensemble hommes et femmes peuvent maintenir l'équilibre nécessaire pour préserver Grand-Mère Terre d'autres violences.

Qui nous dirige ?

Gromavon Qui Voit l'Etrange est notre chef. Elle dirige notre Tanière avec la sagesse d'un prophète. Lorsque nous avons repoussé le Soldat d'Or il y a trois ans, c'est mon coup qui l'a tué, mais c'est la rune de Gromavon gravée sur la pointe de ma lance qui m'a permis de toucher. Je l'ai vue une fois remettre en place le bras coupé de ta mère. Ton père est venu ici parce que Gromavon

Distribution et Sous-Types

On trouve des Hsunchens dans de nombreuses régions, chacune dominée par une unique tribu des frères bêtes. Ce ne sont que les types dominants, et on trouve souvent quelques familles d'autres hommes-animaux dans les régions hsunchens.

Fronéla : Rathori (ours), Uncolings (rennes), Pralori (élan).

Kralorela : (aigle), (yak), (tigre), Damali (cerf), (tortue).

Péloria : inconnus.

Maniria : Mraloti (sanglier).

Ralios : Basmoli (lion), Damali (cerf), Galanini (cheval), Pralori (élan), Telmori (loup).

Teshnos : (chauve-souris), Sofali (tortue).

Pamaltela : Sofali (tortue), (chauve-souris), (tigre).

La Société Hsunchen

Mode de vie

Les Hsunchens sont des chasseurs-cueilleurs. De petites familles se déplacent sur un territoire de taille réduite pendant que les hommes chassent les animaux et que les femmes ramassent des plantes comestibles. Les familles restent en général sur un territoire aux frontières imprécises qu'elles connaissent souvent depuis des siècles. Ces territoires peuvent être étendus. Lorsque plusieurs bandes se rencontrent, leur réaction dépend plus du caractère des chefs que d'une quelconque coutume.

Classes sociales

L'occupation d'une personne détermine sa classe sociale, car la simplicité du style de vie des Hsunchens réduit les différences de richesse matérielle aux outils qu'elle est capable d'échanger. La classe sociale est déterminée par les ca-

lui a fait dire que ce serait une chance s'il le faisait. Tu ferais bien de faire attention lorsqu'elle te parle.

Qu'est-ce qui rend un homme meilleur ?

Le nombre de ses fidèles marque la grandeur d'un homme. Nous ne suivons que les chefs qui sont meilleurs que nous. Tu décides lorsque tu dois suivre, et lorsque tu te tiens à côté des chefs et parle à Gromavon ou fais face aux armes d'ennemis qui veulent te tuer.

Qu'est ce qui est mal ?

Souviens-toi de nos tabous. Tu ne dois jamais faire le travail des femmes sauf si tu suis le chemin des chamans. Tu ne dois jamais couper la peau de Grand-Mère Terre avec une charrue, ni attacher les animaux pour les faire travailler comme des esclaves. Tu ne dois jamais oublier les secrets du langage et du feu, ou les ours perdront leur statut de dirigeants du règne animal. Tu ne dois jamais tuer une créature sans raison ni sans dire la Grande Prière, ni l'abattre sans avoir prononcé la Petite Prière. Tu dois toujours assister aux danses du Temps Sacré, ou le Soleil ne se lèvera pas et le monde finira.
Prends garde aux vices qui détruisent un homme. Manger en secret est un acte corrompu. Tuer un membre du peuple rathori est mal. Regarder les secrets des femmes est interdit - tu deviendras aveugle ou stérile, peut-être réduit en morceaux. Révéler les secrets des hommes aux femmes est tabou : si la foudre ne t'abat pas, tes yeux s'éteindront, tes bras s'affaibliront, et les esprits des vers tueront lentement ton cerveau.

Quel est mon rôle dans la vie ?

Nous sommes des hommes, nés pour assister la Force de Vie. Dans les temps anciens le Vieil Homme a choisi de ne pas porter d'enfant. Ne crois pas ce que t'a dit ta mère à propos des femmes qui ont des bébés seules. Seules les déesses ont des enfants sans homme.
Il existe de nombreuses voies pour progresser. Nous désirons tous devenir de grands hommes. Peut-être un jour mèneras-tu un groupe d'hommes à la guerre, à la chasse aux ours ou aux mammouths, ou vers la cité de la rivière pour y faire du commerce.

Comment traitons-nous les autres ?

Les membres de la famille sont ta première préoccupation. Vis et meurs pour la famille et les Ancêtres. Sans eux nous sommes perdus comme les saumons sans rivière.
Les autres Rathoris peuvent être de bons amis. Nous aimons voir nos connaissances. Chaque année au temps des glands, nous rencontrons aux grands chênes le clan du Chêne Vert et celui de la Danse du Grisroc. Cette année nous irons voir les gens le long de la rivière du Rire de la Vieille Femme. De nombreux hommes de notre clan ont épousé des femmes de cette région.
Fais attention aux étrangers et ne commet pas l'erreur de croire qu'ils sont tous les mêmes. Certains sont plus faciles à comprendre que d'autres. Les Uncolings sont bons, mais ils n'ont pas grand chose à échanger sauf des objets métalliques du Troisième Oeil Bleu. Ne fais pas confiance aux étrangers qui portent de l'or. Il y a des femmes en rouge, qui vénèrent la Lune rouge et qui viennent chaque année à la Chute des Saumons ; je ne leur fais pas confiance. Les elfes sont nos amis. Ils n'aiment pas traiter avec des étrangers mais sont souvent venus parmi nous. Une fois nos deux peuples ont fait alliance et nous avons battu de nombreux ennemis. Depuis lors nous avons partagé cette forêt en égaux.

Qui sont nos ennemis ?

Le Bouffon est notre ennemi. Ses mauvaises intentions ont volé la richesse de Grand-Mère Terre et l'ont peuplée d'esprits de mort, de maladie, de démons et de pratiques maléfiques comme la sorcellerie, déchirant la terre avec des charrues et construisant des villes.

Qui sont mes dieux ?

Rathor est ton dieu, le Grand Ours, notre Ancêtre qui creusa les rivières, éleva les montagnes et modela le ciel. Ses compagnons bienfaiteurs sont nos protecteurs : Agikoros le dieu Feu, Chasseur à l'Affût Silencieux, et Enimipol la Mère des Bêtes. Je pense que ta tête de flèche te favorisera particulièrement auprès du Chasseur Silencieux, notre dieu chasseur. Il t'est conseillé de sacrifier au Frère Chien, et si tu as de la chance les chamans invoqueront Harastos du Saumon pour t'enseigner. Thanz, Dieu des Glands, est un de nos appuis, et la Mère Crapaud enterrée est notre guérisseuse. Bluben la nymphe du courant est vénérée lorsque nous lui rendons visite.

Qu'était le Sommeil Profond ?

La plupart des gens pensent que nous avons dormi pendant une terrible époque maudite. Lorsque je me suis éveillé les étrangers que nous avons rencontrés insistèrent sur le fait que beaucoup de temps avait passé. Je n'y ai pas cru. Mes rêves durant le Sommeil Profond étaient les mêmes rêves que ceux du Temps des Ancêtres lors de chaque festival de la mi-hiver. Mais cette nuit les planètes n'étaient pas à leur place dans le ciel, quelque chose d'important a donc changé et je pense que les étrangers ont probablement raison.

pacités de commandement ; l'importance d'une personne est jugée au nombre de ceux qui l'accompagnent.

Centralisation

Les noyaux familiaux sont la source de la société. Un groupe de parents proches, qui se connaissent depuis leur naissance, forme le noyau auquel sont attachés les maris et les femmes, les cousins, et ainsi de suite, lorsqu'ils entrent en contact avec les habitudes nomades des populations. Les gens aiment être ensemble, mais leurs habitudes empêchent tout rassemblement durable sauf lorsque la nourriture est abondante, habituellement en automne.

Le commandement est personnel. Le chef d'une famille est la personne qui est la plus à même de remplir cette fonction. Il arrive qu'une personne puisse tout faire. Le commandement varie en fonction de la profession pratiquée. Certains individus gardent le commandement grâce à la terreur et la brutalité, alors que d'autres préfèrent la sagesse et le sens pratique.

Les clans sont déterminés par les relations horizontales entre mères : qui, vivant, est lié par le sang maternel ? Le premier degré de parenté est envers sa mère, sa soeur, sa femme (ou ses femmes, comme il est fréquent parmi les peuples rennes), et sa fille ; le second degré comprend la grand-mère maternelle, les premières cousines, et les petites-filles ; le troisième inclut l'arrière grand-mère, les secondes cousines et les arrières petites-filles. Ce sont les liens de parenté proche, qui impliquent toujours l'appartenance au clan. Les personnes de la même tribu, mais de clans différents sont de parenté éloignée. Tous ceux qui n'appartiennent pas à la tribu sont des étrangers.

Le mariage doit avoir lieu dans la tribu mais hors de son propre clan, c'est-à-dire pas à moins de trois degrés de parenté. Le mariage envoie les fils dans le clan de l'épouse, pour peut-être ne plus jamais revoir leur famille.

L'organisation au-delà de rassemblements occasionnels de clans est rare. Bien que les familles partagent la géographie et le mode de vie, elles agissent rarement à l'unisson, et n'ont aucune entité politique pour maintenir une telle unité.

Vertus Personnelles

Chacune des tribus hsunchens a des vertus différentes. Parmi les loups et les tigres, tuer est plus honoré que chez les peuples tortue et mouton. Chaque tribu possède les caractéristiques de son animal parent et il faut en explorer les vertus séparément.

Relations Liées au Sexe

Les hommes accordent un plus haut statut aux femmes car elles sont les génitrices de la race humaine et les manifestations directes de la Force de Vie dans le monde. Il semble également qu'elles vivent plus longtemps pour accumuler la sagesse nécessaire à ceux que l'on révère.

Les rôles des genres sont séparés, mais se chevauchent considérablement. Par exemple, la première tâche des hommes est de chasser et de se battre, mais certains animaux ne peuvent être chassés que par des femmes (comme les opossums chez les Pralori) et lorsqu'une bataille éclate tout le monde s'empare d'une arme quelle qu'elle soit. Les femmes sont douées pour le combat et n'attendent pas d'aide. De la même façon, les hommes doivent apprendre certaines choses aux enfants, doivent savoir coudre avant leur majorité et sont les

seuls admis à ramasser certaines plantes comestibles et médicinales.

Changer le rôle des sexes est interdit, sauf parmi les chamans. Il n'est pas inconnu que certains individus désirent changer de rôle, mais aucun clan n'oserait les garder sous sa protection par peur d'offenser les anciens esprits animaux. On dit de tels individus qu'ils ont "éveillé les dragons" et ils sont expatriés. D'anciennes légendes et de récentes rumeurs s'accordent encore pour dire que des tribus secrètes de personnes "retournées" existent, se cachant même des chasseurs hsunchens, et où toutes les femmes font les travaux des hommes et vice-versa. Le changement de sexe des chamans peut être occasionnel, comme chez les Damali où ils portent des habits féminins ; magiquement mystérieux, comme chez le peuple raton-laveur, dont les chamans reviennent de leur quête visionnaire dans un corps de sexe opposé ; sexuel comme chez le peuple opossum ; ou ambigu, comme chez la majorité.

Conditions de Vie

Habillement

Les vêtements de la plupart des Hsunchens sont en cuir. Tous possèdent généralement un costume fait de la peau (ou autres parties du corps, comme la carapace de tortue des Sofali) de leur animal totem. Etant coutumiers de la magie spirituelle, les adultes portent aussi de nombreux accoutrements colorés pour servir de focus à leurs sorts.

Habitat

Les Hsunchens vivent dans des tentes de différentes formes. Chez les tribus orientales des montagnes Sheng, la tente ronde est la plus courante, alors que les tribus de Ralios utilisent une tente pointue et en forme de cône. Les Rathori réhabitent des constructions permanentes chaque hiver alors qu'ils utilisent de petites tentes à deux places pour voyager l'été. Néanmoins, il n'est pas inhabituel que les groupes de chasse, se déplaçant rapidement, n'aient d'autre abri que leur couverture de fourrure, même durant la saison froide.

Nourriture

Les Hsunchens sont des chasseurs-cueilleurs. Leur nourriture principale se compose de tout ce qui peut être ramassé dans la saison, plus du gibier sauvage pris par les chasseurs. L'automne est leur saison préférée car de nombreuses nourritures sont disponibles en grandes quantités. L'hiver est la saison creuse, source de maladies.

Loi

Les Hsunchens n'obéissent qu'aux lois de la nature sauvage. Aucun code écrit formel n'existe. La punition des malfaiteurs est prononcée par la communauté, pour le bien de la famille ou pour protéger les esprits.

Guerre

Le combat est un compagnon quotidien pour les hommes comme pour les femmes, que ce soit contre les forces de la nature, le gibier qu'ils chassent, les prédateurs ou des voisins agressifs. Les raids de groupes de Hsunchens sont également fréquents. Mais la guerre, comme moyen d'atteindre un but politique par la violence, est inconnue puisque la politique est inconnue.

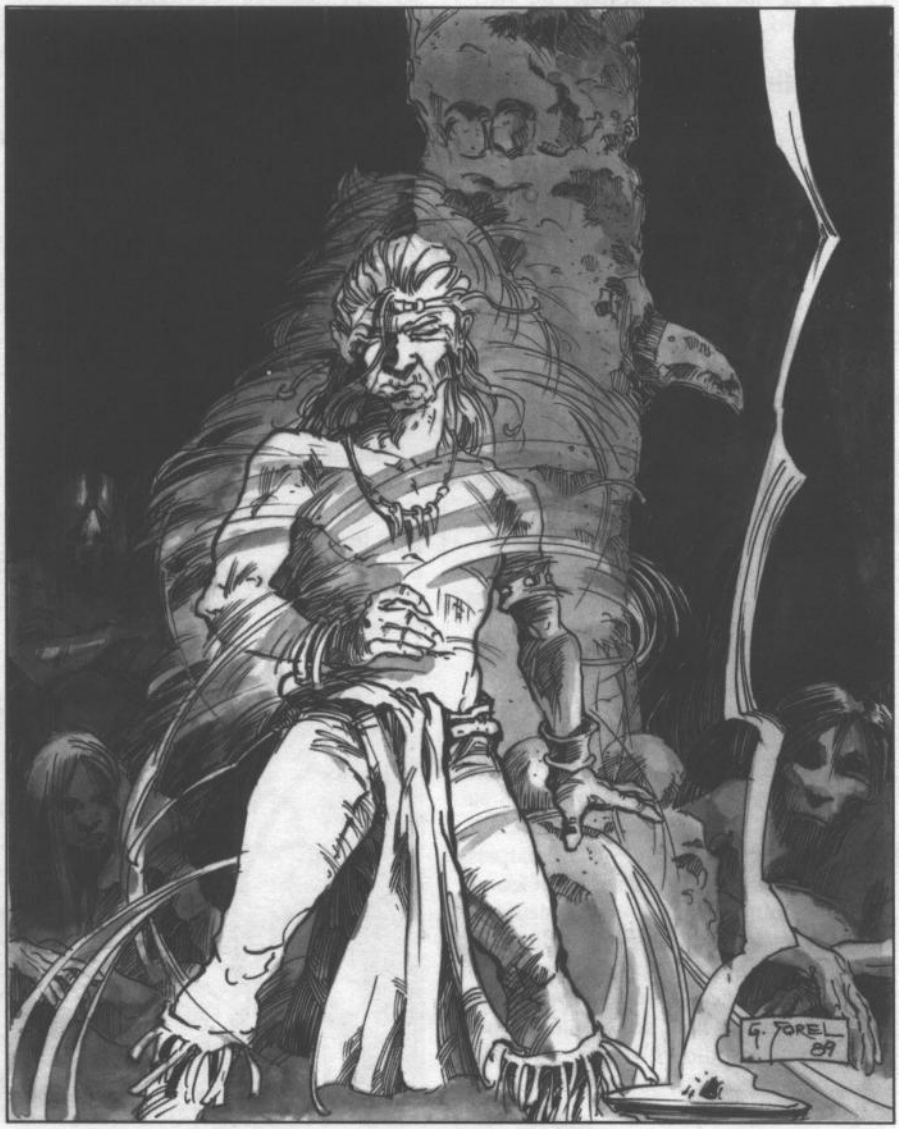
Religion et Magie

Mythologie

Les Hsunchens s'accrochent désespérément à leurs formes primitives de magie spirituelle, reconnaissant l'existence et la puissance des dieux, mais les évitant.

Les mythes de la création commencent avec le Grand Esprit, le Créateur et Grand-Mère Terre, le Créateur de la Terre et les Quatre Compagnons (tortue, mouette, loutre et aigle des mers) et avec d'autres divinités de la nature.

Mikyh était le dragon qui imprégna et fut imprégné par la Nature. Celle-ci donna naissance à son cortège d'esprits et Mikyh conçut les premiers grands-pères et grands-mères des tribus. Au début la vie était parfaite et merveilleuse, mais finalement de nombreux Hsunchens perdirent le contact avec leurs ego-animaux, perdant ainsi le contact avec la Nature et succombant aux vices de l'agriculture, de la politique, de la guerre, de la magie



divine et de la sorcellerie. Ces peuples sont condamnés, car toutes ces choses se sont avérées inutiles durant la Guerre des Dieux. Seuls les peuples proches des anciennes traditions survécurent ; c'est pourquoi les Hsunchens restent proches de ces esprits.

Vieil Homme et Vieille Femme sont deux personnes communes à de nombreuses histoires hsunchens. Chaque tribu les revendique comme ancêtres et toutes content les mêmes histoires. Toute chose qui arrive aujourd'hui aux Hsunchens, en bien ou en mal, est le résultat des actions de ce couple aux temps anciens. Nous trouvons ainsi que le Vieil Homme a conquis le Feu pour en faire un ami, mais que Vieille Femme a appris comment faire la cuisine avec lui.

Pratiques Religieuses

La religion hsunchen reconnaît les esprits locaux, majeurs et ancestraux comme les trois sortes méritant une grande attention. Les ancêtres changent d'une tribu à l'autre et prennent les formes d'Hykim et Mikyh dans "les Dieux de Glorantha".

Les esprits majeurs comprennent parmi ceux qui sont vénérés : le Dieu du Feu, l'Homme Cornu et le Chasseur et d'autres principalement connus à travers les histoires, mais pas activement vénérés, comme le Bouffon, Arachné Solara, la Sorcière Terre, le Roi d'Au-Dessous et le Roi d'Au-Dessus.

Chaque tribu hsunchen honore également différents esprits importants dans sa survie à l'échelle locale. Ainsi, parmi les Mraloti, l'Esprit du Chêne a une grande importance, alors que chez les Sofali, le Gardien des Praires est prépondérant. Au sein même d'une tribu, plusieurs esprits peuvent être prépondérants. Parmi les Rathori, par exemple, on trouve Grand-Père Saumon, Harastos du Saumon et Mère du Lac de la Laitance qui remplissent des fonctions similaires dans différentes parties du pays.

Les cérémonies saisonnières sont courantes. Les gens se réunissent et les chamans dirigent des rites destinés à apaiser et honorer de nombreux esprits en même temps. Les autres rites sont moins formels et réguliers, et ont généralement lieu lorsque le besoin s'en fait sentir. L'esprit d'une vallée, par exemple, ne peut avoir besoin d'être apaisé que lorsqu'il entre ou quitte son territoire, alors que l'esprit des myrtilles obtient un sacrifice lorsqu'apparaît le premier fruit, l'esprit du cerf est invoqué avant chaque chasse, le sumac vénéneux banni à vue, les ancêtres invoqués avant chaque naissance, chaque mort et à chaque Temps Sacré.

Temples

Les Hsunchens n'ont pas de temple. Quelques endroits, généralement appelés Lieux de Pouvoir, sont sacrés de façon innée et peuvent montrer des signes d'utilisation constante. La plupart du temps, les chamans portent ou fabriquent les accoutrements nécessaires et installent le site là où il est requis.

Par nécessité, la plupart des temples sont des sites, avec parfois l'équivalent de petits temples lorsque le nombre d'adeptes est suffisant.

Emblèmes Religieux

La grande variété de sorts magiques disponibles fait d'un Hsunchen moyen un réservoir d'objets étranges servant de focus pour les sorts, ainsi que de charmes de tous types. Les objets purement décoratifs sont rares, car chaque objet, aussi commun soit-il, reçoit une bénédiction ou une quelconque puissance avant d'être porté.

LE GUERRIER NOMADE : CULTURE PRAXIENNE

Les nomades monteurs d'animaux de Prax et de la Désolation forment une culture ancienne et répandue. Ils sont fiers de leur mode de vie et méprisent les autres. Ils voyagent à travers un grand territoire, élevant des troupeaux d'animaux domestiqués et de bêtes capturées, s'opposant aux tribus voisines, chassant et festoyant joyeusement avec les membres de leur tribu. Ils manquent chroniquement de matériaux bruts pour changer leurs bases technologiques mais connaissent tous les secrets pour exploiter leur environnement.

Le personnage nomade typique est un guerrier.

Distribution et Sous-Types

Il existe plusieurs grandes tribus : ce sont les tribus bison, sable, impala, et alticameli. On connaît également de nombreuses tribus plus petites, comme les rhinocéros et les autruches. Les tribus des nez-trompes, longs-nez, bêtes-beugles et pieds-griffus sont probablement éteintes. Enfin, une tribu de non-humains intelligents, les morocanths, est généralement comptée parmi les Praxiens.

La Société Praxienne

Mode de Vie

Les nomades praxiens voyagent sur un territoire que tous les autres peuples considèrent totalement inhabitable. Les Praxiens attribuent leur survie à leurs dieux qui leur ont appris ce mode de vie durant la Guerre des Dieux.

La survie des Praxiens dépend énormément de leurs troupeaux. Leurs bêtes fournissent tout ce dont ils ont besoin pour vivre et rien n'est jamais gâché. Après avoir tué et préparé l'animal, il ne reste rien. Seules les armes, hautement prisées de leur propriétaire, sont régulièrement importées de l'extérieur.

Classes Sociales

La classe sociale d'un Praxien est déterminée par sa richesse et ses actes. La taille d'un troupeau est déterminée par le nombre d'animaux tribaux, qui quantifie la richesse, et par le nombre d'animaux capturés, qui indique la valeur des actes accomplis.

Centralisation

Le noyau familial est la base de la société. Parce que celui-ci est relativement large, basé sur la coopération entre hommes et femmes, le degré d'unification de la famille même varie grandement. Il dépend principalement du temps que la famille a passé ensemble et de la force du lien social.

Le commandement personnel est le principal facteur de la centralisation. Les hommes et les femmes riches ou célèbres attirent des fidèles en exprimant sagesse et prouesses dans la vie quotidienne comme dans les situations extrêmes. Ils ne connaissent ni serment formel, ni aucun autre lien.

Les familles voyagent souvent ensemble, habituellement en bandes unies par les liens du sang. Celles-ci, nommées clans, sont des organisations lâches et informelles, qui changent selon les besoins et la volonté des dirigeants.

La tribu représente le groupe de personnes qui partagent le même type d'animal. Il n'existe aucune structure formelle de plus grande taille et les tribus n'ont jamais été rassemblées dans leur ensemble.

Vertus Personnelles

Le courage et la connaissance des anciennes traditions sont les principales vertus des Praxiens. L'honnêteté envers les membres de la tribu est également indispensable, celle envers les autres Praxiens est respectée et attendue, alors qu'elle ne l'est pas envers les étrangers, considérés comme des formes de vie inférieure.

La haine du chaos est également une nécessité, et toute pitié ou compassion montrée envers toute chose du chaos est considérée comme l'atteinte morale suprême.

Les autres vertus sont fonction du sexe, sachant que l'excellence dans les tâches de chaque sexe est estimée. Une femme ayant une grande connaissance et une bonne pratique de la guérison des animaux et des humains est considérée comme vertueuse, un homme capable de bien maîtriser les armes est vertueux.

Relations Liées au Sexe

Les coutumes de mariage chez les Praxiens incluent à la fois la polygamie, où un homme a plusieurs épouses, et la polyandrie, où une femme a plusieurs maris. Le lien formel entre époux est une simple cérémonie de mariage et la séparation formelle est encore plus simple.

Les rôles des sexes sont strictement divisés sans laisser la place au chevauchement. D'une manière générale, les femmes sont responsables du maintien des forces de la vie et les hommes de celui des forces de la mort.

Les femmes possèdent leurs animaux, leurs instruments de cuisine, les tentes dans lesquelles elles vivent et les outils nécessaires à leurs travaux. Elles sont responsables de la santé du troupeau, de l'éducation des enfants et de toutes les guérisons. Les hommes possèdent les bêtes qu'ils ont capturées, leurs outils de guerre, leurs tentes de voyage et sont responsables de la chasse aux animaux, de l'abattage et du dépeçage des bêtes, de leur protection contre les raids et les monstres et du pillage des voisins.

Le degré de respect entre les sexes est inhabituellement élevé. La coopération est considérée comme le fondement de la société et de la vie. Pratiquement aucune tâche n'est entreprise sans la participation des deux sexes.

Conditions de Vie

Vêtements

Tous les vêtements sont faits de cuir et de fourrures, généralement décorés de divers types de substances naturelles comme des aiguilles de porc-épic, des épines de cactus ou d'épineux, ou des plumes. Les vêtements importés sont considérés comme un luxe et un signe de richesse, surtout parce que les conditions de vie difficiles les détériorent rapidement.

Habitat

Les Praxiens vivent dans des tentes. Lorsqu'une tribu trouve un endroit propice pour rester une semaine ou deux, les tentes des femmes, nommées tentes-maisons, sont montées et leurs provisions dépaquetées pour être utilisées. Ces tentes abritent toute la famille, famille comprenant toute personne que la femme invite à l'intérieur. Lorsque les Praxiens se déplacent, ils utilisent les tentes de voyage des hommes qui sont plus petites et bien moins confortables, mais plus facilement défendues et rapidement repliées.

Coutumes

Les enfants mâles sont séparés de la moitié féminine de la société à 10 ans, âge auquel ils commencent leur vie auprès de leur père, participant à presque toutes les activités, y compris les raids

et autres actes de guerre. Seuls les combats contre le chaos sont évités avant l'âge de 18 ans, où les garçons sont présentés à Waha et aux fondateurs de la tribu lors d'une cérémonie d'initiation particulière.

Les filles sont considérées comme des femmes-en-études dès leur naissance. A la puberté les femmes âgées emmènent les filles vers leurs bêtes. Celles-ci effectuent une danse magique autour des humains, ce qui isole leur cérémonie d'initiation de tous les étrangers. La nouvelle initiée est appelée une femme-fille jusqu'à ce qu'elle porte son premier enfant, date à laquelle elle est reconnue comme une femme à part entière et acquiert le droit de posséder ses animaux.

Les peintures corporelles, faites à partir de jus, de sang magiquement transmuté et de certains minéraux sont communes. Les cérémonies nécessitent différents motifs, dont certains procurent des focus temporaires pour les sorts.

Loi

La loi est déterminée par la volonté de Waha, le héros de cette culture, qui codifia le style de vie des Praxiens il y a des éons. Les prêtres et les chamans ont la charge du souvenir des règles de conduite et des coutumes.

Ce Que m'a Dit Mon Père : une vision personnelle de la culture praxienne

Prax couvre une grande partie de la Désolation. Les cinq grandes tribus de Prax partagent la même culture de base. Nous avons choisi un récit de la tribu des sables comme exemple.

Qui es-tu ?

Je suis Wahagrim, guerrier du peuple sable.

Qui sommes-nous ?

Waha le Boucher est le fondateur de tous les nomades animaux. Il nous a sauvés durant les Grandes Ténèbres, nous avons toujours respecté sa volonté depuis lors. Il a promis que tant que nous respections toutes ses lois, nous pouvions vivre n'importe où, même si le Taureau Tempête mourait et que le chaos revenait. Les landes sauvages sont rendues praticables par ses efforts, et de nombreuses légendes relatent les contes de vaillants héros qui ont été la proie de la vie facile des peuples de l'est ou de l'ouest et qui, à cause de cela, ont eu une mort horrible ou ignoble.
Nous sommes le clan des sables verts, membres du peuple des sables. Tu peux reconnaître les animaux de notre clan par la bande verte teinte sur leurs flancs. Tu peux reconnaître les hommes de notre clan par le double chignon qu'ils portent et les femmes par le tatouage vert sur leurs joues.

Qu'est ce qui fait de nous les meilleurs ?

Nos troupeaux sont vastes. Les vaches portent de nombreux veaux et nous les gardons en vie. Nous avons gagné de nombreux animaux volés. Nos guerriers sont braves et rusés. Chacun a volé un animal ennemi pour obtenir ses cicatrices sur les joues. Lorsque le peuple sable rencontre nos ennemis, notre clan est toujours en première ligne. Notre khan est puissant lui aussi et lorsque les khans sables tiennent conseil, il peut montrer ses nombreuses cicatrices.

Où vivons-nous ?

Toute la Désolation est notre territoire. Waha a mis cet endroit à part parce que c'est le meilleur pour nous. Les Mamelons sont notre foyer spirituel et le foyer de nos dieux. Si tu as de la chance, tu visiteras les Mamelons un jour.

Comment vivons-nous ?

Nous vivons grâce à la fertilité d'Eiritha-Sable. Nous buvons le lait de nos sables et mangeons la viande des bêtes de nos ennemis. Certaines plantes sont bonnes à manger, comme les buissons-crânes, l'herbe-épice, le grain sacré, la marante, et nos femmes les ramassent durant leur saison.
Nous portons la fertilité d'Eiritha-Sable. Nos vêtements sont les peaux de nos bêtes et de celles de nos ennemis. Au printemps, nos sables perdent beaucoup de fourrure, et nos femmes la récupèrent pour la filer en couvertures et vêtements.
Notre khan est riche. Il possède une ceinture de soie des Forts de Fer, une épée de fer et un manteau avec plus de couleurs que tu ne peux compter.
Nous sommes protégés par la fertilité d'Eiritha-Sable. Nous vivons dans des tentes rondes faites des peaux de nombreuses sables. Lorsque beaucoup d'entre nous doivent se réunir, ou lorsque nous devons protéger nos sables des tempêtes de sable, nous cousons plusieurs tentes ensemble pour en faire une géante. Et chacun de nous a sa propre couverture pour s'y enrouler lorsqu'il est seul ou à la chasse.
Je suis un homme riche, avec deux troupeaux. Ma femme possède 42 vaches et j'ai 6 taureaux, mon troupeau contient 4 impalas et un bison volés.

Qu'est ce qui est important dans ma vie ?

L'année de ta naissance, nous avons fêté ta venue au festival des vêlages avec les autres nouveaux parents. La Femme Sable t'a béni pour que tu aies de nombreux enfants. Le khan t'a béni pour que tu tues de nombreux ennemis. Et je t'ai béni et t'ai donné ton nom.
Tu dois te préparer à la vie d'adulte, mon fils. Jusqu'à ce que tu sois un homme, tu vivras dans ma tente. Tu dois apprendre à combattre aussi bien que tu chevauches, et tu dois apprendre la magie et les coutumes secrètes de notre tribu. Lorsque tu penseras être prêt, tu devras aller voir notre khan durant le festival d'automne, avec les autres jeunes, et te montrer à lui. Si tu ne nous as pas fait honte et que tu sais chevaucher et combattre, que tu connais la magie et les coutumes de notre tribu, alors tu deviendras un homme. La plupart des garçons deviennent des hommes quand ils ont quatre ou cinq mains d'années. Lorsque tu seras un homme, tu devras quitter ma tente pour vivre dans la Tente des Célibataires. Tu y resteras jusqu'à ton mariage.
Lorsque tu seras adulte, tu pourras épouser une femme du peuple sable, mais pas de notre clan. Ta femme t'apportera les vaches, peut-être beaucoup de vaches, si elle vient d'une famille riche. Une fois marié, tu deviens un guerrier à part entière de notre clan et tu ne resteras plus dans la Tente des Célibataires. Mais tu dois faire tes preuves devant le père et la mère de ta femme avant de te marier. La meilleure façon est de prouver que tu es brave, fort et que tu feras bien vivre ta femme. Tu ne peux avoir qu'une femme, à moins que tu ne deviennes khan un jour, mais tu peux avoir de nombreuses femmes esclaves.
Lorsque tu mourras, ton corps sera consumé dans un grand feu allumé par tous les guerriers du clan, et nous prierons pour que ta force reste avec nous.

Qui nous dirige ?

Nos anciens ont tous prouvé leur valeur. Chaque homme a volé un animal étranger à chacune des autres Grandes Tribus, et tous connaissent les légendes et la généalogie de notre clan. Ils donnent de sages conseils à notre khan, et ils choisissent un nouveau khan à la mort du précédent. Lorsque notre khan meurt, les clans se réunissent et en choisissent un nouveau. Le khan nous mène au combat. Lorsque de nombreux clans se réunissent, le grand khan est choisi par les khans. L'ascendance de chaque khan peut être suivie directement jusqu'à Waha lui-même.

Le bannissement est la pire des punitions infligées par la tribu. Une personne bannie ne peut manger la chair de son animal tribal, parler sa langue secrète ou communiquer avec aucun membre de la tribu sous peine de représailles de la part d'effrayants esprits du culte.

Guerre

Le combat est une partie intégrante de la vie des nomades. Les prédateurs et les monstres fréquentent leur territoire et représentent une menace constante pour la vie humaine et animale. L'environnement même est considéré potentiellement hostile et un refrain populaire est "La vie est la guerre".

Les raids des autres tribus sont une menace constante. Capturer femmes et enfants est habituel, mais les animaux du troupeau sont les vrais trésors, car les familles peuvent alors manger et conserver leur propre richesse.

Piller les terres avoisinantes est un sport très populaire, car il apporte des biens qui ne peuvent être obtenus par les moyens habituels. Vêtements, armes et ustensiles de cuisine en métal sont des objets de pillage très prisés.

La guerre étendue est rare sauf contre les Pentiens montés du nord qui sont haïs. L'origine de ce conflit est ancienne

La reine est la première des femmes. Elle a le plus de vaches, le plus d'enfants et le plus de sagesse. Notre reine peut trouver de l'eau en pleine sécheresse et elle peut trouver son chemin lors de la saison sans piste.
Tous les membres du peuple sable, où qu'ils vivent, appartiennent à la tribu des sables. Il y a de nombreux clans dans notre tribu, chacun dirigé par son propre khan et conseil des anciens. Nos clans se rencontrent souvent pour commercer, vénérer les dieux et chercher des femmes. Ma femme est née dans le clan Bogrider.

Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?

La marque d'un grand guerrier est la possession de nombreuses bêtes étrangères. Courage, conservatisme et ruse sont des marques de grande vertu. Détruire le chaos rend un homme supérieur.

Qu'est-ce qui est mal ?

Le chaos est mauvais. Tout ce qui est mauvais est dû au chaos. Le chaos a apporté la désolation sur nos terres. Le chaos a emporté nos anciens dieux. Le chaos nous attaque encore. Les broos abondent. Ils aident nos ennemis - nos ennemis étrangers cherchent l'aide du chaos pour nous vaincre. Nous vieillissons et mourons également à cause du chaos. Nous sommes tristes, affamés et seuls à cause du chaos. Le chaos troue nos vêtements et émousse les lames de nos épées. Le chaos est mauvais.
Les chevaux sont tabous et tu ne dois jamais toucher un cheval, même pour le manger. Tu peux tuer les chevaux et tu dois le faire chaque fois que possible. Tu peux manger du bétail ou d'autres animaux inférieurs, mais aucun cheval, ni âne, ni poney. Tu ne dois pas non plus manger les plantes interdites.

Quel est mon rôle dans la vie ?

Les dieux sont importants. Tu dois désirer avoir de nombreuses femmes qui ont de nombreux troupeaux. Les hommes viendront à tes ordres et tu vivras parmi un troupeau prospère. Tu dois désirer être un guerrier courageux et rusé, et essayer de capturer de nombreuses bêtes de troupeaux.
Pour gagner de l'avancement tu dois être brave. Tu deviendras plus résistant et plus expérimenté si tu vis. Chaque jour est un défi et tu dois combattre et grandir ou mourir. Si tu cherches à surpasser tous les hommes, tu visiteras les Marais du Chaos et tueras le pire mal qui existe. Seul le combat contre le chaos t'élèvera au-dessus des hommes normaux.

Quelle est la différence entre homme et femme ?

Les femmes possèdent les vaches et servent les forces de la vie. Les hommes possèdent les armes, tuent les animaux et les hommes, et servent les forces de la mort. Ensemble nous avons des enfants et des veaux, nous nous protégeons les uns les autres des dangers visibles et invisibles, et servons Waha et Eiritha.

Comment traitons-nous les autres ?

Nous pouvons toujours faire confiance à tous les membres de notre clan. Si tous tes animaux meurent ou sont volés, si tu es blessé, ou si ta femme ou tes enfants sont volés, notre clan t'aidera.
Les autres membres du peuple sable sont nos amis, mais ils ne te doivent assistance qu'en cas d'urgence, et tu devras toujours essayer de leur rendre la pareille.
Méfie-toi des membres des autres tribus. Ce sont tous des traîtres, et tous voudraient voler tes animaux ou faire de toi un esclave ou te tuer. Il est prudent de ne traiter avec eux qu'aux Mamelons, lorsque tu es plus fort, ou lorsque nos tribus sont unies, pour une certaine raison, sous le commandement d'un grand khan.
Les gens hors de Prax et de la Désolation sont nos proies. Leur décadence n'est bonne qu'à les voler. Ne leur fais jamais confiance, mens-leur à volonté, tues-les par derrière et prends leurs biens. Ils sont sans lois et ignorants, peut-être même pas humains comme nous, peut-être même inférieurs aux morocanths.

Qui sont nos ennemis ?

Le chaos est notre premier ennemi. Le chaos a fait tout ce qui est mal et nous devons le combattre. Tuer le mal est nous rendre grands. Prie le Taureau Tempête pour son aide contre le chaos. Nous guerroyons sans cesse contre les cavaliers de Pent. Un cheval monté est la marque d'un étranger et d'un ennemi. Ils nous attaquent par le nord, l'est et l'ouest.
Les perfides monteurs d'impalas, les hautains monteurs d'alticameli, les méprisables morocanths et les brutaux monteurs de bisons sont de terribles ennemis. Ils volent les esclaves et le bétail. Fais attention à ne pas être fait prisonnier par eux et finir tes jours comme esclave. Les autres tribus, moins importantes, sont également nos ennemies.

Qui sont mes dieux ?

Les cinq Grandes Tribus et la plupart des indépendantes, suivent la voie de Waha, dieu des chefs de clan. Nous, hommes, vénérons Waha lui-même, alors que les femmes vénèrent Eiritha, la mère de nos troupeaux. Nous aimons le Taureau Tempête, le Vent du Désert, même si ses vents sans direction nous gênent parfois, car il est le plus grand destructeur du chaos. De nombreux esprits hantent les plaines, reliques de l'Epoque des Dieux et survivants des temps anciens. Nos chamans peuvent contacter ces esprits et maîtriser leurs pouvoirs déclinants. Prax est notre terre sacrée, et de nombreux clans y vont en pèlerinage périodiquement. Notre clan se rend aux Mamelons toutes les dix-mains-moins-une années.

Qu'y a-t-il à faire par ici ?

Le travail est éternel. Des vents mortels et une lumière solaire empoisonnée peuvent nous accabler. Les hyènes et les ours bondissants fondent sur nos troupeaux. Les hommes impalas nous harcèlent, à la recherche de vaches et de femmes. Les broos écument la région. Nous prenons plaisir à les vaincre et à fêter les Jours Très Saints. Nos plaisirs sont les raids contre nos ennemis, la chasse au pique-cochon, l'abattage d'automne et le festival de fertilité.

et mutuelle. C'est la cause habituelle de la coopération entre guerriers de différentes tribus.

Religion et Magie

Mythologie et Religion

Les Praxiens savent que de nombreux dieux existaient jadis sur leurs terres, mais qu'ils furent détruits par les terrifiantes forces du chaos. Le chaos est la force de la malédiction et de la destruction, responsable de tout ce qui est mauvais dans le monde ; il ne doit jamais être épargné. Ces dieux monstrueux auraient annihilé toute existence si le Taureau Tempête n'était intervenu et n'avait défait leurs chefs. Le terrible Hurleur Enragé, comme il est populairement appelé, est le pilier de la continuité de l'univers.

Waha le Fondateur est le héros qui a déterminé le mode de vie approprié pour la survie des Praxiens. Il libéra les troupeaux et les femmes de l'obscurité, apprivoisa le feu, apprit aux hommes comment tuer et préparer les animaux, établit les coutumes et enseigna les chants de pouvoir, qui sont les sorts magiques culturels.

Eiritha est la Mère des Troupeaux, source de vie et épouse du Taureau Tempête. Elle fut enterrée il y a des millénaires. Elle continue d'envoyer des troupeaux d'animaux sauvages et libres, depuis une grotte secrète, dont la localisation est inconnue des êtres vivants.

Pratiques Religieuses

Les plus grandes fêtes religieuses ont lieu au printemps, à l'époque du vêlage. Les raids entre tribus se font beaucoup moins nombreux, sauf parmi celles qui, ne possédant pas de bêtes, sont extrêmement désespérées.

D'autres cérémonies ont lieu si besoin est et varient grandement selon le lieu, la tribu et les tâches à accomplir. De nombreux étrangers croient que les prêtres chamans des cultes praxiens n'ont pas de rituels immuables, mais effectuent les cérémonies quand nécessaire.

Temples

Les temples sont inconnus des Praxiens. Lorsqu'ils en entendent parler, comme de ceux de Pavis, ils rient et les considèrent comme une parodie, réservée au seul usage des pauvres membres de la tribu qui ont été exilés.

Les sanctuaires sont les temples les plus répandus dans Prax, installés, avec ses possessions personnelles, par un prêtre ou un chaman. Les défenses magiques et les capacités de ces rassemblements religieux sont fonctions du nombre de personnes présentes lors de la cérémonie.

LE GUERRIER BARBARE : LA CULTURE ORLANTHI

Les barbares de Glorantha sont principalement de culture theyalane. Ce nom leur fut donné par les Erudits de l'Ambigu et vient du nom original de la Déesse de l'Aurore, Theya, car la culture séminale était importante durant l'Age de l'Aurore. Bien que la plupart du monde extérieur les appelle encore Theyalans, ils se nomment généralement Orlanthi, d'après leur chef dieu.Un personnage orlanthi typique est le cadet d'un clan relativement stable.

Distribution et Sous-Types

La culture orlanthi trouve ses origines dans la région de la Passe du Dragon de Genertela. Durant le Premier Age ils se répandirent pour dominer ou occuper toute la région nommée "Ceinture Barbare" par les Erudits. On trouve aujourd'hui des Orlanthi dans les régions montagneuses de l'ouest de Genertela. A Umathela, au nord-ouest de Pamaltela, une population migrante survit.

Les sous-types orlanthi sont déterminés par le niveau d'organisation sociale pratiqué par les habitants. Tous les membres de la société orlanthi commencent par s'organiser en clans. Les clans forment des tribus temporaires ou semi-permanentes. Dans quelques régions, les tribus ont formé des confédérations nommées royaumes. Ceci est expliqué plus en détails ci-dessous.

Les plus importantes concentrations de culture orlanthi dans Glorantha sont énumérées ci-dessous. Elles sont classées par le niveau d'organisation qu'elles ont atteint, royaume, tribu ou clan.

Fronéla (Genertela)
Royaume : Jonatela (*)
Clan : Oranor

Maniria (Genertela)
Royaumes : Sartar, Pays d'Héort
Royaume (dirigé par une reine) : Esrolia (**)
Tribus : Ditali, Solanthi, Pays de Caladra (+)
Clan : Nimistor

Ralios (Genertela)
Royaumes : Lankst, Otkorion
Tribus : Delela, Saug
Clans : Keanos, Surkorian

Péloria (Genertela)
Royaumes : Tarsh (++), Holay (++), Imther (++), Vanch (++)
Tribus : Aggar (++), Talasar
Clan : Brolia

Umathela (Pamaltela)
Tribus : toutes

(*) indique les tribus qui vénèrent le Dieu Invisible
(**) indique les tribus dominées par les cultes d'Esrola/Ernalda
(+) indique les tribus dominées par des divinités locales particulières
(++) indique les tribus dominées par l'Empire Lunar

La Société Orlanthi

Classes Sociales et Centralisation

Le clan, ou famille patriarcale étendue, est la base de la culture orlanthi. Les gens se situent d'abord en tant que membres de leur clan, en disant quelque chose comme "Je suis Kothard, homme libre du clan du Foyer du Grand Cerf".

Un clan est constitué d'un puissant chef, de sa plus proche famille et d'autant d'intimes, de confédérés et autres personnes qui peuvent être nourries. Ils reconnaissent un ancêtre commun et une histoire commune, et tirent force et assurance de la puissance physique, émotionnelle, spirituelle et militaire que leur clan leur apporte.

Les clans sont les ultimes défenseurs des fermes et des pâturages que les gens occupent. Aucun individu ne possède de terres, bien qu'il puisse clamer le droit de l'utiliser par vertu de la première utilisation ou par décision du clan, traditionnelle ou récente.

La tradition a un grand poids auprès de ces gens. Ils vénèrent les gloires de leurs ancêtres et prêtent une grande importance aux événements passés, bons ou mauvais.

Il y a des Orlanthi superstitieux qui croient que les esprits et les dieux guident toute chose. Ils gardent respect et piété envers leurs divinités, qu'ils considèrent comme les plus puissantes et les plus utiles du cosmos.

Le contact des clans avec l'extérieur est dominé par le patriarche, mais les affaires internes sont réglées par un conseil général de tous les adultes concernés. Le bon sens est respecté, de telle sorte qu'en temps de guerre le conseil des guerriers expérimentés a un grand poids, alors que les affaires de culture et de récoltes sont traitées par les grands-mères.

Les clans peuvent s'organiser en tribus. La participation est toujours volontaire, bien qu'une participation forcée après une conquête ne soit pas inconnue. L'organisation tribale reproduit le conseil divin du panthéon orlanthi, les différentes positions étant occupées par les individus dévoués aux divinités localement importantes. La forme de conseil tribal la plus courante est celle à sept positions, chacune tenue par une des divinités des Porteurs de Lumière : Orlanth, le chef qui préside ; Lhankor Mhy, législateur et érudit ; Issaries, celui qui parle, explorateur et marchand ; Chalana Arroy, guérisseuse ; Eurmal, bouffon et bouc émissaire ; Ernalda, déesse de la terre et mère ; et l'Homme de Chair, une position occupée par le héros ou l'esprit le plus important de la région.

Les tribus existent tant qu'elles sont nécessaires. Lorsqu'elles ne sont pas obligées de s'unir par une pression extérieure, comme un ennemi commun ou la nécessité de partager une route commerçante, les tribus orlanthi se désintègrent en clans. Là où les pressions extérieures sont continuelles, on trouve des tribus plus durables. Ainsi à Ralios, les tribus de Delela s'organisent souvent en un royaume temporaire pour faire face aux habitants des plaines de Nimistor ou aux trolls d'Halikiv.

Les royaumes sont formés à partir de confédérations de tribus. L'adhésion est volontaire, bien qu'encore une fois, certaines tribus n'ont adhéré qu'après y avoir été forcées. L'Empire Lunar a l'habitude d'affaiblir intentionnellement l'intégrité tribale de ses conquêtes et de faire jurer allégeance aux clans directement aux maisons royales des Provinces. Le degré de succès varie avec les différents royaumes, mais cette méthode a généralement réussi si bien qu'aucun habitant des vallées fluviales des provinces n'est plus loyal envers aucune tribu.

L'organisation du gouvernement des royaumes est variable. En général, parmi les Orlanthi égalitaires, la royauté se limite aux membres d'une lignée qui peut être retracée par le père jusqu'à Orlanth. Le gouvernement des royaumes est plus flexible que les formes inférieures d'organisations. Les corps qui assistent le roi sont variables. A Sartar, par exemple, la forme traditionnelle du conseil, imitant le conseil divin, a été gardée. Mais à Lankst, une Maison des Guerriers, insoumise, doit approuver la politique royale, alors qu'au Pays d'Héort le gouvernement royal est structuré sur des bases occidentales avec un roi, un régent, un maréchal etc...

Vertus Personnelles

Orlanth demande à ses adeptes de suivre les Six Vertus : le courage, la sagesse, la générosité, la justice, l'honneur et la piété.

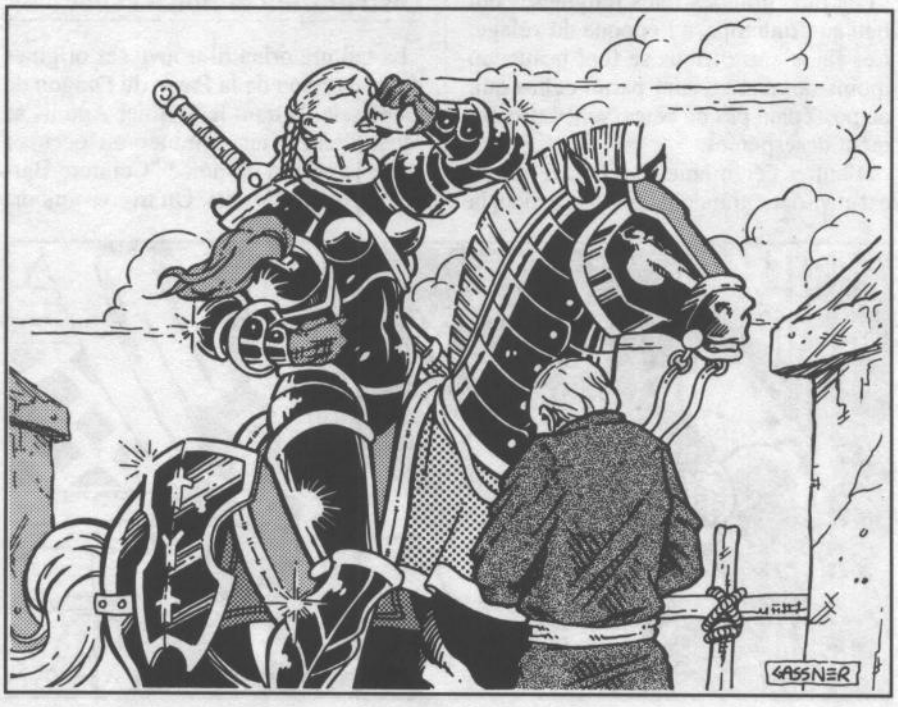
Une vertu non nommée, mais de grande importance, est l'indépendance. Les Orlanthi croient qu'un individu est d'abord responsable devant son clan, devant lui-même ensuite, et enfin à qui lui plaît, tant qu'il reste responsable de ses propres actes. La décentralisation est une issue clé.

Les membres des clans orlanthi participent généralement à toutes les fonctions sociales, politiques et religieuses. Ils sont vifs et aiment à se faire entendre. Lors du rituel formel de la "prise d'armes", les membres adultes doivent présenter leurs outils d'adultes pour qu'ils soient inspectés et leur permettre d'être considérés comme membres capables de voter.

Relations Liés au Sexe

Les Orlanthi considèrent les sexes comme différents mais inséparables. Malgré l'apparence extérieure de domination masculine, les femmes sont socialement et personnellement égales. Au premier niveau, toutes les femmes adultes peuvent parler au conseil de clan, et lorsqu'un vote par "prise d'armes" est décidé, un hachoir, une cuillère ou une marmite suffisent à permettre à la femme de voter. Les hommes, à l'opposé, doivent fournir un bouclier, un grand couteau, une grande lance, une petite lance et un "chapeau dur".

Les rôles des sexes sont divisés et typiques. Les hommes font la plupart des travaux impliquant une grande force



physique, hormis pour les moissons qui nécessitent tous les bras du clan. Les femmes se doivent d'accomplir les tâches glorieuses consistant à élever les enfants et autres tâches au foyer. Ainsi, les labours, le travail du bois et du métal sont des tâches d'hommes alors que la cuisine et la couture sont réservées aux femmes.

Les Orlanthi sont tolérants quant aux choix respectifs des rôles des sexes. Leurs histoires et leurs légendes comptent plusieurs femmes guerrières célèbres, toujours associées à la déesse assoiffée de sang Babeester Gor, ou à

Ce Que m'a Dit mon Père : une vision personnelle de la culture orlanthi

On trouve la culture orlanthi dans la "Ceinture Barbare", une bande de hautes-terres et de terrains accidentés s'étendant sur les régions de Maniria, du sud de l'Empire Lunar, de l'ouest, du nord et du sud de Ralios, du sud de Fronéla. Ce récit concerne un clan de Sartar, dans la région de la Passe du Dragon de Maniria.

Qui es-tu ?

Je suis Aski Harbardsson, baron du clan Varmandi.

Qui sommes-nous ?

Nous sommes le clan Varmandi. Le Vieil Homme Varmand vint ici et vécut avec sa famille dans les branches du Chêne de la Vengeance. Lorsque les Nombreux Rois se querellèrent, le petit fils de Varmand choisit Colymar pour chef, et obtint les Deux Grands Anneaux d'Or comme signe d'alliance. Le petit fils de Colymar, le roi Orné perdit deux fils sur ses terres en combattant pour nos droits, et nous ne nous sommes jamais séparés de leur tribu.

Sommes-nous un grand peuple ?

Le plus grand. Le monde est plein de nombreuses sortes de gens, mais aucune ne peut se mesurer à nous. Orlanth, notre grand dieu, sauva le monde du malheur lorsque tous les autres dieux se cachèrent pendant la Guerre des Dieux. Le roi Sartar, fondateur de notre ancien royaume, sauva le monde de la destruction en bravant tous les dangers sans arme classique. Le Vieil Homme Varmand tua un grizzly de ses poings. Mon père combattit dans trois Grandes Batailles et emplit sa maison de trophées. J'ai tué onze hommes en combat, tous avec raison et loyalement, même s'ils étaient des soldats lunars et ne le méritaient pas.

Quelle est la différence entre homme et femme ?

Au delà des différences sexuelles évidentes, les femmes sont plus froides et plus calculatrices, moins émotives, et plus enclines à être pacifiques et stables. Les hommes sont plus passionnés : nous aimons combattre, crier et courir dans la fureur de la bataille, prêts à mourir ici ou là. Après, nous aimons l'odeur des fleurs nouvelles, ou même de la poussière du désert chaud qui nous rappelle que nous sommes vivants. J'aime respirer l'air froid d'une nuit glacée et étoilée, tenir une femme dans mes bras et échanger des caresses sous les couvertures. Mes enfants remplissent ma poitrine de joie, les assemblées du clan me font rire et crier avec mes amis, j'aime lorsque les armes s'entrechoquent lors d'un vote et j'aime être à mon avantage devant mes amis, fier de mes actes.
Les femmes sont plus réfléchies, attentives à leur mortalité. La plupart cherche à avoir des enfants, et les protège avec la férocité d'une femelle ours. Elles ont tendance à penser avant d'agir plutôt que d'agir selon leurs sentiments.
Mais je ne peux rien te dire sans mentionner les hommes et les femmes qui ont décidé de changer leurs rôles dans leurs clans. Les femmes guerrières sont connues dans le passé de chaque clan, et certains disent que Sourcil d'Etoiles en fonde actuellement une nouvelle communauté.

Où vivons-nous ?

La ferme est notre maison. Notre clan la possède. Depuis ces collines où broutent nos moutons jusqu'à la forêt où nous chassons le cerf, en passant par la rivière où nous péchons, voilà ce qu'Orlanth à donné au Vieil Homme. Il y a de nombreuses générations, la grande maison de notre clan était dans la seconde vallée par là, celle avec les bouleaux, mais c'était le clan Varmand. Mon oncle m'a dit qu'il savait où trouver d'autres vieilles bâtisses, en ruines, au nord, là où nous avons vu le renard aujourd'hui. Elles devaient aussi être à nous. Nous avons toujours été sur ces terres.

Comment vivons-nous ?

Notre vie est faite de dur labeur. Nous vivons penchés sur nos charrues et foulons leurs sillons, puis moissonnons l'abondance de la Mère. Chaque homme laboure ou travaille pour ceux qui cultivent la terre. Même Orlanth laboure. Et nous chassons, pêchons dans les rivières, nous gardons des moutons dans les collines et commerçons pour obtenir des biens spéciaux.
Notre nourriture est à base de blé, de seigle et d'orge. Le pain d'Ernalda est notre base, dans le porridge, les pains, et la bière. Seuls les pauvres, comme tes cousins de Racine Pourrie ne mangent que des racines : "plus de légumes, moins de pain", disent-ils. Nous sommes aisés, nous mangeons donc du porc, du poulet, des vaches et du cerf si délicieux. Pour nous abriter, nous avons des maisons et des étables pour les animaux. As-tu vu ces choses que l'on appelle cheminées et que construisent les gens riches du Sentier de la Pomme ?
La propriété de notre clan est collective ou personnelle. La propriété collective est tout ce qui appartient au clan, comme la terre, les arbres, les animaux et les maisons. Le clan les possède et nous avons des droits personnels, tel celui de vivre ici pour toujours, dans la Ferme du Chêne Solide et de disposer des moutons nés de notre troupeau. La propriété personnelle est tout ce que tu acquières par toi-même, comme le troupeau de taureaux noirs du clan Anmagam, ou les chevaux nés du couple qu'ont volé les ancêtres Branbrig, ou encore ceci, ma fidèle épée Coupelune.

Qu'est-ce qui est important dans ma vie ?

Tu es un membre du clan. Tu passeras bientôt les rites de l'âge adulte ; ne nous fais pas honte devant le reste de la famille. Tu seras alors un adulte et ne seras plus obligé d'écouter en silence les anciens et moi. Tu pourras prendre part aux discussions et tes paroles seront prises en considération.
Tu devrais chercher une femme. J'espère que tu as choisi quelqu'un de riche et de sympathique, lorsque tu es allé dansé ces nuits dans l'étable. Je vois que les filles te regardent. Sais-tu lesquelles ont une grosse dot ? Celles qui seront capables d'élever tes enfants si tu meurs ?
Lorsque tu mourras, nous brûlerons ton corps avec des bûches gravées de runes. Tes enfants crieront ton nom et le prêtre invoquera les vents pour qu'ils emmènent ton âme vers Orlanth. Ton fils héritera de tes biens et de tes droits, tout comme tu hériteras des miens.

Qui nous dirige ?

Gentil Vastyr est aujourd'hui notre chef, depuis que Rastorlanth n'est pas revenu de la dernière rébellion contre les Lunars. Vastyr connaît l'époque pour labourer, toutes les façons d'aider à la naissance des veaux, tous les signes qui disent que le gel est fini, tous les proverbes et les histoires pour empêcher les garçons et les guerriers de se battre. Il a été choisi par

Humakt, Dieu de la Guerre et de la Mort. De même, un fameux cuisinier, Geo, a établi un culte mineur.

Les hommes sont susceptibles, imprévisibles et passionnés, alors que les femmes sont calmes et calculatrices. Les expressions émotionnelles sont communes aux deux sexes, mais plus fréquentes chez les hommes qui montrent souvent leur rage, colère, bonheur, ferveur ou tristesse. Ce contraste est mis en évidence dans le poème "La séduction d'Ernalda par Orlanth", dans lequel la déesse de la terre manipule son courtisan furieux pour lui faire res-

les femmes qui, tu le sais, craignent plus la guerre que nous et ont été séduites par le côté féminin de la Lune Rouge. Il n'y a plus assez d'hommes pour mener les Colymars à la guerre. Nous n'oserons pas avant que toi et tes compagnons du même âge n'atteignent la majorité.
Notre clan est loyal envers la tribu des Colymars, et nous perpétuerons l'histoire de cette loyauté tant qu'elle sera réciproque. Nous sommes liés par l'histoire et les traditions. Seuls des événements terribles et graves pourraient briser ce lien, comme si, par exemple le roi des Colymars devenait un initié de la Lune Rouge. Tous les clans qui suivent les rois tribaux le font de leur plein gré. Nous pouvons changer notre chef à volonté.
Le royaume de Sartar n'est plus qu'un rêve. Jadis, il n'y a pas si longtemps, toutes les tribus de la Passe du Dragon s'unirent sous le commandement de la maison du roi Sartar. Aujourd'hui, elles sont toutes mortes. Le royaume n'existe plus à moins que nous trouvions un héritier et que nous choisissions tous de combattre pour lui.

Qu'est-ce qui fait un grand homme ?

Tout le monde peut être grand s'il suit les vertus d'Orlanth : le courage, la sagesse, la générosité, la justice, l'honneur et la piété.
Une autre chose que tu dois savoir : nous réparons toujours nos torts. Nous nous occupons de nous-mêmes et du monde, nous assumons toujours nos erreurs. Nous pouvons casser mais aussi réparer. Nous sommes puissants et nous sommes responsables.

Qu'est-ce qui est mal ?

Le chaos est malfaisant, car il est aux dieux ce que la mort est à la vie. Le chaos prend et ne peut jamais donner, car il n'est pas naturel, pas même au sens où les trolls sont naturels, comme lorsqu'ils ont dévoré les moutons sur la butte d'Askander. Le chaos essaie d'empêcher Orlanth de bouger, d'apporter la pluie, de s'occuper des plantes et des troupeaux d'Ernalda.
Les choses mauvaises sont celles qui essaient de restreindre nos traditions. Orlanth nous a donné notre vie parce qu'il souhaitait nous voir vivre ainsi. Tout ce qui nous défie, tente de nous faire obéir à des lois rigides et adorer des dieux stupides est mauvais. Une fois, l'Empereur de l'Univers a tenté de faire obéir Orlanth à des lois écrites, il en est mort. Ses enfants, les Empereurs de Dara Happa, furent tués par nos grands-pères pour avoir tenté de nous conquérir. Maintenant un nouvel Empereur est venu et il est peut-être temps pour lui d'apprendre quelque chose.

Quel est mon rôle dans la vie ?

Tu devras chercher à travailler dur et à faire un bon mariage, à avoir de nombreux fils et filles courageux. Tu devras assister aux réunions sacrées et prier pour Orlanth et Ernalda. Tu devras garder tes lances aiguisées, en faire quelques unes en plus, et rendre visite à cet avare de Gringle lorsque tu iras au Sentier de la Pomme pour voir ses chapeaux rigides.
Si tu fais ces choses et vis une bonne vie, sans qu'un horrible monstre ne pille à nouveau notre ferme, tu devras t'occuper de la Ferme du Chêne Solide quand je mourrai, et tu la rempliras de tes enfants pour amener la gloire au vent. Si tu es chanceux et adroit, tu pourras être le chef du clan et vivre dans la maison de Vastyr avec les guerriers et les hommes courageux. Peut-être seras-tu assez riche pour te faire construire une cheminée.

Comment traitons-nous les autres ?

Notre clan est notre famille ; elle est l'air que nous respirons. Même tes cousins étranges de Racine Pourrie sont de ta famille, et ils ne mourront jamais de faim tant que Varmand sera vivant et possèdera de la nourriture.
Les amis valent mieux que les trésors. Tu n'as pas à garder de mauvais amis comme les frères de Racine Pourrie ; tu es connu par les amis que tu gardes. Bolik est mon ami, tu sais, pas un membre de la famille, mais je mourrais pour lui ou le soutiendrais comme je le ferais pour ma famille.
Lorsque tu rencontres quelqu'un que tu ne connais pas, salue le. Tous ceux qui suivent Orlanth connaissent le salut. S'il ne répond pas correctement, tu sais au moins de quel côté il est. Lorsque mon frère fut mis hors-la-loi, il voyagea à Pralorela, un an à marcher et à chasser, et tous ceux qu'il rencontra le saluèrent correctement.
Fais attention aux étrangers. Ils sont pour la plupart sans danger et nombre d'entre eux sont agréables. Rappelle-toi qu'ils sont différents et ne connaissent pas notre mode de vie. Offense-toi lentement lorsqu'ils t'insultent ou agissent stupidement ; ils ne sont pas bénis par la connaissance de notre dieu. Tu peux apprendre beaucoup d'eux.
Mais si ce sont des ennemis, combat les loyalement ou non mais fais de ton mieux pour les tuer.

Qui sont nos ennemis ?

Nous avons deux grands ennemis aujourd'hui. L'Empire Lunar est notre plus grand ennemi, de même que tous ses habitants. Ils corrompent la vie avec perversité. Leurs coutumes sont répugnantes. Leurs dieux sont mauvais. Ils tentent de détruire toutes nos coutumes. Tu ne peux faire confiance à aucun d'eux. Ils font partie du chaos.
Le clan Overling est aussi notre ennemi. Nous avons été leurs ennemis depuis qu'Orlev Oeil-lance a volé la déesse à Iskalli Varmandsson. Nous les avons vaincus grâce aux Sept Pierres de Castor, et ils nous ont blessés avec la Griffe de Bison. Lorsque l'Empire Lunar nous a attaqués, le clan Orlev s'allia à ses armées pour nous faire encore plus de mal. Maudis-les, eux et leurs ancêtres.

Qui sont nos dieux ?

Orlanth le Roi est notre dieu. Il dirige l'univers en vertu de son courage et de ses droits. Il a une grande maison et trône dans sa cité qui bouge dans le ciel. C'est là que se réunissent sa famille et ses amis pour décider du sort du monde. Sa femme est Reine de la Terre, ses fils sont les Frères de l'Orage, ses alliés la Guerre et la Sagesse, la Loyauté et la Ruse. Les éléments sont ses armes : le feu qui éclaire, le vent d'hiver, la pluie qui détrempe et le manteau de l'obscurité. Tous les autres sont ses sujets, depuis le soleil et les étoiles en haut, jusqu'aux ténèbres en-dessous.

Qu'y a-t-il à faire par ici ?

En automne, lorsque nous avons le temps de nous relaxer, nous avons de nombreux sports différents de ceux qui nous entraînent au maniement des armes. Nous aimons lutter et le combat monté est populaire. Le vieux jeu du pied-à-la-balle est pratiqué dans chaque clan. Le chant est toujours apprécié, et la danse rythmée est le meilleur moyen de s'entraîner pour les festivals durant lesquels on utilise des instruments lorsque les dieux nous regardent. Le jeu de plateau qui offre le plus grand défi est celui "des épées et des boucliers".

pecter les droits des femmes chez les Orlanthi.

Conditions de Vie

Vêtements

L'Orlanthi type a à la fois des vêtements pratiques, de tous les jours et des vêtements plus particuliers. Les habits communs sont généralement de cuir ou de toile épaisse pour résister aux rudes tâches telles que s'occuper de la ferme et des troupeaux et chasser.

Ce sont des chemises sans manche ou à manches longues, des pantalons, des manteaux pour résister au froid et à l'humidité et des chapeaux.

Ils utilisent souvent des lanières de cuir ou des agrafes métalliques pour fermer les habits. Ils n'utilisent pas de boutons.

Les robes sont en général faites de toile et cuir de qualité, décorés de fourrures et, occasionnellement de plumes. Les doublures, fourrures ou vêtements exotiques, coutures à motifs et teintures sont signes d'une garde-robe plus riche.

Les bijoux sont habituels chez les hommes comme chez les femmes, y compris les broches, bracelets, anneaux et colliers. Seules les femmes portent des boucles d'oreilles. Seuls les hommes portent des brassières.

Habitat

La plupart des fermes orlanthi sont des maisons robustes, faites pour résister aux hivers froids et neigeux de ces contrées. Une ferme type comprend quelques bâtiments longs, abritant chacun une ou plusieurs familles, ainsi que des étables et des granges. Les meubles sont faits maison.

Nourriture

L'orge est la principale céréale, avec le blé et l'avoine. L'agneau est la viande domestique la plus commune, suivi du porc. Le bétail est principalement utilisé pour tirer les charrues, mais les animaux en surplus sont mangés avec avidité. Les chèvres sont considérées comme sales et ne sont jamais mangées, et même rarement tolérées. Le gibier sauvage de toutes sortes est commun. Le cheval, l'ours et le bison sont considérés comme des viandes de luxe. La volaille comprend les poulets et les plus petites poules chantantes.

Coutumes

Les Orlanthi ont une grande tendance à interpréter les faits comme étant d'origine divine. Même leurs actions sont généralement attribuées aux dieux. Ainsi Sartar, en fondant son royaume, affirma "Orlanth m'a guidé, le Dieu de la Tempête a unifié vos tribus, le Grand Vent nous a rassemblés comme il a formé l'Aigle de la Tempête dans le passé." De même ils disent qu'"Ernalda a enrichi nos récoltes", et qu'"Issaries inspira mes paroles et lui troubla la vue".

Tous les Orlanthi organisent des rites de passage pour célébrer l'entrée d'une personne dans l'âge adulte. On lui fait subir des tests appropriés à la région et à sa situation sociale, suivis par l'initiation dans la communauté des adultes. Ces rites, bien que formels et difficiles, ne sont d'habitude ni rigoureux, ni dangereux.

Loi

La loi orlanthi trouve ses origines dans les temps anciens. Elle détermine que les clans sont la racine de tous les droits, et définit les rituels à utiliser pour les activités entre les clans. Orlanth et Ernalda ont décidé avant le début du Temps que les clans possèdent la terre, ils ont établi les crimes capitaux pour lesquels un adulte peut perdre la vie (c'est à dire le viol, le meurtre d'un Orlanthi, l'alliance avec le chaos, être un adepte du Bouffon, etc.).

Les membres du clan qui vénèrent Lhankor Mhy sont responsables du maintien des traditions orales et des lois du peuple.

Guerre

Tous les mâles adultes de la culture orlanthi sont des guerriers. Certains, nommés carls du foyer, sont des combattants à temps complet au service de chefs puissants. Un culte particulier du dieu de la guerre, Humakt, est populaire, ainsi que le culte du Taureau Tempête, le guerrier fanatique contre le chaos.

Dans toute situation de combat le clan choisit son propre chef qui choisit à son tour, en général sur les conseils de ses fidèles, celui qu'il va suivre lors d'une bataille ou d'une campagne. Tous apportent leurs meilleures armes et la magie qu'ils connaissent.

Religion et Magie

Mythologie et Religion

Les peuples theyalans suivent en général le panthéon orlanthi. Les principales divinités en sont :

Orlanth : Chef des Dieux, Roi du Monde, Dieu des Tempêtes, héros culturel, Dieu des Hommes.

Ernalda : Déesse Mère, Déesse des Femmes, Déesse de la Terre, héroïne culturelle.

Lhankor Mhy : Législateur, Erudit.

Issaries : Dieu du Langage, des Communications, du Voyage, des Marchands et du Commerce.

Humakt : Dieu de la Guerre, de la Mort, des Batailles et des Epées.

Divinités Mineures : Eurmal le Bouffon, Heler Dieu de la Pluie, Chalana Arroy la Guérisseuse, le Taureau Tempête Tueur de Chaos.

La religion a deux cycles mythologiques majeurs, la Guerre des Dieux et les Porteurs de Lumière.

La Guerre des Dieux relate comment Orlanth et ses frères ont conquis le monde, puis comment Orlanth a conquis ses frères. Elle relate comment le monde physique est né et comment la société fut formée par Orlanth et Ernalda. Un héros de cette ère est Vingkot le Victorieux, un fils d'Orlanth qui régna sur un grand peuple.

La Quête des Porteurs de Lumière est le principal mythe de la création permettant de définir le mode de vie orlanthi. Il explique toutes les activités attendues des membres, comprend de nombreuses histoires amusantes ou tragiques sur les conséquences de l'échec, ainsi que toutes les divinités d'importance régionale de même que les grands personnages de la cosmologie.

Les peuples orlanthi voient tous l'ancienne Guerre de Gbaji comme une guerre contre le chaos. Ils se souviennent de Nysalor, qui trompa Orlanth pendant un temps, mais Arkat Seigneur Epée, le fils d'Humakt, libéra Orlanth et sa vision. Pendant qu'Arkat conquérait ses ennemis magiques de Dorastor, Orlanth défit les empires péloriens qui fournissaient hommes et argent au mauvais empire. Le héros le plus important de cette époque fut Harmast Pied Nu, un fermier qui réussit deux fois la Quête des Porteurs de Lumière pour combattre Gbaji.

L'autre ancien empire, l'Empire des Amis des Wyrms, fut une seconde erreur. De nombreuses personnes, y compris Orlanth pendant un moment, explorèrent par trop loin les voies draconiques de l'ennemi du Dieu des Tempêtes et tombèrent dans ses travers. Aujourd'hui existe un conte décrivant comment Orlanth est tombé face au Dragon Intérieur d'Arangorf. Un héros célèbre de cette époque est Alakoring Briseur de Dragons, tueur de Dreng et fondateur du sous-culte d'Orlanth Rex.

Finalement, on se souvient des Erudits de l'Ambigu comme des sorciers mauvais venus des Terres de l'Ouest et qui furent vaincus il y a plusieurs siècles. Orlanth ne se soumit jamais à ce dieu, ni ne tomba dans ses pièges, bien qu'on se souvienne de glorieuses batailles de héros. Un autre héros est Gorangi Vak, qui a découvert et enseigne toujours le Chemin des Héros pour dresser les taureaux célestes des Montagnes de l'Orage.

Autres Divinités

Le Dieu Invisible (Jonatela, dans Fronéla) : à Jonatela, l'aristocratie s'est considérablement occidentalisée. Les clans fournissent des contingents de chevaliers aux seigneurs qui reçoivent des voeux féodaux d'allégeance. Les classes supérieures vénèrent le Dieu Invisible et pratiquent la sorcellerie, mais la plupart des habitants conservent leurs pratiques orlanthi.

Esrola/Ernalda (Esrolia, dans Maniria) : le pays d'Esrolia, une des plus grandes densités de population au monde, est une terre de la Déesse. Les femmes y conservent une place prépondérante dans les ordres politiques, sociaux et religieux. Les hommes y suivent une grande variété de cultes, accessibles aux maris, y compris plus ou moins en tant qu'égaux d'Orlanth, Yelm, Zorak Zoran, et toutes autres divinités qui leur sont associées.

Caladra et Aurélion (Pays de Caladra, dans Maniria) : un volcan surnaturellement grand se dresse sur la côte de Maniria et impose ses dieux aux habitants dociles. Mais, bien que ceux-ci vénèrent différents dieux et pratiquent une agriculture de défrichage par le feu plutôt que de labours, les autres composantes de leur culture sont en général orlanthi.

Lunar (Péloria, dans l'Empire Lunar) : les Lunars interdisent la vénération d'Orlanth dans ces régions, en détruisant les temples qui servent de support aux réunions entre clans. Les initiés dont on dit qu'ils ont "disparu, comme le vent", ont probablement rejoint le culte de Barntar, le dieu des labours, qui peut être vénéré dans les temples d'Ernalda auxquels les Lunars ne touchent pas.

Pratiques Religieuses

Les cérémonies orlanthi se tiennent en général en plein air. Durant le Second Age, sur une initiative généralement associée au sous-culte Rex, des temples furent bâtis dans les cités, mais même ceux-ci ont conservé une partie à ciel ouvert. Les rituels de la terre, de la chasse et des cultures du culte d'Ernalda ont également lieu en plein air.

Les cérémonies mensuelles ont toujours lieu le jour le plus favorable : le Jour du Vent de la semaine du Mouvement. Les cérémonies spéciales pour des événements particuliers ont lieu selon les besoins. La population entière assiste aux rites d'Ernalda, avec au moins deux cérémonies majeures par saison theyalane.

Lors des cérémonies, la foule se masse en plein air, de grands vents sont invoqués et les prêtres, grâce à leur maîtrise des cérémonies, font revivre les rites de création appropriés à la saison. Les membres y prennent part de la manière qui leur convient le mieux. Les observateurs y voient un drame rituel. Les membres laïques qui y participent ressentent un frisson d'énergie dans leur âme et dans leur contact avec le monde. Les initiés racontent généralement qu'ils ont été transportés dans le domaine mythique, aidant parfois activement au déroulement du drame, possédant peut-être même Orlanth lui-même.

Le Temps Sacré est une période de cérémonies et de rituels permanents pour tous les peuples orlanthi. Ils doivent conduire avec succès les rites chaque année pour maintenir l'équilibre du Grand Compromis, nom qu'ils donnent à l'acte cosmique qui a créé le monde de Glorantha tel qu'il est aujourd'hui. Si un nombre insuffisant de personnes participait au rituel, la matière du monde commencerait à se défaire.

Temples

Les sanctuaires et les sites abondent dans les terres orlanthi. Les temples sont courants, même pour des divinités secondaires. Plus de la moitié de la population des clans orlanthi est initiée à

plus d'un culte, ce qui accroit le nombre de temples.

En général, les clans ont leurs deux ou trois sanctuaires propres (Orlanth, Ernalda et un autre), alors que les tribus ont des temples mineurs dédiés aux divinités secondaires et un temple majeur dédié à Orlanth et Ernalda. Dans les cités, deux ou trois temples mineurs sont présents, et il est possible de trouver un grand temple dans une grande ville.

Emblèmes Religieux

La rune de l'air et la rune de l'air inversée sont toutes deux populaires.

Les initiés de Lhankor Mhy portent habituellement du gris. Les érudits de haut rang, même dans les tribus primitives, portent souvent des robes grises. Les érudits de Lhankor Mhy doivent porter la barbe, et les hommes et femmes du culte portent souvent des postiches pour compenser un manque de pilosité naturelle.

Les guérisseuses de Chalana Arroy ne portent que des toges et pantalons blancs. On les considère comme des personnes sacrées et les Orlanthi leur vouent un grand respect.

Les torques et les colliers d'or ne sont portés que par les chefs de clans.

LE SOLDAT MEDIEVAL : CULTURE OCCIDENTALE

Le soldat médiéval est un aventurier typique de la culture occidentale, une culture civilisée. L'emploi le plus courant est celui de mercenaire. Des centaines d'entre eux parcourent les routes, cherchant la guerre.

C'est un des rangs les moins élevés des classes supérieures. Ils sont donc raisonnablement éduqués sur leur société et ses coutumes.

Un personnage type est le cadet d'un

Ce Que mon Père m'a Dit : une vision personnelle de la culture occidentale

Qui êtes-vous ?

Je suis Sire Harfien, l'homme loyal du comte Igini Hedenveld. Honneur à toi, jeune écuyer, mon fils.

Qui sommes-nous ?

Nous sommes la famille Vandervasse de Bormandie. Nous servons le comte Igini Hedenveld. Puisque les Hedenveld ont juré allégeance au roi Guilmarn nous faisons partie du royaume de Seshnela.

Qu'est-ce qui nous rend meilleurs ?

La famille Hedenveld a régné sur Noyelle depuis mille quatre cents ans, et nous les avons servis pendant neuf cents de ces années. Notre famille a une histoire riche. En 716, de ses mains nues, Sire Kernie Vandervasse tua l'étalon du neveu du Roi Noir. En 948, Sire Oleg Vandervasse exila quarante-neuf de ses proches pour trahison contre le Comte Homarr Hedenveld. En 1198, Sire Henrag Vandervasse devint Conseiller Suprême de l'Ecclésiarque de l'Eglise Rokari. En 1320, la famille Vandervasse fut mise hors-la-loi par le roi de Seshnela et nous devinmes des voleurs. En 1368, nous fumes pardonnés et on nous rendit la Bormandie. En 1581, Sire Grugen Vandervasse rencontra et parla avec Saint Dormal à Pasos.

Où vivons-nous ?

Nous vivons dans le comté de Bormandie, à Noyelle, le grand-comté le plus occidental du grand royaume de Seshnela.

Comment vivons-nous ?

Nous sommes nourris par les fermiers de la Bormandie. En été nous mangeons du veau, de la morue séchée, des pommes, des pêches, des pois, des légumes, de l'orge et du pain de seigle, et nous buvons du cidre et de la bière d'orge. En hiver, nous mangeons du boeuf, de la morue séchée, de l'orge et du pain de seigle et nous buvons du vin de pomme et de pêche.
Nos vêtements sont simples : pantalons, chemises à manches longues, gants et bottes. En hiver, nous portons d'épais manteaux, des capes et des bonnets. Les grands jours, nous portons des capes noires aux galons de velours bleu, comme signe de notre rang. Les chevaliers portent aussi des cuirasses.
Chaque branche de la famille Vandervasse vit dans son propre manoir. Il existe six de ces manoirs en Bormandie. Summerland est le plus vieux et le plus grand manoir, et est toujours occupé par le chef de famille.
Les Vandervasse possèdent les fruits et les droits de la chasse de toute la Bormandie, et cela, tant que nous pouvons entretenir vingt-cinq soldats montés, en accord avec les anciennes coutumes. Chaque année, nous envoyons cent dix-sept quintaux de vin de pêche, quarante-sept élans dépecés, deux grandes épées de bronze au comte Igini Hedenveld et fournissons deux chevaliers au service privé de la cour. De plus, chaque année, le roi nous demande d'envoyer six chariots de légumes rouges et quatorze quintaux de vin de pêche à l'Amphithéâtre Théurgique de Hingswell.
Le prêtre de la famille, le Vieux Sorcier Marlet et ses apprentis nous guérissent des blessures, et les vieilles femmes de la ville nous guérissent de nos maladies.

Qu'est-ce qui est important dans ma vie ?

Lorsque naît un nouveau Vandervasse, il est emmené à Summerland et béni par le sorcier Marlet. Lors de la Féria de Printemps, on l'amène devant le comte Hedenveld pour être officiellement reconnu en tant que membre de la famille Vandervasse.
Marlet ordonne dans les fonctions d'écuyer tout garçon de la famille Vandernasse, l'été qui suit le moment où celui-ci a été capable de sauter par-dessus la Perche de l'Age, sans y toucher. Lorsque, plusieurs années plus tard, il a fait ses preuves dans les sports virils, il est amené à Marlet et béni avec ses armes. Il doit alors se rendre à pied auprès du comte Hedenveld et s'il est personnellement accepté par le comte, on lui donne une cotte de maille, un casque et une dague.
Traditionnellement, seuls les chevaliers Vandervasse ont le droit de se marier, mais si tu ne deviens jamais chevalier, tu peux garder une concubine. Les enfants de tes concubines ne sont, par définition, pas des Vandervasse.
Après notre mort, nous sommes mis en terre et le Sorcier Marlet bénit la tombe et l'âme de tous les Vandervasse. Il bénit aussi le bonheur futur de tous les Vandervasse qui, chaque hiver, deviennent chevaliers.

Qui nous dirige ?

Notre peuple est principalement fait de paysans : des éleveurs, des bûcherons, des laboureurs et des artisans. Ils doivent être protégés des païens et des voleurs. C'est la tâche de notre maison, et plus particulièrement de ses chevaliers. Le devoir et l'obligation des Vandervasse est de fournir des soldats et des chevaliers. Tout le monde ne peut devenir chevalier. Certains Vandervasse doivent passer leur vie à surveiller les paysans et les vergers.
Une terre saine a également besoin de magie et de prêtres, et nous, chevaliers, partageons la place de protecteurs avec ceux qui portent la robe blanche, les sorciers, dont le nom signifie "Les Sages".

noble riche. Un tel individu obtient, comme il le peut, un présent, et est envoyé faire sa propre vie, pour ne probablement jamais revenir.

Distribution et Sous-Types

Il existe quatre régions principales de culture occidentale, plus une plus petite à Umathela (sur le continent de Pamaltela). Cet article se concentre sur la culture la plus commune et la plus jouable, celle de Seshnela.

Seshnela est la citadelle de la culture occidentale, héritière de l'histoire du pays lorsque celui-ci devint une culture importante de l'Age de l'Aurore. Aujourd'hui la culture rokari forme une société féodale qui tente de maintenir chacun dans la classe sociale de son père, et les prérogatives sont jalousement gardées par la puissante aristocratie. En général, les seigneurs féodaux et l'aristocratie dominent ici.

Loskalm, dans Fronéla, a ressuscité le culte idéaliste de Hrestol, un des deux plus importants prophètes de la religion. L'isolement du Ban des Syndics leur a donné le temps de consolider un brillant exemple de leur état idéal. La plupart des comtés périphériques indépendants suivent une version similaire, moins stricte, de l'Idéalisme Hrestoli. Les aspects religieux et magiques de la société y dominent.

Safelster, la région de la cité-état de Ralios, possède de nombreux centres de culture occidentale. Nombre de ceux-ci contiennent des éléments inhabituels d'une culture héritée des habitants précédents, ou amenés par l'inspiration ou les visions. Les églises ont souvent de curieuses interprétations de la doctrine religieuse ; elles réclament la priorité sur les cultes plus populaires et peuvent contenir une coloration locale étrange. En général, la classe moyenne des marchands y est prépondérante.

Leurs paroles sont nos guides bien qu'ils ne nous dirigent pas à la bataille ou à la cour. Les sorciers et nous, sommes gouvernés par la noblesse. Bien que nous soyons dirigés par la famille Hedenveld, seul l'aîné des Hedenveld, qui a été couronné comte, peut prétendre à notre soutien. Nous jurons allégeance à sa position, pas à lui.

Qu'est ce qui rend un homme meilleur ?

Le plus grand homme est celui qui remplit le mieux la tâche que Dieu lui a fixée, en accord avec sa naissance. Nous servons notre comte et notre roi non seulement parce que nous sommes liés à eux par des siècles de services et de gratitude, mais aussi parce que le comte Igini Vandervasse et le roi Guilmarn sont justes et nobles et méritent notre respect.
Tout homme qui veut être bon, qu'il soit chevalier ou paysan, doit être loyal envers son seigneur. La parole d'un seigneur est la volonté de ses sujets. Si tu es loyal jusqu'à la mort, tous tes pêchés te seront pardonnés.
Néanmoins, tu dois rester humble, et savoir où est ta place. Tu dois être chaste et fidèle envers ton épouse. Evite les femmes païennes qui s'accouplent, comme les animaux, avec n'importe qui. Sois miséricordieux, gentil et généreux envers ta famille, ton seigneur et ceux qui te sont inférieurs. Sois courageux et cruel comme te l'ordonne ton seigneur lorsque tu guerroies contre la menace païenne.

Quelle est la différence entre homme et femme ?

Les hommes chassent, cultivent, se battent et défendent leurs terres. Les femmes élèvent les enfants, nous réconfortent et s'occupent de la maison.

Qu'est-ce qui est mal ?

Les faux dieux sont toujours prêts à nous mener sur la voie de la perdition. Le Dieu Invisible nous a montré le chemin de l'immortalité et du bonheur, et sa parole doit être suivie en tout. Les dieux païens et leur magie absurde doivent être évités.
La déloyauté est le pire vice. Blesser ton seigneur te condamne au malheur dans cette vie et te prive du Soulagement dans la suivante.
Tu dois éviter les excès de plaisir, car l'ivresse, la gloutonnerie et la luxure sont de véritables vices. Mais l'excès seulement. Les sorciers nous accablent chaque jour avec leur crainte de Dieu, nous disant que tout ce qui est de chair est mauvais. Je n'en suis pas sûr: n'ont-ils jamais plongé les lèvres dans le vin frais ou goûté au cuissot de chevreuil ? Jamais senti le frisson de la peau nue ? Bien sûr que non, et leurs voeux amers les rendent hypocrites ou les transforment en saints aux voix stridentes, qui nous éloignent de la vie elle-même. Sois certain que Hrestol ne se détournait pas des plaisirs communs, ni ne menaçait son loyal duc Yalmov de la perte du Soulagement pour ne pas se sentir coupable d'amour et de faim. Suis la voie de l'expérience et de la tempérance en même temps.

Quel est mon rôle dans la vie ?

Tu recevras les choses promises et tu iras vers le comte. S'il a besoin d'hommes et qu'il aime ce que tu fais, il te prendra à son service. Peut-être survivras-tu comme mercenaire à son service ; que Dieu y pourvoie. S'il ne t'aime pas, tu rejoindras une autre bande. J'espère que tu as les vertus nécessaires pour rejoindre un bon chef qui cherche la guerre honnête, plutôt qu'un de ces voleurs, comme celui qui nous a pillés il y a deux ans.
Si tu as de la chance, tu seras reconnu par quelqu'un et tu seras fait chevalier. Ton frère aîné sera bien sûr déjà chevalier. Si tu reçois les honneurs, tu auras trouvé le succès dans une maison de nobles et ton avenir sera assuré. Tu pourras prendre femme et élever tes enfants ou les envoyer dans la maison de ton nouveau seigneur, comme le sort en décidera.

Comment traitons-nous les autres ?

La famille est prioritaire, bien sûr, et dans celle-ci le père vient en premier et l'aîné en second. Tu dois lui obéir et l'honorer tant que tu seras ici.
La loyauté envers tes amis est importante, tant qu'elle n'interfère pas avec la volonté de ton seigneur.
Fais attention avec les inconnus, mais garde un oeil amical sur eux. La plupart des gens sont bons, si on leur en donne l'occasion.
Méfie-toi des étrangers. Ils sont païens et ne comprennent pas la bonne voie. Utilise-les comme tu le souhaites, mais ne tombe pas dans leurs nombreux pièges. Apprends ce que tu peux ; cela pourra toujours t'être utile lors d'une campagne.

Qui sont nos ennemis ?

Nous avons deux grands ennemis : les païens sans dieu à l'est et les hrestoli hérétiques au nord. Les assauts des païens sont incessants. Les fiers hrestoli, intégristes idiots, sont des ennemis plus récents.
En temps de guerre, nous devons combattre nous-mêmes pour protéger les fermiers et la Bormandie. Seshnela est constamment menacée par les païens et les hérétiques à l'est et par les monstres au nord et à l'est. Nous devons toujours nous tenir prêts à combattre sous les ordres du comte Hedenveld pour le roi Guilmarn.

Qui sont mes dieux ?

Nous ne vénérons que le seul Dieu Invisible, et Malkion et Hrestol sont ses prophètes. Par tradition, les chevaliers de notre famille choisissent Talor et Gerlant comme leurs saints patrons.

Carmania est une terre isolée de culture occidentale, transplantée il y a plusieurs siècles et récemment conquise et absorbée par l'Empire Lunar. La classe supérieure carmanienne conserve toujours ses structures et attitudes féodales, tempérées par l'influence féminine lunar.

Les cités-états d'Umathela sont les plus importantes colonies d'outre-mer de culture occidentale, implantées durant le Second Age. Elles représentent le summum de l'indépendance des villes.

La Société Occidentale

Mode de Vie

La plupart des habitants de l'ouest sont des fermiers pauvres qui vivent dans des villages et cultivent. Quelques uns font de l'élevage, très peu chassent. Un groupe séparé vit dans les cités qui prospèrent en fabriquant des biens et en les vendant. La classe ultime est celle des dirigeants, qui vivent dans des châteaux et forment un corps héréditaire de soldats. Leurs terres sont civilisées et urbanisées, parsemées de bois sombres et de mystères, mais rarement entrecoupées de grandes étendues sauvages.

Classes Sociales

La plupart des gens sont des serfs, une classe de travailleurs aux droits limités, qui sont obligés de rester où ils sont et de faire la même chose toute leur vie. Ils peuplent la campagne d'innombrables villages.

Les bourgeois, c'est-à-dire les habitants des villes, forment une autre classe. Ces personnes ont plus de droits légaux que les serfs car les citadins fabriquent et vendent des objets exotiques et utiles (des arbalètes, par exemple) et prêtent souvent de l'argent aux seigneurs. Certaines cités ont donc un statut particulier et protègent mieux leurs citoyens.

La majeure partie de la classe des nobles est faite de soldats héréditaires, source du type le plus courant de personnages-joueurs. C'est une classe de chevaliers, qui forme la classe des soldats d'élite, la plus respectée. Les chevaliers peuvent parfois transmettre leur noblesse à leur fils aîné, mais les autres doivent prouver leur valeur pour accéder à un tel privilège.

La noblesse des classes supérieures se mesure par le type de terres qu'elles possèdent. Les titres les plus répandus sont comte et duc. Baron est aussi très populaire et désigne toute personne qui obtient une terre directement d'un roi, prince, duc ou archevêque. Le roi est la source traditionnelle de l'autorité de la chevalerie et de la noblesse, assisté par l'Eglise du Dieu invisible.

Centralisation

Les années d'anarchie qui ont suivi la destruction du Vieux Seshnela et de Tanisor en 1049 ont amené un effondrement social dans lequel seuls les plus forts survécurent. Le système féodal d'hommage et de loyauté a graduellement émergé, aboutissant finalement au couronnement d'un nouveau Roi de Seshnela. Néanmoins, bien que la structure et la tradition royale soient présentes, la tendance veut que les seigneurs résistent au contrôle de leur suzerain, car un tel système finit toujours par profiter financièrement à ce dernier.

Vertus Personnelles

La loyauté est considérée comme la plus importante vertu de la culture occidentale. La loyauté envers son seigneur est la base de la société.

Les autres vertus sont codifiées dans les Vertus de Hrestol, une liste ancienne de concepts chevaleresques.

Relations Liées au Sexe

La culture occidentale est dominée par des structures patriarcales. Les familles sont déterminées par les ancêtres paternels, l'héritage est transmis de père en fils, les institutions sociales sont patriarcales.

Les hommes sont les dirigeants, les plus hauts dignitaires de l'église, les guerriers et les travailleurs de force. Les femmes portent les enfants et s'occupent du foyer.

Conditions de Vie

Vêtements

Les vêtements habituels des travailleurs sont de toile faite maison, en général grossière, grise et brune, non teintée. Les marchands s'habillent mieux, mais les lois somptuaires de Seshnela modèrent leurs fastes. Les nobles et les femmes sont en compétition pour le raffinement de leurs habits. Ils portent souvent des manteaux de cuir fin, de toile d'excellente qualité ou de coton importé, décorés de différentes fourrures. Les gens vraiment riches utilisent de meilleurs matériaux (soie, satin), des décorations inhabituelles (les plumes d'autruches de Pamaltela) et des métaux nobles (or ou fils d'argent).

Habitat

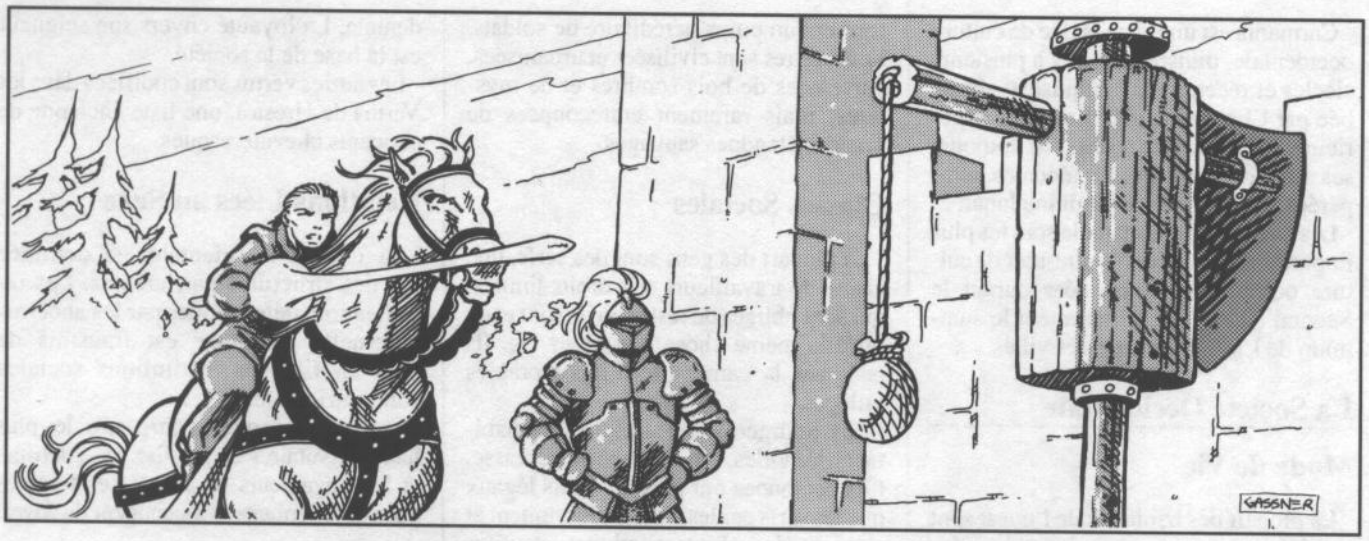
La plupart des villages de serfs sont faits de huttes de bois et de chaume. Les bâtisses en pierre et en mortier sont réservées aux paysans les plus riches, aux citadins et aux nobles.

Les cités sont désorganisées. Des bâtiments aux nombreux étages s'alignent le long des rues. Généralement, les bâtiments de la guilde et le temple se font face sur la place centrale (place du marché). Bien que la plupart des cités soient murées, les enceintes sont plus efficaces pour emprisonner les voleurs que pour empêcher les soldats d'entrer.

Les châteaux sont les demeures habituelles des nobles. Ils y abritent et y protègent leur famille et leurs employés. Ils sont l'équivalent des meilleurs châteaux bâtis au XIIème siècle en Europe.

Nourriture

La nourriture est de nature modeste, sauf lors de fêtes, durant lesquelles de



nombreux mets exotiques sont servis. Voir l'encadré.

Coutumes

Les kermesses de comté sont un des événements les plus importants d'une région. Elles ont lieu une, parfois deux fois, par an. Les colporteurs et marchands venus de loin se rassemblent, avec les amuseurs et acheteurs du comté.

Les tournois sont une autre attraction populaire. Ce sont des batailles organisées par les nobles riches pour que soldats et chevaliers mesurent leurs compétences martiales. Ils attirent naturellement marchands et curieux.

Loi

Les cours se réunissent pour vérifier l'application des lois traditionnelles. Dans la plupart des cultures occidentales, le plus bas niveau de justice est rendu par les cours de comtés, qui traitent des affaires des paysans mais ne peuvent légiférer sur les nobles. Puis vient la cour de grande instance, constituée d'un échantillon de chevaliers, enfin les cours ducales et royales.

Guerre

La guerre est constante dans Seshnela. Non seulement le Roi de Seshnela et le Duc de Nolos se livrent une guerre incessante, entrecoupée de furieuses invasions, mais les voisins défient souvent les édits de leurs suzerains et se battent pour de petites querelles.

Religion et Magie

Mythologie et Religion

Le Dieu Invisible, créateur de l'univers, est la seule divinité digne de vénération. L'objectif de la vie est d'atteindre l'harmonie avec le Dieu Invisible. Le monde est un ensemble de forces impersonnelles dont la sorcellerie est la meilleure forme de contact avec le Dieu Invisible. Le monde est plein de tentations qui attirent chacun vers le monde matériel aux dépends de sa liberté spirituelle.

La nature de Glorantha est telle qu'elle empêche le contact direct des humains avec le Dieu Invisible. Deux individus ont donc directement apporté la parole du Créateur aux hommes. Ce sont Malkion et Hrestol.

La grande révélation de Malkion était celle du Soulagement, qui dans sa forme la plus primaire (et la plus compréhensible) porte le message assurant aux adorateurs du Dieu Invisible qu'ils pourraient atteindre une vie parfaite après la mort. Le nom de ce paradis est Soulagement, car il apporte le réconfort de l'immortalité.

Malkion vécut durant les ères précédant l'Age de la Glace qui balaya l'ancien monde. On se souvient de Malkion comme celui qui parlait aux ancêtres de tous les occidentaux, même aux serfs de Seshnela et aux hérétiques qui sont devenus de faux dieux. Son secret pour comprendre le Dieu Invisible fut appelé le Soulagement du Corps.

Hrestol apporta un nouveau secret, nommé Joie du Coeur. Sa nouvelle définition de la forme brithini du culte formula la force directrice des sociétés occidentales pour les mille années suivantes. Les enseignements de Hrestol changèrent au fil des années et les premières méthodes furent perdues, bien que les Idéalistes de Loskalm puissent revendiquer quelque chose de proche des originales.

La plupart des habitants de Seshnela considèrent aujourd'hui les anciens Erudits de l'Ambigu, dont leurs ancêtres étaient le centre, comme une malheureuse expérience de mauvais enseignement. Il est clair qu'ils laissèrent leur immortalité s'impliquer avec les faux dieux, au détriment du monde.

Pratiques Religieuses

La plupart des occidentaux considèrent le malkionisme comme une croyance religieuse et une pratique spirituelle. Ils croient en un Dieu Invisible et tentent d'obéir à ses lois. Ils assistent aux cérémonies hebdomadaires durant lesquelles ils reçoivent l'illumination spirituelle et le réconfort, peuvent être soignés et peuvent apprendre de la magie mineure pour améliorer leur vie. Ils considèrent toute forme de magie supérieure aux charmes de labours ou de cuisine, comme trop dangereuse pour que les hommes normaux en possèdent. Seuls les sorciers spécialisés doivent tenter d'utiliser la magie plus puissante, et seulement avec prudence. Toute autre tentative d'utilisation de la magie se solde par des dégâts pour l'utilisateur et entraîne l'emprisonnement sur le plan matériel ; pour preuve, regardez les hordes de païens prisonniers de la vénération de leurs faux dieux.

La sorcellerie est le type de magie acceptable et le plus utilisé. Les sorts, nommés prières, peuvent être appris par les fermiers pour les aider lors des labours et des récoltes.

Une autre forme de magie commune sont les prières pour maintenir le charbon chaud toute la nuit, éloigner les rats ou les cafards, garder les couteaux aiguisés, etc...

Les sorciers de l'église disent qu'ils ont

des prières spéciales pour leurs affaires, comme la victoire dans la bataille, le beau temps, et ainsi de suite. Ce sont des sorts longs et complexes que manipulent les hommes d'église.

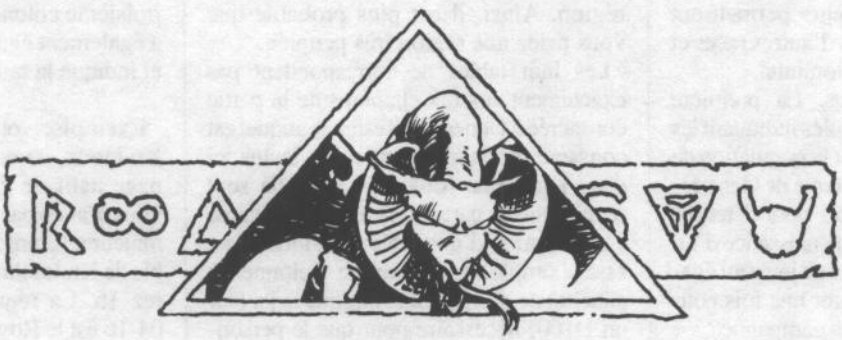
Eglises

Un lieu de culte occidental est appelé une église. Une grande église est une cathédrale. Bien que portant un nom différent, les défenses internes fonctionnent de la même façon que pour les temples de RuneQuest.

Chaque ville, chaque village possède son église, souvent tenue par un pauvre sorcier de village qui bénit les plants et les faucilles chaque année. Les églises dans les villes sont très décorées et bien bâties. Les centres ecclésiastiques ont de superbes cathédrales.

Emblèmes Religieux

Les sorciers occidentaux aiment à utiliser les runes gloranthiennes classiques. Celle qu'ils préfèrent est faite d'un triangle équilatéral, ou rune de la Loi, qui est le signe du Dieu Invisible. Peinte sur les boucliers, elle est le blason officiel de l'église des sorciers de Seshnela, et est présente sur toutes les possessions de cette église.



Création de Personnages de Genertela

Vous trouverez dans ce chapitre les tables nécessaires au tirage de personnages humains issus du continent de Genertela. Des suppléments ultérieurs permettront de créer des personnages d'autres races et d'autres continents de Glorantha.

Il existe deux sections. La première consiste en une série de tables indiquant les sous-régions culturelles et la population de chaque division géographique de Genertela. Vous pouvez les utiliser pour déterminer aléatoirement le lieu de naissance d'un personnage, mais le maître de jeu peut également les utiliser pour tirer une fois pour toutes la localisation de sa campagne.

La seconde partie de ce chapitre est constituée de tables pour chaque grande division culturelle de Genertela. Chacune peut être utilisée comme patrie pour les personnages.

Cette partie ne traite que de la création des personnages humains. En effet, les humains constituent l'espèce prédominante en termes de population, de cités, de puissance militaire, etc... De plus, le nombre de races non-humaines est très important, il a donc fallu limiter la création de personnages de ce livre aux seuls humains.

Tables Géographiques

Ces tables donnent une estimation de la population pour l'ensemble de Genertela. Elles sont données autant pour informations que pour la création aléatoire de personnages. Vous pouvez choisir la région dont est issu votre personnage plutôt que de la tirer au hasard, tant que cette pratique est acceptée par votre maître de jeu.

Chaque table couvre une région majeure de Genertela (par exemple, Fronéla). Si vous voulez déterminer le lieu de naissance de votre personnage de façon totalement aléatoire, utilisez le pourcentage qui est indiqué sur chaque table et qui est basé sur le rapport entre la population totale de Genertela et celle de la région. Ainsi, il est plus probable que vous tiriez une région très peuplée.

Les huit tables ne correspondent pas exactement aux dix chapitres de la partie consacrée à Genertela. Teshnos, auquel est consacré un chapitre entier est inclus ici dans Kralorela. Ralios et Seshnela sont réunis dans le paragraphe intitulé l'Ouest.

L'utilisation d'une table individuelle est assez simple. La première colonne (à gauche) de chaque table indique le jet (sur un D100) nécessaire pour que le personnage soit issu de la sous-région indiquée dans la troisième colonne. Comme pour les entêtes de chaque table, ce pourcentage est basé sur la population de la région.

Il est à noter que toutes les sous-régions sont dominées par les humains, alors que les Races Aînées sont énumérées par espèce et non par région. Ceci provient du fait que le continent est considéré avec une perspective humaine. Il est fréquent que les grandes régions de Genertela contiennent des régions importantes pour les non-humains, mais les tables ne retiennent que des critères humains.

Si vous tirez aléatoirement le lieu de naissance de votre personnage et que vous obtenez un non-humain, vous avez deux choix possibles. Vous pouvez tout d'abord retirer jusqu'à obtenir une région humaine. Sinon, vous pouvez utiliser les informations données dans les règles de Runequest pour créer un personnage non-humain.

La catégorie "autre" est utilisée pour répertorier les nombreuses cultures peu importantes, obscures ou exotiques de ce monde. Ce nombre n'est donné que dans un plus grand souci d'exactitude. Normalement, vous devrez tirer à nouveau si vous obtenez un tel résultat.

Le nombre de la seconde colonne est donné pour une question pratique et indique le pourcentage de la population totale qui appartient à la culture indiquée dans la troisième colonne. La quatrième colonne a également également un titre informatif et indique la taille de la population.

Exemple: votre campagne a lieu dans Kralorela, et vous désirez créer un personnage natif de cette région. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin de tirer une région majeure. Rendez vous directement à la table de Kralorela. Lancez un D100. Vous tirez 16. La région indiquée sur la ligne 04-16 est le Royaume de l'Ignorance. Reportez-vous alors à la table du Royaume de l'Ignorance et créez votre personnage.

GENERTELA : Régions et Populations

Population totale du continent : 55 230 300

01-19 FRONELA (pop. 10 500 000)

D100	%	Région	Population
01-03	3	Nain	300 000
04-06	3	Elfe Vert	300 000
07-16	10	Rathorela	1 000 000
17-19	3	Tastolar	300 000
20-37	18	Cités-Etats du Janube	1 900 000
38-41	4	Royaume de la Guerre	420 000
42-71	30	Loskalm (Hrestoli)	3 200 000
72-90	19	Jonatela	2 000 000
91-95	5	Ceinture Barbare (Oranor,Timms, Karstall)	530 000
96-00	5	Autres	500 000

20-50 KRALORELA (pop. 17 000 000)

D100	%	Région	Population
01	1	Ile de Trowjang	170 000
02-03	2	Elfe Jaune	340 000
04-16	13	Royaume de l'Ignorance	2 200 000
17-68	52	Kralorela	8 900 000
69-74	6	Shan Shan	1 000 000
75-86	12	Teshnos	2 000 000
87-95	9	Troll Sombre	1 500 000
96-00	5	Autres	850 000

51-72 EMPIRE LUNAR (pop. 10 000 000)

D100	%	Région	Population
01-39	39	Dara Happa	3 900 000
40	1	Nain	130 000
41-43	3	Eol	250 000
44-52	9	Carmania	900 000
55-73	21	Péloria	2 100 000
74	1	Pent, Char-un	130 000
75-85	11	Ceinture Barbare	1 100 000
86-89	4	Troll Sombre (Lune Bleue)	380 000
90-94	5	Troll Sombre	500 000
95-00	6	Autres	630 000

73-80 MANIRIA (pop. 4 500 000)

D100	%	Région	Population
01	1	Canard	50 000
02	1	Nain	50 000
03-07	5	Elfe Brun	230 000
08-11	4	Ceinture Barbare (Nimistor)	180 000
12-21	10	Pays de Caladra	450 000
22-61	40	Esrolia	1 800 000
62-69	8	Ceinture Barbare (Wénélia)	360 000
70-80	11	Ceinture Barbare (Pays d'Héort)	500 000
81-84	4	Ceinture Barbare (Sartar)	180 000
85	1	Pâturages	40 000
86-89	4	Ramalia	180 000
90-95	6	Troll Sombre	270 000
96-00	5	Autres	225 000

81-82 PENT (pop. 930 000)

D100	%	Région	Population
01-68	68	Pent (Solaire)	630 000
69-93	25	Pent (Tempête)	230 000
94	1	Troll des Neiges	10 000
95-98	4	Troll Sombre	35 000
99-00	2	Autres	20 000

83-99 L'OUEST (pop. 9 400 000)

D100	%	Région	Population
01-03	3	Nain	290 000
04-09	6	Elfe Brun	560 000
10-11	2	Elfe Vert	190 000
12-13	2	Hsunchen	190 000
14-15	2	Arolanit (Brithini)	190 000
16-47	32	Safelster	3 000 000
48-76	29	Seshnela (Rokari)	2 700 000
77-95	19	Ceinture Barbare	1 800 000
96-99	4	Troll Sombre	370 000
00	1	Autres	100000

00 DÉSOLATION (pop. 500 000)

D100	%	Région	Population
01-02	2	Babouin	10 000
03-18	16	Morocanth	80 000
19-22	4	Ceinture Barbare (Pavis)	20 000
23-35	13	Praxien (Alticamelus)	65 000
36-51	16	Praxien (Bison)	80 000
52-75	24	Praxien (Impala)	120 000
76-79	4	Praxien (Oasis)	20 000
80	1	Praxien (Pol Joni)	5 000
81-95	15	Praxien (Sable)	75 000
96-00	5	Autres	25 000

Minarith Pourpre parle : *beaucoup de ces chiffres sont des estimations grossières. Même le Mandarin Mathématique de Jaubon n' oserait compter tous les Hsunchens de Kralorela, et je suis moi-même incapable de dénombrer le nombre exact de nains à Nida.*

CREATION DE PERSONNAGES REGIONAUX

Ces tables constituent le coeur du système de création de personnage. Chaque liste détaille une région différente qui partage des affinités culturelles. Seules les régions humaines de Genertela sont données ici. Tous les peuples ne sont pas décrits. Par exemple, les Sofali (hommes-tortues) du sud-est sont ignorés. En général, les peuples mineurs ont été écartés.

Explication des Tables

Niveau Culturel : il correspond aux cultures primitive, nomade, barbare et civilisée des règles de RuneQuest.

Race : une des quatre races principales de Glorantha ; Agimori, Kralori, Veldang ou Wareran. Les Agimori et les Veldangs sont natifs de Pamaltela.

Localisation : c'est l'endroit de Genertela où l'on peut trouver le peuple cité.

Occupations : les différentes occupations ouvertes aux membres de cette culture. Le texte fait référence aux occupations décrites dans les règles de RuneQuest. Les informations nouvelles sont détaillées.
Les occupations **"en gras"** sont celles qui correspondent à des aventuriers et sont recommandées à tous, hormis peut-être aux joueurs les plus expérimentés.

Equipement : les possessions initiales d'un aventurier débutent en fonction de son occupation. Cette section fait souvent référence aux règles de RuneQuest.

Armes Culturelles : armes habituelles de la région et pourcentages de base. Lorsque vous créez un personnage de Genertela, utilisez ces pourcentages plutôt que ceux figurant dans les règles de RuneQuest. S'ils sont identiques, ils ne figurent pas dans la liste.

Magie : magie disponible aux membres de la culture.

Cultes : les religions nommées ici ont au moins 1% de fidèles (sur l'ensemble de la population). Ceci n'exclue pas la présence de cultes au moins aussi vastes dans la population, mais seules les religions les plus importantes ont été nommées.
Certains cultes sont marqués d'un astérisque (*). Ces cultes ne sont pas décrits en détails dans "Les Dieux de Glorantha". Ils le seront dans de futurs suppléments. Les maîtres de jeu doivent se sentir libres d'improviser raisonnablement les détails de ces cultes si nécessaire.

Arolanit (Brithini)

Niveau culturel : civilisé

Race: Wareran

Localisations : colonies partout ; principalement Arolanit et la Cité de Sog.

Occupations

D100	Caste
01-85	Dromal
86-93	Horal
94-95	Talar
96-00	Zzabur

(Peu propice à donner des aventuriers) La nature de la civilisation se prête mal à former des aventuriers.

Dromal : les dromali sont des fermiers et des travailleurs de force. Ils possèdent généralement le plus faible niveau de vie. Toutefois, on exige moins de choses de leur part et ils sont protégés par les trois autres castes
Compétences : Artisanat (Bois) x5, Connaissance des Animaux x5, Connaissance des Minéraux x3, Connaissance des Plantes x5, Connaissance du Monde x5, Inventer x4, Chercher x3, Attaque Poings x1, Esquiver x2.

Horal : les horali sont des guerriers, soldats et policiers. Ils sont toujours dirigés par un Talar
Compétences: Grimper x1, Sauter x1, Equitation x3, Premiers Soins x3, Ecouter x2, Scruter x2, Attaque Poings x1, Attaque Dague x1, Attaque Arme 1M x5, Parade Bouclier x5, Arme Missile x3, Attaque Arme 2M x3, Parade Arme 2M x3.

Talar : les talari sont les dirigeants des Brithini. Ils commandent et sont respectés des autres castes.
Compétences: Baratin x3, Eloquence x5, Parler Propre Langue x3, Evaluer x3, Connaissance de Glorantha x5, Connaissance des Humains x5, Lire/Ecrire Propre Langue x5, Connaissance du Monde x3, Attaque Poings x1.

Zzabur : les zzaburi sont les sorciers et fonctionnaires religieux.
Compétences: Toute Connaissance (au choix) x6, Lire/Ecrire Propre Langue x3, Cérémonie x4, Enchantement x3, Invoquer x3, Durée x4, Intensité x5, Multisort x4, Portée x4, Sorts x10 (à répartir comme désiré).

Equipement : les dromali sont équipés comme les fermiers civilisés, les horali comme les soldats civilisés, les talari comme les nobles civilisés et les zzaburi comme les sorciers civilisés.

Armes culturelles : tous les brithini à l'exception des horali n'ont que les chances de base des humains dans toutes les armes. Les horali possèdent +10% aux pourcentages de base des humains en attaque et parade.

Magie : seule la caste Zzabur peut posséder de la magie. Ils reçoivent 1D4 sorts de sorcellerie plus un gain de 1 point de POU par an.

Cultes : les brithini sont des athées, qui n'utilisent que de la sorcellerie.

Ceinture Barbare

Niveau culturel : barbare, orlanthi

Race : Wareran

Localisations : Ralios, Péloria, Maniria, Fronéla

Occupations

D100	Occupation
01-05	Artisan
06	Troubadour
07-61	Fermier
62-76	Eleveur
77-89	**Chasseur**
90-91	**Noble**
92-93	Prêtre
94-00	**Guerrier**

Equipement : par occupation

Armes culturelles:
Attaque et Parade : Epée Large ou Hache de Bataille 30
Attaque seulement : Arc ou Arc composite 25
Parade seulement : Targe 30

Magie : tous, hormis les prêtres, reçoivent les bénéfices d'un initié barbare. Les prêtres reçoivent les bénéfices magiques d'un prêtre barbare.

Cultes : panthéon orlanthi

Note : l'Orlanthi est un des quatre personnages recommandés aux débutants. La ceinture barbare inclue la sous-région de Sartar décrite dans la section "Ce Que m'a Dit mon Père".

Pays de Caladra

Niveau culturel : barbare

Race : Wareran

Localisation : Kathaela

Occupations : Comme pour les barbares **(Chasseur, Guerrier)**

Equipement : par occupation

Armes culturelles:
Attaque et Parade : Lance 1M 25, Lance 2M 25, Epée Large 20
Attaque seulement : Arc ou Javelot 25
Parade seulement: Targe 20

Magie : tous, hormis les prêtres, reçoivent les bénéfices des initiés barbares. Les prêtres reçoivent les bénéfices magiques du prêtre barbare.

Cultes : Caladra & Aurélion(*) (enfants de Lodril, Dieu des Volcans), Déesse du Grain (Esrola), Lodril, panthéon orlanthi.

Carmania

Niveau culturel : civilisé

Race : wareran

Localisation : Péloria nord

Occupations : chaque occupation est associée à une classe sociale.

D100	Occupation	Classe Sociale
01-02	**Adepte**	**Sorcier**
03-06	Artisan	Serf
07-73	Fermier	Serf
74-75	Guérisseur	Serf
76-85	Eleveur	Serf
86	Marchand	Noble
87	Noble	Noble
88-90	Prêtre	Sorcier
91	Scribe	Sorcier
92-98	**Soldat**	**Chevalier**
99-00	Voleur	Serf

Equipement : comme pour les civilisés

Armes culturelles:
Chevalier, Noble et Sorcier
Attaque et Parade : Epée Large ou Epée Lourde 30, Hache ou Fléau ou Hallebarde 20
Attaque seulement : Arbalète 25
Parade seulement : Bouclier Normand 25
Serf
Attaque et Parade : Gourdin ou autre Outil 25
Attaque seulement : Fronde ou Pierre Lancée 20

Magie : tous, hormis prêtres et adeptes, reçoivent les bénéfices des initiés civilisés. Prêtres et adeptes reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives (civilisées).

Cultes : tous appartiennent à l'hérésie carmanienne du malkionisme. Certains cultes sont institutionnalisés pour certaines classes sociales:

Serf : Dendara, Ernalda, Déesse du Grain (Pela), dieux voleurs.

Chevalier : Maran Gor, Sept Mères, Yanafal Tarnils (*) (similaire à Humakt, mais la résurrection est autorisée et Amp

uter l'Esprit est à utilisation unique).

Sorcier : Irripi Ontor, Déesse Rouge, Sept Mères, Subere, Valind, sorcellerie non-alignée.

Noble : Culte des Ancêtres, Argan Argar, Etyries, Issaries, Mastakos, Déesse Rouge, Sept Mères, sorcellerie non-alignée.

Dara Happa

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : centre de Péloria

Occupations : comme pour les civilisés **(Soldat, Voleur)**

Equipement : comme pour les civilisés

Armes culturelles:
Attaque et Parade : Lance 1M 20, Lance 2M 25, Cimeterre 25
Attaque seulement : Lance Montée 20, Javelot 25
Parade seulement : Pavois 25

Magie : tous, hormis les prêtres et les adeptes, reçoivent les bénéfices des initiés civilisés. Les prêtres et adeptes reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives.

Cultes : panthéon lunar, panthéon de Yelm.

Eol

Niveau culturel : primitif

Race : Wareran

Localisation : Péloria du nord

Occupations

D100	**Occupation**
01-04	Artisan
05-82	**Chasseur**
83-85	Chaman
86-00	**Frondeur**

Artisan : Lancer x2, Baratin x2, Parler Autre Langue x2, Artisanat x5, Evaluer x2, Premiers Soins x1, Connaissance des Humains x2, Connaissance des Animaux x1 ou Connaissance des Plantes x1 ou Connaissance du Monde x1, Connaissance des Minéraux x2, Dissimuler x2, Inventer x4, Cérémonie x1, Enchantement x3, Attaque Poings x1, Attaque Dague x1, Attaque Arme 1M x1, Parade Arme 1M x1 ou Esquiver x1.

Frondeur : les fameux frondeurs du Delta de l'Orage, squelette de l'avant-garde de l'armée lunar.
Compétences: Lancer x3, Artisanat du Cuir x3, Artisanat de la Pierre x3, Connaissance des Animaux x1, Connaissance des Minéraux x1, Connaissance des Plantes x1, Ecouter x2, Chercher x2, Scruter x2, Pister x1, Se Cacher x2, Déplacement Silencieux x1, Attaque Poings x1, Attaque dague x1, Attaque Arme 1M x1, Parade Arme 1M ou Esquive x2, Attaque Fronde x5.

Equipement : par occupation. Les artisans ont l'équipement d'un artisan barbare et les frondeurs celui des soldats civilisés.

Armes culturelles:
Attaque et Parade : Hache de Bataille 30
Attaque seulement : Fronde 30
Parade seulement : Bouclier simple 25

Magie : tous, hormis les chamans, gagnent 1D6 points de magie spirituelle à 15 ans plus 1 point tous les 5 ans ou fraction. Les chamans obtiennent les bénéfices magiques d'un chaman primitif.

Cultes : chamanisme voué aux intérêts locaux particuliers.

Esrolia

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : Kathaela

Occupations : comme pour les civilisés **(Troubadour, Prêtre)**

Equipement : par occupation

Armes culturelles:
Attaque et parade : Hache de Bataille 30
Attaque seulement : Hache Lancée 25
Parade seulement : Targe 25

Magie: tous, hormis les pâtres et les adeptes, reçoivent les bénéfices des initiés civilisés. Les prêtres et les adeptes reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives.

Cultes : Asrélia, Babeester Gor, Ernalda, Déesse du Grain (Esrola), Maran Gor, Ty Kora Tek, Voria, tout dieu de l'élevage

Pâturages

Niveau culturel : nomade

Race : Wareran

Localisation : Passe du Dragon

Occupations : comme pour les nomades mais remplacer un jet de 86-90 par "Marchand, civilisé" **(Marchand, civilisé ; Eleveur, nomade)**

Equipement : par occupation

Armes culturelles
Attaque et Parade : Lance 1M 20, Epée 1M 25
Attaque seulement : Arc Composite 25, Grande Lance 30
Parade seulement : Targe 20

Magie : tirer 1D100
01-50 Magie spirituelle : 1D3-1 points de sorts après 15 ans, plus 1 point de magie pour chaque tranche de 10 années supplémentaires ou fraction.
51-100 Magie divine : 1 point de POU tous les 3 ans sacrifiable pour l'acquisition de magie divine à utilisation unique. Gain de 1 point de magie spirituelle tous les cinq ans.

Cultes : panthéon de Yelm.

Cités-Etats du Janube

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : centre de Fronéla

Occupations : comme pour les civilisés **(Soldat, Prêtre)**

Equipement : comme pour les civilisés

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Epée Large 25 ou Epée Lourde 20
Attaque seulement : Javelot 25
Parade seulement : Ecu 25

Magie : tous, hormis les prêtres et les adeptes, reçoivent les bénéfices des initiés civilisés. Les prêtres et adeptes reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives.

Cultes : La Déesse de la Rivière Janube est importante dans chaque cité. Les cités-états vénèrent différents dieux. Les principales vénèrent les divinités suivantes :

Point Est : panthéon lunar
Galastar : panthéon d'Orlanth
Riverjoin : panthéon lunar
Rivesud : panthéon de Yelm
Zoria : Uléria

Jonatela

Niveau culturel : barbare

Race : Wareran

Localisation : Fronéla

Occupations

D100	Occupation
01-02	Artisan
03	**Troubadour**
04-60	Fermier (Civilisé)
61-77	Fermier (Barbare)
78-82	Eleveur
83-87	Chasseur
88	Noble
89	Prêtre
90	Sorcier (Adepte Civilisé)
91-00	**Guerrier**

Equipement : par occupation

Armes culturelles
Attaque et Parade : Lance 1M ou 2M 20, Hache 1M ou Epée 1M 30, Hache ou Epée 2M 15
Attaque seulement : Arc 20, Grande Lance 20
Parade seulement : Ecu ou Bouclier Normand 25

Magie: tous, hormis les prêtres lancent 1D100
01-75 Magie Divine : bénéfices d'un initié barbare.
76-00 Sorcellerie : 1D3-1 sorts de sorcellerie à 15 ans plus 1 point supplémentaire pour chaque 10 ans ou fraction. De plus, Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1 ou Invocation x1, Sorts x3 (à répartir comme désiré entre les sorts connus).

Les prêtres reçoivent les bénéfices magiques d'un prêtre barbare, et les sorciers reçoivent ceux d'un adepte civilisé.

Cultes : Malkioni, panthéon d'Orlanth.

Royaume de l'Ignorance

Niveau culturel : barbare

Race : Kralori

Localisation : Kralorela nord

Occupations :

D100	Occupation
01-03	Artisan
04-05	Troubadour
06-42	Fermier
43-52	Eleveur
53-80	**Chasseur**
81-82	Mandarin
83-89	**Surveillant**
90-92	Prêtre
93-94	Voleur
95-00	Guerrier

Mandarin : le peuple du Royaume de l'Ignorance est dirigé par les mandarins kralori venus de Kralolera. Eux, leurs familles et leurs domestiques sont définis par cette occupation et ont les compétences suivantes :
Compétences: Lancer x1, Baratin x4, Eloquence x5, Parler Kralorelan x3, Parler Stultan x3, Evaluer x2, Connaissance des Humains x3, Scruter x2, Chercher x3, Attaque Poings x2, Attaque Dague x1, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Esquive x2.

Surveillant : ils surveillent les groupes d'esclaves trollinets au travail.
Compétences: Grimper x3, Sauter x2, Lancer x3, Parler Langue des Ténèbres x3, Connaissance des Trolls x2, Ecouter x4, Scruter x3, Chercher x4, Pister x2, Attaque Poings x2, Attaque Dague x1, Attaque Fouet x4.

Voleur : comme Voleur civilisé.

Equipement : comme pour les barbares.

Armes culturelles
Attaque et Parade : Fléau 1M, Marteau 1M ou Glaive 25 ; tout Outil 20
Attaque seulement : Javelot, Shuriken ou Couteau Lancé 25 ; Arbalète Légère ou Moyenne 25

Magie : tous, hormis les prêtres lancent un D100
01-85 Magie Divine : reçoit les bénéfices d'un initié civilisé.
86-00 Sorcellerie : 1D3-1 sorts de sorcellerie à 15 ans plus 1 point supplémentaire pour chaque 5 ans ou fraction. De plus, Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1 ou Invocation x1, Sorts x3 (à répartir comme désiré).
Les prêtres reçoivent les bénéfices des prêtres civilisés.

Cultes : Soleil Noir(*), Soleil Sanglant(*), Dévoreur de Terre(*), Voie de la Maîtrise Immanente, Eaux Secrètes(*), Cancer de l'Ombre(*), Permutateur d'Etoiles(*), Soleil Tempête(*).
Ce sont tous d'obscurs cultes, chacun se spécialisant dans une vertu solaire ou kralorelane incompréhensible.

Royaume de la Guerre

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : Fronéla

Occupations

D100	Occupation
01-80	Serf
81-00	**Guerrier**

Serf : les paysans opprimés du Royaume de la Guerre font partie des peuples les plus malheureux de Glorantha. Deux choses adoucissent leur malheur: les guerriers sont souvent recrutés parmi les enfants des serfs ; de plus, l'INT et le POU des serfs sont souvent tellement "vampirisés" qu'ils n'ont même pas conscience de leur condition. Si votre personnage est un serf, retirer 1D6-1 à son INT et à son POU. S'il a plus de 30 ans, soustrayez à nouveau 1D6-1 à l'INT et au POU.
Compétences : Grimper x3, Sauter x1, Lancer x2, Premiers Soins x3, Artisanat (Bois) x1, Connaissance des Animaux x3, Connaissance des Humains x2, Connaissance des Minéraux x2, Connaissance des Plantes x4, Connaissance du Monde x3, Inventer x3, Ecouter x1, Scruter x2, Chercher x1, Attaque Poings x1, Attaque Dague x1.

Guerrier : La force du Royaume de la Guerre tient à sa composition en nombreuses sectes guerrières, chacune ayant son propre style et sa philosophie. Les compétences indiquées ci-dessous ne sont qu'une généralisation.
Compétences: Lancer x2, Premiers Soins x1, Dissimuler x2, Ecouter x2, Scruter x1, Equitation x2, Cérémonie x1 ou Enchantement x1 ou Invocation x1, Attaque Poings x1, Attaque Dague x1, Attaque Arme 1M x5 et Parade x4 ou Parade Bouclier x4, Arme Missile x4, Attaque Arme 2M x4 et Parade x3.

Equipement : Serf comme Fermier civilisés. Guerrier comme Noble barbare.

Armes culturelles : les armes varient en fonction de la secte.
Attaque et Parade : une Arme 40, une Autre 30
Attaque seulement : une Arme Missile ou Lance Montée 30
Parade seulement : un Bouclier 40

Magie : les serfs reçoivent 1 point de magie spirituelle à 15 ans et un point tous les 10 ans supplémentaires. Les guerriers reçoivent les bénéfices des initiés barbares.

Cultes : tous les dieux de la guerre.

Note : vous pouvez utiliser des personnages venus de cette région, mais sachez que les futurs suppléments caractériseront le Royaume de la Guerre comme un des Royaumes Ennemis.

Kralorela

Niveau culturel : civilisé

Race : Kralori

Localisation : Kralorela

Occupations : comme pour les civilisés. Remplacez Noble par Mandarin. A la place de Equitation x2, les soldats de Kralorela apprennent les Arts Martiaux x2 **(Mandarin, Marchand, Soldat).**

Mandarin : les mandarins kralori sont nobles par le mérite plus que par la naissance. Bien entendu, un fils de mandarin a beaucoup plus de chances de réussir l'examen qualificatif que celui d'un pêcheur.
Compétences: Lancer x1, Baratin x3, Eloquence x5, Parler Kralorelan x2, Parler Autre Langue x1, Arts Martiaux x2, Lire Kralorelan x3, Evaluer x2, Connaissance des Humains x3, Scruter x2, Chercher x2, Attaque Poings x2, Attaque Dague x1, Attaque Arme x2, Parade Arme x2 ou Esquive x2.

Equipement : comme pour les civilisés.

Armes culturelles
Attaque et Parade : Cimeterre 25, Naginata 20
Attaque seulement : Arbalète 25
Parade seulement : Ecu 20

Magie : tous, hormis les sorciers et prêtres, reçoivent les bénéfices suivants: Cérémonie x1, Lire/Ecrire Propre Langue x1, Enchantement x1 ou Invocation x1 ou Intensité x1 ou Sorts x4 (à répartir au choix). Tous les 5 ans, l'initié peut choisir d'apprendre un sort de sorcellerie ou de gagner un point de magie spirituelle gratuitement. Les sorciers et prêtres reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives.

Cultes : panthéon oriental

Loskalm

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : ouest de Fronéla

Occupations : comme pour les civilisés. Néanmoins, dans la société hrestoli, les occupations de Noble, Sorcier et Soldat sont réservées aux individus qui ont fait leurs preuves dans des professions inférieures et ont progressé dans une classe sociale plus élevée (les prêtres sont à peu près équivalents aux sorciers dans cette culture).
Un personnage de Loskalm doit débuter comme membre de la classe des Fermiers, et atteindre une classe plus élevée durant le jeu, et non par expérience préliminaire. Le maître de jeu doit mener à bien la progression du personnage en se basant sur les critères hrestoli (voir les compétences fournies dans les Dieux de Glorantha, dans le chapitre concernant le Dieu Invisible).

D100	Occupation
01-05	**Acolythéiste**
06-10	Artisan
11	Troubadour
12-59	Fermier
60-78	Eleveur
79-80	Marchand
81-90	Marin
91	Scribe
92-98	**Ecuyer**
99-00	Voleur

Acolythéiste : les acolythéistes assistent les sorciers, mais n'apprennent pas la magie par eux-mêmes.
Compétences : Lancer x1, Eloquence x2, Chanter x3 ou Jouer (Instrument) x3, Parler Autre Langue x2, Artisanat (Substance Particulière) x4, une Connaissance x4 ou une compétence de rituel x4, Lire/Ecrire Propre Langue x3, Lire/Ecrire Autre Langue x2, Inventer x2, Sorts x7, Attaque Poings x1, Attaque Dague x1.

Ecuyer : ils assistent soldats et chevaliers.
Compétences: Equitation x2, Lancer x2, Artisanat (Armurerie) x2, Artisanat (Cuir) x2, Premiers Soins x4, Connaissance des Humains x3, Dissimuler x1, Inventer x2, Ecouter x2, Scruter x2, Se Cacher x1, Sorts x3, Attaque Poings x2, Attaque Dague x2, Attaque Arme 1M x1, Attaque Arme 1M x1 ou Parade Bouclier x1 ou Esquive x1.

Equipement : par occupation. Les acolythéistes reçoivent l'équipement des apprentis sorciers civilisés. Les écuyers reçoivent l'équipement des soldats civilisés, mais sans butin de guerre.

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Lance montée ou Lance 2M 20 ; Epée Large, Hache ou Masse 25 ; Hache 2M ou Epée Lourde 15.
Attaque seulement : Lance Montée 15
Parade seulement : Ecu ou Bouclier Normand 25

Magie : sorciers seulement. Les membres de la classe des Fermiers (tous les aventuriers débutants) ne peuvent apprendre aucune compétence de sorcellerie (Intensité, etc.). Une fois Chevaliers, ils ne peuvent apprendre qu'Intensité. Dans les classes de Sorcier et de Seigneur, tous les talents de sorcellerie sont accessibles.
En termes de jeu, un Fermier apprend 1D3-1 sorts de sorcellerie à 15 ans plus 1 sorts pour chaque tranche (ou fraction) de 5 ans supplémentaire. Il reçoit Sorts x4 (à répartir comme désiré entre les sorts connus).

Cultes : Dieu Invisible, secte hrestoli.

Péloria

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : centre de Péloria

Occupations :

D100	Occupation
01	Adepte Sorcier
02-06	Artisan
07	Troubadour
08-73	Fermier
74	Guérisseur
75-89	Eleveur
90	Marchand
91	Noble
92	Prêtre
93	Scribe
94-96	Soldat
97-00	**Voleur**

Equipement : comme pour les civilisés.

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Faux ou Fléau Militaire 25, Faucille ou Glaive 25
Attaque seulement : Javelot 20
Parade seulement : Pavois 20

Magie : tous, hormis les prêtres et adeptes, reçoivent les bénéfices des initiés civilisés. Prêtres et adeptes reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives.

Cultes : panthéon lunar, panthéon de Yelm

Note : la civilisation pélorienne est sûre et calme. Il est probable que les voleurs trouveront insupportable de vivre dans ses villes et les quitteront.

Pent (également Char-un, dans l'Empire Lunar)

Niveau culturel : nomade

Race : Wareran

Localisations : Pent, sauf Char-un, qui se trouve dans le nord de Péloria

Occupations : comme pour les nomades **(Eleveur, Noble, Guerrier)**

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Lance 1M 20, Epée 1M 25
Attaque seulement : Arc Composite 25, Lasso ou Grande Lance 30
Parade seulement : Targe 25

Magie : lancer 1 D100
01-50 Magie spirituelle : 1D3-1 points à 15 ans plus 1 point pour chaque tranche (ou fraction) de 10 années supplémentaires.
51-00 Magie Divine : augmentation de 1 point de POU tous les 3 ans, sacrifiable pour l'obtention de magie divine à utilisation unique. Gain de 1 point de magie spirituelle du culte tous les 5 ans.

Cultes :
Char-un : panthéon lunar, panthéon de Yelm
Solaire : panthéon de Yelm
Tempête : panthéon d'Orlanth

Prax

Niveau culturel : nomade

Race : Wareran

Localisation : Désolation

Occupations : comme pour les nomades **(Eleveur, Chasseur, Guerrier)**

Equipement : par occupation

Armes culturelles :

Alticamelus :
Attaque et Parade : Lance 1M, Epée, Masse ou Hache 20
Attaque seulement : Grande Lance 30, Javelot 25
Parade seulement : Targe 20

Bison
Attaque et Parade : Epée 1M, Masse ou Hache 25
Attaque seulement : Grande Lance 30, Javelot 20
Parade seulement : Targe 25

Impala
Attaque et Parade : Epée Courte ou Dague 20
Attaque seulement : Arc Composite 35, Fléchettes 25

Sable
Quatre armes au choix 25. Attaque seulement avec Grande Lance ou Arme Missile, Parade seulement avec les Boucliers. Sont exclus Armes de Mêlée 2M, Outils, Armes Naturelles, Arbalètes, Sarbacane et Shuriken.

Oasis, Pol-Joni
Comme pour les nomades.

Magie : lancer un D100
01-50 Magie spirituelle : 1D3-1 points à 15 ans plus 1 point pour chaque tranche (ou fraction) de 10 années suppémentaires.
51-00 Magie Divine :augmentation de 1 point de POU tous les 3 ans, sacrifiable pour l'obtention de magie divine à utilisation unique. Gain de 1 point de magie spirituelle du culte tous les 5 ans.

Cultes : panthéon praxien, sauf pour les Pol-joni, qui vénèrent le panthéon orlanthi.

Note : les nomades praxiens sont un des quatre personnages recommandés aux débutants. Prax comprend le Peuple Sable, une des quatre culture décrites dans la section "Ce Que m'a Dit mon Père".

Ramalia

Niveau culturel : barbare

Race : Wareran

Localisation : ouest de Maniria

Occupations :

D100	Occupation
01	Sorcier adepte (civilisé)
02-03	Artisan
04-40	**Fermier**
41-75	Eleveur
76-90	**Chasseur**
91-92	Noble
93	Prêtre
94-95	Chaman
96-00	Guerrier

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Epée Large ou Hache de Bataille, Hache d'Arme 25
Attaque seulement : Arc 25
Parade seulement : Pavois 25

Magie : les adeptes, prêtres et sorciers reçoivent les bénéfices magiques de leur occupation respective. Les autres lancent un D100 :
01-50 Magie spirituelle : 1D3-1 points de sorts après 15 ans, plus 1 point de magie pour chaque tranche de 10 années supplémentaires ou fraction.
51-100 Spécial : chasseurs et éleveurs comme les initiés barbares. Les autres reçoivent 1 sort de sorcellerie à 15 ans plus 1 sort pour chaque tranche (ou fraction) de 10 années supplémentaires, Intensité x1 et Sorts x3 (à répartir au choix dans les sorts connus).

Cultes : les chasseurs, éleveurs et chamans hsunchens vénèrent Mraloti (le dieu-cochon), les autres adorent le Dieu Invisible.

Note : si vos personnages peuvent être issus de cette région, sachez que les futurs suppléments de RuneQuest caractériseront le Royaume de Ramalia comme un Royaume Ennemi.

Rathorela

Niveau culturel : hsunchen primitif

Race : Wareran

Localisation : Fronéla nord

Occupations :

D100	Occupation
01-03	Artisan
04	Troubadour
05-32	Eleveur
33-92	**Chasseur**
93	Noble

94-95 Chaman
96-00 Guerrier

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Griffe de Combat * 30, Hache de Bataille 20
Attaque seulement : Arc Long 25
Parade seulement : Bouclier Normand 20

*** Griffe de Combat**

Dégâts	FOR	DEX	ENC
1D4+1	7	9	0,1
BS%	**Armure**	**RA**	**Prix**
15	-	3	100

Magie : 1D4 points de magie spirituelle à 15 ans, plus 1 point par tranche de 5 ans supplémentaires.

Cultes : Rathor (esprit ours)

Note : les Hsunchens constituent l'une des quatre cultures recommandées aux débutants. De plus, Rathorela est une des quatre sous-régions culturelles décrites dans la section "Ce Que m'a Dit mon Père".
Il est à noter que cette culture a développé une société plus complexe que celle des Hsunchens habituels et proche du niveau des cultures barbares. Ils sont néanmoins primitifs puisqu'ils ne cultivent pas (et ne le feront jamais), n'extraient pas le minerai, ne travaillent pas beaucoup le métal (leurs armes et outils sont importés), et ne sont pas organisés en groupes plus importants que leurs clans. Les personnages rathori doivent se souvenir de plusieurs choses inhabituelles. Premièrement, comme chaque année, chaque adulte vivant s'est endormi au milieu de l'hiver dernier, et s'est réveillé des siècles plus tard, après le Ban des Syndics. Aujourd'hui, si la plupart des gens réalisent qu'ils ont dormi pendant plus d'un siècle, les Rathori sont étonnés de l'état du monde au-delà de leurs terres. Cette ignorance partielle les rend un peu plus faciles à jouer pour les débutants. Deuxièmement, Harrek le Berserk, le célèbre héros Pirate-Loup est originaire de ce peuple. Les joueurs rathori doivent décider s'ils approuvent ou non ce qu'a fait Harrek le Berserk : il a tué le dieu ours polaire, un esprit sans relation avec les humains vivants, et a capturé son âme pour en faire son esclave. Il a également accompli d'autres actes sacrilèges et a tué la plupart des témoins de ces faits (aucun des personnages des joueurs n'a donc pu y assister).

Safelster

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisation : centre de Ralios

Occupations :

D100	Occupation
01-03	**Adepte Sorcier**
04-10	Artisan
11	**Troubadour**
12-70	Fermier
71	Guérisseur
72-82	Eleveur
83-85	**Marchand**
86-88	**Noble**
89-90	Prêtre
91	Scribe
92-98	**Soldat**
99-00	**Voleur**

Equipement : par occupation

Armes culturelles : comme pour Seshnela

Magie : adeptes et prêtres reçoivent les bénéfices magiques de leurs occupations respectives. Les autres tirent un D100 :
01-35 reçoit les bénéfices d'un initié civilisé.
36-00 1D3-1 sorts de sorcellerie à 15 ans plus 1 sort par 5 ans supplémentaires ou fraction. Intensité x1 ou Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, Enchantement x1 ou Invocation x1, Sorts x2 (à répartir au choix dans les sorts connus).

Cultes : Malkioni, panthéon d'Orlanth. Les sectes du Dieu Invisible sont, entre autres, l'Hérésie Boriste, l'Hérésie Galvosti, la Secte Rokari et principalement l'Hérésie Stygienne.

Seshnela

Niveau culturel : civilisé, occidental

Race : Wareran

Localisation : Seshnela

Occupations : chaque occupation correspond à une classe sociale formelle:

D100	Occupation	Classe Sociale
01-03	**Adepte Sorcier**	**Sorcier**
04-08	Artisan	Fermier
09	Troubadour	Fermier
10-68	Fermier	Fermier
69	Guérisseur	Sorcier
70-79	Eleveur	Fermier
80-81	Marchand	Fermier
82	Noble	Seigneur
83-92	Marin	Fermier
93	Scribe	Sorcier
94-98	**Soldat**	**Chevalier**
99-00	Voleur	Fermier

Equipement : comme pour les civilisés

Armes culturelles :
La *classe sociale des Sorciers* ne reçoit aucune compétence d'arme culturelle.
Classes sociales des Seigneurs et Chevaliers
Attaque et Parade : Epée large, Hache ou Masse 30 ; Hache 2M, Epée Lourde ou Hache d'Arme 20
Attaque seulement : Javelot ou Arc 20, Grande Lance 30
Parade seulement : Bouclier Normand ou Ecu 30
Classe des Fermiers
Attaque et Parade : Lance 1M 20

Magie : la classe des Sorciers peut apprendre toutes les compétences de sorcellerie. Les autres ne peuvent apprendre qu'Intensité.
Tous, hormis les Sorciers, reçoivent 1D3-1 sorts de sorcellerie à 15 ans plus 1 sort par tranche de 5 ans ou fraction. Ils reçoivent également Intensité x1, Cérémonie x1 ou Connaissance du Monde x1, et Sorts x3 (à répartir comme désiré dans les sorts connus).
Les Sorciers reçoivent 1D3 sorts de sorcellerie plus 1 point de POU supplémentaire par an.

Cultes : Dieu Invisible, Secte Rokari.

Note : la culture occidentale est une des quatre cultures recommandées aux débutants. Seshnela est une des quatre sous-régions culturelles décrites dans la section "Ce Que m'a dit Mon Père".

Shan Shan

Niveau culturel : primitif

Race : Hsunchen Kralori

Localisations : montagnes de l'ouest et collines de Kralorela

Occupations :

D100	Occupation
01	Artisan (civilisé)
02-43	**Chasseur**
44-95	Eleveur (civilisé)
96	Noble
97-00	**Chaman**

Equipement : par occupation

Armes culturelles :

Attaque et Parade : Kukri, Lance 1M ou Massue 25
Attaque seulement : Fléchettes 20, Atlatl 25
Parade seulement : Targe 20

Magie : 1D3-1 points de magie spirituelle à 15 ans plus 1 point pour chaque tranche de 5 ans supplémentaires ou fraction.

Cultes : hsunchen, selon la tribu. Lancer 1D100 :

1D100	Peuple
01-07	Peuple Chauve-Souris (dans les plaines de jungle)
08-32	Peuple Cerf
33-52	Tigre
53-71	Aigle
72-93	Yak
94-00	Autre

Note : la culture hsunchen est une des quatre cultures recommandées aux débutants.

Tastolar

Niveau culturel : nomades hsunchens non-montés

Race : Wareran

Localisation : nord de Fronéla

Occupations :

D100	Occupation
01-07	Artisan
08-70	**Eleveur**
71-96	**Chasseur**
97	Noble
98-99	Chaman
00	Guerrier

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Lance 2M 20, Lance 1M 25
Attaque seulement : Atlatl, Javelot ou Lasso 30
Parade seulement : Ecu 20

Magie : 1D3-1 points de magie spirituelle à 15 ans plus 1 point par tranche de 5 ans supplémentaires ou fraction.

Cultes : culte des Uncolings, vénérant l'esprit du renne.

Teshnos

Niveau culturel : civilisé

Race : Kralori

Localisation : Teshnos

Occupations : comme pour les civilisés. Remplacez Adepte Sorcier par Prêtre (**Noble, Prêtre, Guerrier**).

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Hache d'Arme ou Lance 2M 20, Glaive 25
Attaque seulement : Javelot 20
Parade seulement : Bouclier Normand 30

Magie: les prêtres reçoivent les bénéfices des prêtres civilisés. Les autres reçoivent les bénéfices des initiés civilisés.

Cultes : Calyz(*), Furalor(*), Solf (Lodril), Somash (Yelm), Zito Argon (Dayzatar)(*).

Ile de Trowjang (Amazones)

Niveau culturel : barbare

Race : Kralori, femmes seulement

Localisations : Ile de Trowjang, à Teshnos

Occupations :

D100	Occupation
01-30	Chasseuse
31-32	Noble
33-36	Prêtresse
37-60	Marin
61-00	**Guerrière**

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Rapière 30
Attaque seulement : Shuriken 30, Arbalète 25
Parade seulement : Main Gauche 30

Magie : les prêtresses reçoivent les bénéfices des prêtres barbares. Les autres reçoivent les bénéfices des initiés barbares. Toutes sont initiées du culte de Tolat

Cultes : Tolat (*) (une divinité des cieux dont le culte ressemble à une combinaison des cultes d'Humakt et d'Uléria).

Iles Vadeli

Niveau culturel : civilisé

Race : Wareran

Localisations : monde occidental. Bien qu'originaires des îles Vadeli, il existe des poches de réfugiés vadeli dans presque tous les ports du monde.

Occupations : les marchands et marins ont la peau brune, alors que les guerriers ont la peau rouge.

D100	Occupation
01-10	Marchand
11-73	**Marin**
74-00	Guerrier

Equipement : comme pour les civilisés

Armes culturelles : comme pour les civilisés

Magie : sorcellerie

Cultes : sorciers indépendants, les Vadeli sont des athées.

Iles d'Ygg

Niveau culturel : barbare

Race : Wareran

Localisation : Fronéla

Occupations : comme pour les barbares. Remplacez la compétence "Equitation" par "Canoter".

D100	Occupation
01-02	Artisan
03	Troubadour
04-10	Fermier
11-60	**Pêcheur**
61-65	Eleveur
66-75	Chasseur
76-77	**Noble**
78	Prêtre
79	Chaman
80-00	**Guerrier**

Equipement : par occupation

Armes culturelles :
Attaque et Parade : Epée Large ou Hache de Bataille 20, Lance 1M 25
Attaque seulement : Hache Lancée 20
Parade seulement : Bouclier Viking 30

Magie : les prêtres reçoivent les bénéfices magiques des prêtres barbares. Les autres reçoivent les bénéfices des initiés barbares.

Cultes : panthéon d'Orlanth.

Notes du Créateur

J'ai découvert pour la première fois Glorantha en automne 1966, ma première année à l'université de Beloit, dans le Wisconsin. Juste avant d'entrer à l'université, j'avais épuisé tous les livres disponibles du fait de mes singulières habitudes de lecture. Je ne m'intéressais pas à la fiction : les sagas, les mythes et les légendes étaient ma nourriture, tout comme les tomes indigestes qui prétendaient expliquer leur signification.

Empêché momentanément de lire, je décidai donc d'écrire. A cette époque, l'auto-stop était courant et je l'utilisais toujours pour me déplacer. Je profitais généralement de ce temps morne pour rêver à ma matière favorite. Finalement, je fis une petite histoire sur un personnage appelé le Prince Snodal qui combattait un gigantesque gardien. Un petit malin, ce Snodal et c'est pour cela qu'il l'emporta.

Puis, j'écrivis un peu d'histoire et de géographie pour expliquer qui il était et où il se trouvait et j'écrivis un peu plus de fiction à son sujet. Mon attention se transféra alors sur Seshnela, dont les détails jaillirent à profusion. Au cours de ma première année d'université, je ruinai tous mes espoirs universitaires, mais pus coucher sur le papier des milliers de mots, des douzaines d'histoires et des centaines de fiches encyclopédiques. Cette masse d'informations sur Seshnela au Premier Age fut écrite de 1966 à 1969. Bien qu'elle couvrit le plupart des mythes du monde et des légendes de la création, tout était détaillé seulement du point de vue du royaume de Seshnela. C'est à cette époque que je commençai à développer ma Théorie de la Mythologie Unifiée.

Un de mes rêves à ce moment là était que tout un groupe de personnes contribuent aux mythes de ce monde. Le grandiose est sans limite, chez un étudiant en première année chevauchant un sommet de créativité.

En 1969, je fus hospitalisé pour une maladie présumée fatale, mais je survécus. Rien n'a plus jamais été pareil depuis. Beaucoup de mes attitudes antérieures changèrent, tout comme ma perception du monde. Inévitablement, ceci est reflété dans le matériel sur Glorantha écrit par la suite et qui correspond plus ou moins au Second Age.

J'écrivis beaucoup moins à cette époque, et mes idées et mes interprétations se transformaient au fil du temps. Au début, je commençai à cataloguer les pays étrangers qui avaient été auparavant les idées ou les cadres de ma fiction. Beaucoup des pays extérieurs furent modelés à ce moment là.

Mon enthousiasme initial pour une Théorie de la Mythologie Unifiée fut remplacé par une appréciation des détails qui différencient les mythes, et les raisons pour cela. Je relus les manuels scolaires des classes de mes années perdues pour ressentir un intérêt concernant les interactions de la psychologie, de l'histoire, de la magie et de la société.

En 1973, je rencontrai ma femme et son fils, déménageai en Californie, et conçus un jeu de plateau intitulé White Bear and Red Moon. Peu de temps après, notre fille naquit et Chaosium fut créé. Un peu plus tard, RuneQuest fut publié, nous adoptâmes un fils et nous fîmes breveter RuneQuest sous licence Avalon Hill. Durant cette période, je réunis une masse d'informations sur la chute de l'Empire Jrusteli et sur le Troisième Age. A nouveau, la maturité et les changements accomplirent leur travail sur Glorantha, la profondeur du monde s'est accrue et les données accumulées devinrent laborieuses.

Le but initial de Chaosium Inc. était de publier un jeu sur Glorantha. Qu'il ait marché est à mettre au crédit de sa vibration et de sa familiarité envers vous, son public, et de la patience et du soutien de ma femme, Cam, qui paya toutes les factures pendant des années. Ironiquement, mon rêve d'adolescent d'un groupe d'écrivains m'assistant pour détailler le monde est devenu réalité.

Quel futur pour Glorantha ? Nous avons atteint la fin du Troisième Age. Ses habitants et ses régions seront bientôt tous détaillés. Ma vie a de nouveau changé : je suis à présent un parent célibataire, mes enfants sont des adolescents, je dirige une société de jeux qui marche bien. Quel temps reste t-il pour construire davantage ?

La Guerre des Héros se dessine, une ère qui a été blessée et qui, sans aucun détonateur, s'est mise en route à toute allure. Mon intention initiale était de créer un monde fantastique qui réjouirait les autres et auquel ils pourraient participer. J'ai réussi. Maintenant, Glorantha n'est plus à moi, mais à vous.

Greg Stafford, 1988

INDEX

A

Agria 71
Aise (grande cité) 71
Ajaak (cité moyenne), dans Worian 48
Akasta Lance-de-Fer 41
Akem 71
Alatan 85
Aldachur (cité moyenne) 93
Alehandro du-Bras-de-Cuivre, Comte de Spol 47
Alkoth (métropole) 54
Amazones 122, 124, 125
Appius Luxius, Suzerain Provincial 58
Araignée-Roc 92
Arbreron 72
Arbres à Fièvre 42
Archers de Pierrevierge 74
Archexarque Sept Dragons et Sagesse 78
Argin Terreur 103, 112
Argrath 41, 50
Arkat 87, 94, 103, 115
  Arkat Fléau du Chaos 103, 107
  Arkat le Destructeur 103, 108
  Arkat l'Imposteur 103
  Arkat le Libérateur 84, 105, 118, 121
  Arkat le Pacificateur 103
  Arkat le Sauveur 103, 105
  Arkat le Troll 113
  Le Grand Arkat 103
  Le Mouvement de l'Apparition Prouvée d'Arkat 112
  Le Sombre Empire d'Arkat 108
Arkhome (ruines) 118
Armorn 71
Arnlor (cité moyenne) 118
Arolanit 115, 118
Arrolians 71
Arsden (petite cité) 118
Aruzban Bras-de-Fer 105
Azilos (grande cité) 105

B

Baie
  de Choralintor 85
  de la Mer des Miroirs 85
  Ozur 71
Balazar 57
Ballid 105
Ban des Syndics 46, 70, 74, 75
Banajasab, Gardien de la Sagesse Cristalline 123
Basim 105
Basmoli 118
Bastis 85
Baustin 118
Bazkalia Oskor 105
Béatitude de l'Ignorance 76, 79
Belathgert, Comte de Karstall 65
Belstos (cité moyenne) 105
Bikhy (grande cité) 57
Bina Bang 60
Bindle 48
Bloc (le) 42
Boldhome (grande cité) 50, 57, 85, 93
Bois Hiver 71
Bonne Côte (grande cité) 54
Boneric 118
Borin 105
Boshan 79
Bout du Monde 57
Brian, Roi des Volsaxi 83
Brithini 72, 115, 119
Brolia 57
Broos 39, 44
Brostangian Archmoor Hiérophant de Carmania 47

C

Can Shu, la Gloire de l'Ignorance 78
Carantes (grande cité) 54
Carmania 46
Celmac 118
Celui-qui-ne-peut-être-nommé 105
Champs d'Asgolan 118
Chang Tsai (métropole) 79
Charg 71
Chi Ting (métropole) 79
Cho l'Artificier 81
Citadelle Blanche (grande cité) 89
Citadelle Blanche, siège de 58
Cité
  Casino (cité moyenne) 85
  de Plomb (petite cité) 85
  des Deux Tours (grande cité) 54
  de Sog (métropole) 64, 72
  des 10 000 Magiciens 57
  des Merveilles 85
Cités-Etats 103, 105
  Cités-Etats du Fleuve Janube 64
  Daran 103
  Kustria 103
  Naskorion 103
  Otkorion 103
  Sentanos 103
  Smelch 90
Col (cité moyenne) 105
Collines
  de l'Hydre 94
  d'Uzgor 105
  Percées 42
Comté du Cheval Noir 93
Comté du Dôme Soleil 95
Congern, Roi de Jonatela 65
Corflu 57
Corostis "Bondit-comme-le-Saumon" 65
Côte des Châteaux 118
Cratère (le) 54
Creux du Serpent Pipe 95
Croisades 62
Croix de Mirin (grande cité) 58
Culonmac 118

D

Dagori Inkarth 85
Dangin 106
Dangk (grande cité) 106
Daran 106
Darleep (grande cité) 54
Darmangon, Comte de Borin 103
Defin Anostos, Comte de Einpor 64
Delecti le Nécromancien 92
Delela 106
Delta du Tonnerre 60
Désolation 39
Deu 118
Dieu Invisible 119
Dilis 72
Doblian Ville (grande cité) 54
Dombain (grande cité) 124
Dona 72
Dorastor 58
Dorkath (grande cité) 54
Dranz Goloi 100
Drom (cité moyenne) 106
Duc Porfain des Roses 120

E

Easval 72
Egajia Mangeuse de Chair 41
Egarun (petite cité) 118
Einpor (cité moyenne) 72
Elz Ast (métropole) 54
Empereur Rouge 50
Empire Lunar 44
Erengazor 103
Erenplose 89
Erigia 60
Esrolia 85
Est Sauvage 104
Estali (grande cité) 106
Estau (grande cité) 118
Estaurenic 118
Ethilrist, Seigneur de la Troupe du Cheval Noir 92, 94

F

Fanzai 79
Fazzur l'Instruit, Général de l'Armée Provinciale 57, 58, 92
Fethlon 79, 124
Fiesive (grande cité) 106
Filichet (grande cité) 58
Fleuves et rivières
  Doskior 106
  Feethos 124
  Janube 62, 72
  Oslir 58
  Nimistor 89
  Rivière des Berceaux 43
  Tanier 106
Forang Farosh 92
Forêt
  aux Merveilles 106
  d'Arstola 86
  de Verre 124
  Puante 86, 95
Fornoar 118
Foyalfine, Comte d'Azilos 103
Fral Angor 70
Fraltigern, Comte de Timms 65
Fronéla 62
Frowal (ruines) 118
Fuknama 79

G

Gaiseron le Mystique 64
Galastar (cité moyenne) 72
Galin (grande cité) 107
Garsting 58
Garulame, Grand Prêtre de Somash 122, 123
Garundyer 104, 108
Gilboch 119
Ginorth 119
Gio (grande cité) 125
Glacier de Valind 72
Glamour (métropole) 54
Godunya, l'Empereur Dragon 78, 79
Goropheng 79
Gouffre de l'Enfer 101
Gouvernement Provincial Lunar 58
Grachamagacan le Vampire d'Acier 115
Graclodont (grande cité) 54
Grande Soeur 50
Grande Ruine (ruines) 42
Grise-Crinière 83
Grombul 79
Guebelle 118
Guhan 107
Guiching (Cité de l'Expérience Fleurie) 79
Guilde des Moines du Chaos 106
Guilmarn le Gras, Roi de Seshnela 115
Gundreken de Valsburg, Roi de Loskalm 64

H

Hachuan Shan 125
Halikiv 107
Handra (grande cité) 86

Hanjan 79
Harandash (grande cité) 48
Haranshold (grande cité) 54
Haraxalur le Chauve, Comte de Jhor 47
Harrek le Berserk 41, 66
Harstar de la Mer 123
Hauterivière 72
Helby 107
Hendreiki 58
H'har as Jing 101
Hingswell 72
Holut 107
Home-collines 93
Hrelar Amali 107
Hsiang Wan (grande cité) 79
Hsin Yin (grande cité) 79
Hum Chang, l'Ile Prodigieuse 79

I

Icilius Trossainte, Général Guide de l'Esprit Lunar 57, 58
Iles
- de Kanthor 119
- des Trois Pas 87
- du Bras Droit 87
- Manirienes 87
- Melib 125
- Pasos 119
- Seshneliennes 119
- Sofali 125
- Trowjang 125
- Wénéliennes 87

Imolo Wen 78, 79
Istakax (petite cité) 107
Ivex Chien Dévoreur 57, 58

J

Jankley Bore 81
Jar-eel la Tranchante 50
Jarngror le Tueur 65
Jaubon 81
Jhor 48
Jilaro (grande cité) 54
Joinfleuve 74
Joloi Maskoss 100
Jonan Vartool 70
Jonatela 72
Joranit (métropole) 54
Jorri 74
Junora 74

K

Kaisen 81
Kallyr Sourcil d'Etoile 93
Karia 107
Karse (grande cité) 58, 87
Karstall 74
Kaufan Destrino, Comte de Bindle 47
Kaxtorplose (petite cité) 87
Keanos 107
Kethaela 87
Khorst (cité moyenne) 87
Kilwin (cité moyenne) 107
Kitor (grande cité) 48
Kocholang, Roi de Lankst 104
Koromondol 81
Kost le Pisteur 41
Kralorela 76
Kuchawn (grande cité) 81
Kui Hui le Héros Géant 78
Kustria (grande cité) 107

L

Lac
- Bakan 107
- Felster 107
- Helby 107
- Oronin 48
- de Tombeciel 95

Lalia 107
Lande des Aînés 58
Lankst 107
Laonan Tao 81
Laufol (grande cité) 120
Laurmal (ruines) 120
Léonardo le Scientifique 83
Leplain (cité moyenne) 120
Ligne des Neiges 42, 101
Lokow 81
Luatha 116
Lur Nop 81

M

Mamelons 42
Manday (petite cité) 120
Maniria 83
Marais
- du Diable 42
- des Hautes Terres 97
- Nouveaux 89
- Sodal 107
- Trachodon 89

Marécages Krjalki 42
Marost (grande cité) 108
Matkondu 125
Mauvaise Donne (ville) 108
Mazan 120
Mer
- Blanche
- de Glace 61
- des Elfes 58
- des Lamentations 89
- Douce 74

Mériatan, Premier Chevalier de l'Ordre de l'Hirondelle 64, 72
Mine de Nains 93
Modaings 81
Moirades, Roi de Tarsh 92
Mokwaha Maincoeur 41
Molene (cité moyenne) 74
Montagnes
- de Pierrevierge 74
- des Bois de Pierre 108
- des Orages 89
- Diamant 125
- Jord 54
- Mislari 89, 108
- Nidan 74, 108
- Yolp 55

Morain 74
Moralatap de la Colère, Comte de Worion 47
Mornoir, Roi des Colymar 93
Mortasor 74
Mme Flint 60
Mullian de Estau, Duc de Nolos 115
Murbrûlé (ruines) 48

N

Naskorion 103, 108
Nevs 74
Nid de Guêpes 98
Noastor (taille inconnue) 55
Nochet (métropole) 89
Nolos 120
Noloswal (grande cité) 120
Nouvelle Côte 89
Norans 74
Noyelle 120

O

Oeil de Dragon 94
Okarnia (cité moyenne) 74
Oral-Ta (ruines) 74
Oranor 74
Orathorn 101
Orgrol le Gros 60
Orninior 120
Ostorious l'Archimage
Otkorion 103, 108
Oubliées des Dieux 89

P

Palais du Pentacle (cité moyenne) 120
Palamtales, Gouverneur des Etendues Occidentales 45
Palbar (grande cité) 55
Passe
- de Gonn Orta 42
- de Kartolin 108
- du Dragon 89, 91
- du Grand Lama 108

Patrie Lunar 45, 48
Pâturages 89, 94
Pavis (petite cité) 42
Pays
- de Caladra 89
- de Corola 105
- de Rind 121
- d'Héort 89
- d'Orms 108
- des Vautours 42
- Saint 58, 89

Peidin 121
Pent 99
Pent Nord 101
Perchoir du Rêve (cité moyenne) 94
Perfe (autrefois grande, aujourd'hui petite cité) 74
Pharaon 84, 87
Pithdaros 121
Plateau
- de la Lune Bleue 61
- de la Faim 54
- des Ombres 89
- des Statues 42

Pointest (grande cité) 74
Pointnord (grande cité) 74
Pointsud (grande cité) 75
Poisson Rouge (cité moyenne) 55
Pomona (moyenne cité) 75
Pomons 75
Ponts de Godunya 81
Porent 75
Prairies Cachées 42
Pralorela 89, 108
Prax 43
Provinces Lunars 45, 56
Puchai 81

Q

Quinscion le Patient, Général des Recettes et Dépenses 57, 58

R

Raibanth (métropole) 55
Ralios 102
Ralzakark, Roi des Broos 58
Ramalia 89
Rathorela 75
Refuge (grande cité) 89
Reine Cheval Plumes 93
Retrint 75
Rhis 121
Richard Coeur de Tigre 84
Rist 55
Rivesud 75
Roi Rascius 57
Roi Inhumain 93
Rousseplace 101
Routes de la Fille 59

Royaumes
- Aggar 59
- Bilini 59
- de la Guerre 72
- Holay 59
- Imther 59
- Jonatela 65, 72
- Loskalm 62
- Terres Ditali 90
- Sartar 59, 90
- Seshnela 121
- Tara 112
- Tarsh 59, 97
- Vanch 59

Ruines Basmoli 118
Ruines des Machines 89
Ruinerouge 121
Ryzel 90

S

Sables de Cuivre 43
Sabot de Fer, Seigneur de la Vallée des Bêtes 93
Safelster 102
Saird 59
Salisor (cité moyenne) 75
Salona (cité moyenne) 75
Sangdeloup (cité moyenne) 108
Saranko, Grand Prêtre d'Orlanth Invisible 47
Saug 108
Sartar 59, 90
Segurane (souvent "des Murs") (grande cité) 121
Seigneur "La Mort Sur Un Cheval" 64
Sentanos 103, 108
Seshnela 114, 121
Seul Ancien 84
Sha Ming (métropole) 81
Shan Shan 81
Shiyang 82
Skanthi 59
Smelch (petite cité) 90
Snodal, Prince 70, 71
Solanthos Pique-de-Fer 41
Sommet des Neiges 98
Sor-eel le Petit 41
Spol 48
Storal (cité moyenne) 48
Suam Chow 82
Sultanat
- de Darjiin 54
- de Doblian 54
- de Karasal 55
- de Kostaddi 55
- d'Oraya 56
- d'Oronin 56
- de l'Ombre d'Argent 55
- Premier Béni 54
- de Sylila 56
- Sauvage 56

Surantyr le Nonhérétique 104
Surkorion 108
Syanor 75
Syran (grande cité) 108

T

Talar Malaskan Philippe 115
Talastar 59
Tanisor 112, 121
Tara 112
Tarasdal (cité moyenne) 112
Tarins 75
Tarinwood 112, 121
Tarnwall (cité moyenne) 75
Tarsh 59, 97
Tastolar 75
Tawars 75
Telmoria 112
Temertain, Prince de Sartar 93
Temple du Vent 98
Terres
- Ditali 90
- Rouges 61

Teshnos 122
Theoblanc, Ecclésiarque du Rokarisme 115
Thoskal 125
Ti Shan 125
Timms 75
Tinaros (grande cité) 112
Ting Shui 82
Tink (village) 92
Tiskos (grande cité) 112
Torang (grande cité) 56
Tork 56
Tortun (grande cité) 112
Trois Fois Béni 61
Trowjang 125
Tung Shiu An 82
Tzu Lung 82

U

Ulifilas (grande cité), Sultanat de Darjiin 56
Uton (cité moyenne) 112

V

Valantia (grande cité) 112
Vallée
- des Bêtes 90, 94
- des Fleurs 98
- Ormsgone 94
- Solanthi 90

Valsburg (cité moyenne) 75
Vargartyr Trop Gros 70
Varnaro de Joinfleuve 64
Varskolin 121
Varthulwal (cité moyenne) 121
Vaska Long 82
Vent 89
Vesmonstran 104, 112
Vieux Seshnela 121
Voi 121
Volonne 121
Vustria 112

W

Wan Hua 82
Wanzow 82
Wexten 113
Wokistan 125
Worian 48

Y

Yao Fune 78
Yolanela, surnommée la Comtesse Griffue 47
Yuthuppa (métropole) 56

Z

Zanozar 125
Zon Am 82
Zorakarkat 113
Zoria (cité moyenne) 75

GENERTELA fait partie de la collection RuneQuest ® de Chaosium Inc.
Copyright © 1988 pour Glorantha : Genertela, Crucible of the Hero Wars, par Chaosium Inc. Tous droits reservés
Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès- Metz
avec l'accord de Chaosium et d'Avalon Hill sous le titre : GENERTELA
RuneQuest ® est une marque déposée par Avalon Hill Baltimore Maryland.
Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher
Traitement des disquettes en photocomposition : ATEIGRAM
Imprimé en France : IGD NANCY

RuneQuest

Genertela

Nous sommes en 1621 S.T.

Sur le vaste continent de Genertela, des prophètes, des prêtres et des fous parlent d'une guerre imminente, d'un nouveau conflit cataclysmique qui enflammera tous les pays et menacera les pouvoirs en place. Ceux qui prendront la tête de ces affrontements futurs seront des héros ; parfois des demi-dieux apportant d'au-delà du plan terrestre une magie terrifiante. Déjà les premiers événements annonciateurs de cette Guerre des Héros sont survenus dans des contrées comme Maniria, où le fier Pays Saint a été défait en bataille, ses villes isolées ou conquises et son chef, Pharaon, a disparu au regard des hommes.

L'impudent Empire Lunar défie aujourd'hui les dieux et l'équilibre cosmique ; les elfes fomentent la perte de l'humanité ; quant aux trolls, ils rêvent d'instaurer la nuit éternelle... Dans chaque fort, village et ville, des hommes et des femmes intrépides se préparent à la guerre et partent en quête d'une magie qui leur permettra de survivre aux bouleversements qui se préparent.

Ce nouveau supplément de luxe pour RuneQuest détaille le continent de Genertela et vous permettra de créer vos propres campagnes dans la première phase de la Guerre des Héros. Il comprend également une histoire détaillée de Glorantha et de ses différents plans d'existence. Chaque contrée présentée est examinée sous plusieurs angles : culture, gouvernement, histoire, personnalités et sites importants, population, langue, prophéties ainsi que plusieurs sections détaillant des points spécifiques à la région.

De plus, un chapitre entier est consacré à la création d'un personnage natif de Glorantha. Cette partie vous apportera une vision extrêmement précise des différentes cultures que peut choisir un joueur.

Enfin, une carte en couleur de Genertela (80 cm × 50 cm) est incluse dans ce livre. Elle pourra aussi bien être utilisée par les joueurs que par les maîtres de jeu et présente tous les points d'importance majeure : villes, royaumes, topographie détaillée...

Quelle place tiendrez-vous dans cette guerre sans merci ? Rejoindrez-vous les côtés d'Argrath, Prince de Sartar, ou préférerez-vous miser sur l'Empire Lunar dont la puissance ne semble connaître aucune limite. Quoi qu'il en soit, choisissez bien vos alliés car très bientôt, il sera peut-être trop tard pour vous et pour Glorantha.

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *RuneQuest*
pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

ISBN 2-906897-12-4

Prix : 199 F