

# RUNEQUEST

AVENTURES DANS GLORANTHA



RÈGLES ET SCÉNARIO D'INTRODUCTION  
PAR JEFF RICHARD ET JASON DURALL



# BIENVENUE DANS RONEQUEST

**C**E LIVRET D'INTRODUCTION VOUS INVITE À DÉCOUVRIR le système de RONEQUEST et le monde de Glorantha. Il est prévu pour un groupe de 3 à 6 joueurs et une meneuse de jeu. Avant de se lancer dans cette aventure, la meneuse devra distribuer et répartir à sa guise les personnages pré-tirés (cf. pages 51 à 60) aux joueurs. Familiarisez-vous avec les règles jusqu'à vous sentir à l'aise avec les bases du système. Vous devriez avoir sous la main au moins une série de dés tels que décrit dans le paragraphe *Matériel requis* ci-dessous, ainsi que de quoi prendre des notes. Il peut également s'avérer utile de préparer une copie de la carte en page 32, mais ce n'est pas essentiel.

## INTRODUCTION À GLORANTHA

Si les joueurs ne connaissent pas Glorantha, vous pouvez leur lire ou paraphraser le texte suivant. Il offre une brève présentation de cet univers et de cette portion particulière du monde.

*Bienvenue dans Glorantha, un monde mythique de héros et de dieux, où les gens prêtent allégeance à une tribu, une cité et un culte, plutôt qu'à des valeurs ou des idéologies abstraites. Bien que les humains constituent l'espèce dominante, leur prépondérance n'est due qu'aux querelles entre les Races aînées, qui règnent toujours sur de grandes parties du monde.*

*Dans Glorantha, les dieux et déesses sont réels. À travers leurs cultes, ils jouent un rôle important dans la plupart des événements majeurs. Les aventuriers sont les aspirants héros de notre époque. Chacun est lié à plusieurs Runes, les puissances cosmiques qui définissent Glorantha et se manifestent à travers les dieux. De puissantes divinités sont associées au Feu, à la Terre, à l'Air, à l'Eau, aux Ténèbres et à la Lune. Mais également à la Mort, la Fertilité, le Mouvement, la Stase, l'Illusion, la Vérité, le Désordre et l'Harmonie. Chacune possède sa Rune. Les aventuriers rejoignent les cultes de leurs dieux, par lesquels ils obtiennent magie et soutien.*

*Les aventuriers sont des membres actifs et impliqués de la société, que ce soit dans un clan, une tribu, une cité ou tout autre type de communauté. Leurs devoirs, leurs loyautés et les conflits qu'ils traversent vont au-delà de leur simple liberté. Ils entretiennent des liens aussi profonds que forts avec les Runes et le monde de Glorantha. Au fur et à mesure que les aventuriers progressent dans leurs cultes, ils renforcent leurs liens avec les Runes, acquièrent du pouvoir et se mettent en quête pour s'accomplir et se révéler en véritables Héros.*

*Une des régions les plus importantes de Glorantha est la Passe du Dragon, située au cœur du grand continent de Genertela. Ébranlée par les conflits et bénie par une multitude d'opportunités, c'est une région immensément magique, épice de nombreux*

*grands mythes du monde. Les prophéties situent la série de grands événements apocalyptiques connue sous le nom de Guerres des Héros dans la Passe du Dragon. De nombreuses cités de la Passe du Dragon ont été ravagées par la récente révolte contre l'occupant, l'Empire lunar. Les nobles, les cultes et les clans se disputent le pouvoir et l'autorité dans le sillage de leur retraite. Les libérateurs luttent pour reconstruire et récupérer ce qui a été perdu.*

## LE MATÉRIEL REQUIS

Afin de jouer cette aventure, vous aurez besoin d'un assortiment de dés, en particulier des dés à 10 faces (D10) ou à 20 faces (D20). Plus d'autres à 8 (D8), 6 (D6) et 4 (D4) faces. Un chiffre précède parfois le code de désignation d'un dé. Par exemple, 2D6 signifie qu'il faut lancer ensemble 2 dés à 6 faces.

Lorsque vous devez lancer plusieurs dés à la fois, additionnez leurs résultats.

Par moment, une addition suit un jet de dés particulier. Ajoutez alors au résultat du dé le chiffre apparaissant après le signe. Ainsi, 1D6+1 signifie : lancez un D6 et ajoutez 1. De même, quand vous voyez 1D4-2, lancez le D4 et ôtez 2 au résultat obtenu. Certains tests associent occasionnellement différents types de dés entre eux. Par exemple, si une arme inflige 1D6+2D4 points de dégâts, lancez les 3 dés indiqués et faites-en la somme afin de déterminer l'ampleur des dommages occasionnés. Arrondissez toujours à l'entier supérieur lorsque cela avantage les joueurs, et à l'entier inférieur quand la situation est à leur défaveur. Considérez un résultat final inférieur à 0 comme égal à 0.

Le dé le plus important dans RONEQUEST est le D100, ou dé de pourcentage. Ici, lancez 2 fois un dé à 10 faces. Le premier résultat vous donne le chiffre des « dizaines », le second celui des « unités. » Aussi, si vous obtenez d'abord un 5, puis un 8, votre résultat final sera égal à 58. Un jet de « 00 » équivaut



*Yanioth, fille de Vareena*

à 100. Les faces de certains D10 indiquent déjà les dizaines (10, 20, 30, etc.). Utilisez-les alors pour générer les « dizaines ». Un D10 normal donne alors le résultat des « unités ». Dans ce cas, des jets combinés de « 00 » (dizaines) et « 0 » (unités) correspondent à un résultat final de 100.

Plus rares sont les D3 et D2. Lancez pour cela un D6 et divisez le résultat par 2 (pour le D3) ou par 3 (pour le D2).

## LE SYSTÈME DE JEU

### LES CARACTÉRISTIQUES

Les personnages se trouvent au cœur de RUNEQUEST, qu'il s'agisse des aventuriers (contrôlés par les joueurs) ou des personnages non-joueurs (PNJ, autres humains ou créatures incarnés par la meneuse). Tous ces personnages (les aventuriers, les PNJ, les monstres, les esprits ou quoi que ce soit d'autre) sont définis par l'ensemble ou une partie des sept mêmes caractéristiques. Plus la valeur d'une caractéristique est élevée, mieux c'est.

- **Force (FOR) :** la force musculaire, servant à déterminer le bonus aux dégâts, le poids portable, les armes pouvant être maniées, etc.
- **Constitution (CON) :** la santé et l'endurance, servant à déterminer le nombre de points de vie et la vitesse de guérison (cf. page 21), la capacité à rester conscient après avoir reçu une vilaine blessure, ainsi que la résistance à la maladie et au poison.
- **Taille (TAI) :** la masse physique (taille et/ou poids), servant à déterminer les points de vie, le bonus aux dégâts et le rang d'action en combat.
- **Dextérité (DEX) :** la rapidité et les réflexes, elle influence les activités physiques comme se battre, esquiver, ainsi que le rang d'action en combat.
- **Intelligence (INT) :** faculté de raisonnement, mémoire, logique, inspiration, savoir... également utile dans la pratique de certaines formes de magie.
- **Pouvoir (POU) :** aura, volonté et chance, attirant à soi la faveur de l'univers et des dieux. Détermine les points de magie utilisés lors du lancement des sorts.
- **Charisme (CHA) :** faculté à commander et force de caractère servant à déterminer la capacité à influencer les autres, grâce à ses charmes ou bien à la menace. Influence la quantité de magie runique et le nombre de sorts de magie spirituelle que peut posséder le personnage.

### UTILISATION DES APTITUDES

Les actions principales font appel à une aptitude spécifique parmi les **compétences**, **Runes** ou **Passions**. Les aptitudes correspondent à des capacités accessibles à tous. Quand n'importe qui peut accomplir une action sans effort (se lever, s'habiller, manger, etc.), on considère qu'un aventurier la réussit automatiquement sans qu'il soit nécessaire de tester une aptitude.

Dans RUNEQUEST, déterminer les chances de succès d'une action donnée s'avère, dans la plupart des cas, très simple. La majorité des aptitudes d'un aventurier, dont les compétences, sont exprimées en pourcentage de chance de succès sur un D100 (celles avec une valeur égale à « 00 » n'ont aucune **chance de réussir**). Les chances de succès de la plupart des actions sont indiquées sur la feuille de personnage.

Dans des conditions dramatiques, il faut réaliser un test d'aptitude. Il est en général assez évident de déterminer quand un **test d'aptitude** s'avère nécessaire. En cas de doute, la meneuse devrait prendre en compte les conséquences d'un échec. Si la possibilité d'un échec augmente la tension, rend les choses plus excitantes, et si échouer apporte du piment à l'histoire, elle devrait alors demander un test d'aptitude au joueur.

### AMÉLIORER LES APTITUDES

Dans certains cas, les aptitudes (Runes, compétences ou Passions) peuvent se combiner pour en **améliorer** une autre. La première servant de soutien à la seconde. Les aptitudes associées ainsi doivent être clairement adaptées à l'action entreprise. La meneuse a le dernier mot en la matière. *Par exemple, une Passion Amour (famille) peut améliorer un test de Recherche lorsque vous êtes sur la piste d'indices pour retrouver votre frère disparu.* Sur un même test, une seule aptitude peut intervenir pour en améliorer une autre.

Commencez d'abord par un premier test de l'aptitude qui va se combiner à la seconde.

- **Réussite critique :** ajoutez +50 % à la seconde aptitude.
- **Réussite spéciale :** ajoutez +30 % à la seconde aptitude.
- **Réussite :** ajoutez +20 % à la seconde aptitude.
- **Échec :** soustrayez -20 % à la seconde aptitude.
- **Échec critique :** soustrayez -50 % à la seconde aptitude.

Ce modificateur s'applique aux chances de succès du test principal, avant qu'il ne soit tenté. Un aventurier peut même améliorer ses chances de lancer un sort grâce à des pratiques rituelles ou des compétences comme Danse, Chant, Méditation, etc.

Les aptitudes peuvent également servir à améliorer les tests sur la table de résistance (cf. page 5), une fois de plus au gré de la meneuse. De la même manière, avec l'aval de la meneuse, les aventuriers peuvent s'entraider, utilisant leurs compétences en soutien des tests de compétence de leurs compagnons.

### LES APTITUDES SUPÉRIEURES À 100 %

Parfois, comme lorsque vous les combinez, la valeur d'une aptitude peut dépasser les 100 %. Les chances de succès de l'aventurier demeurent toutefois de 95 % au maximum.

- Si l'adversaire tente une parade, un blocage, une esquive ou s'oppose d'une quelconque manière à l'attaque du personnage, ce pourcentage supérieur à 100 % offre alors une plus grande opportunité de victoire. Si, dans une opposition, la meilleure compétence d'un des participants dépasse 100 %, soustrayez la différence entre cette valeur et 100 à l'aptitude concernée de tous les protagonistes (dont lui-même).

- Bien que les chances de succès restent inférieures ou égales à 95 %, la possibilité d'obtenir une réussite critique ou spéciale augmentent en proportion.

### TENTER À NOUVEAU UN TEST D'APTITUDE

Après un échec, la situation autorise parfois un aventurier à retenter le test, surtout quand celle-ci a légèrement changé. Si la meneuse permet un autre lancer de dés, le nouveau test s'effectue avec un malus de -25 %. Si la seconde tentative échoue à son tour, le personnage ne peut pas essayer de nouveau avant qu'un certain laps de temps ne ce soit écoulé ou que les conditions aient été modifiées. Cette règle ne s'applique pas aux tests de combat.

### LES TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Quand aucune aptitude ne s'applique à l'action entreprise, la meneuse peut demander un test de caractéristique. Il s'agit en général d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique  $\times 5$ . Selon les circonstances, le multiplicateur peut varier de  $\times 10$  (très simple) à  $\times 1$  (presque impossible). Voici quelques exemples :

- **Test de Force (FOR $\times 5$ )** : réaliser un effort musculaire intense comme enfoncer une porte, porter quelqu'un sur son dos, etc.
- **Test de Constitution (CON $\times 5$ )** : résister à une maladie, à un poison, etc. Maintenir un effort intense et prolongé (courir longtemps, etc.).
- **Test d'Intelligence (INT $\times 5$ )** : mettre à l'épreuve sa mémoire ou sa logique, son sens de la déduction, se souvenir d'un visage ou d'un nom, etc.
- **Test de Dextérité (DEX $\times 5$ )** : réaliser des actions nécessitant une bonne coordination, physique ou manuelle, de la rapidité ou le sens de l'équilibre (attraper un objet au vol, marcher sur un toit, etc.).
- **Test de Chance (POU $\times 5$ )** : la chance est-elle du côté de l'aventurier ? Les événements tourment-ils en sa faveur quand les probabilités sont à 50/50 ?
- **Test de Charisme (CHA $\times 5$ )** : résoudre une opposition sociale, verbale ou non, quand les compétences (telles que Marchandage, Charme, Baratin, Intimidation, Intrigue ou Éloquence) ne s'appliquent pas.

## LES RÉSULTATS

Lorsqu'une aptitude entre en jeu pour résoudre une forme ou une autre d'opposition, lancez 1D100 et essayez d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de cette aptitude (les chances de succès). Consultez ensuite la table des **résultats des aptitudes** (ci-dessous) pour déterminer les effets exacts de votre action. Gardez toujours le meilleur résultat indiqué par le lancer

### RÉSULTATS DES APTITUDES

Aptitudes	Réussite critique	Réussite spéciale	Réussite	Échec	Échec critique
01-05	01	01	01-05	06-00	96-00
06-07	01	01	Par aptitude	Par aptitude	96-00
08-10	01	01-02	Par aptitude	Par aptitude	96-00
11-12	01	01-02	Par aptitude	Par aptitude	97-00
13-17	01	01-03	Par aptitude	Par aptitude	97-00
18-22	01	01-04	Par aptitude	Par aptitude	97-00
23-27	01	01-05	Par aptitude	Par aptitude	97-00
28-29	01	01-06	Par aptitude	Par aptitude	97-00
30	01-02	01-06	Par aptitude	Par aptitude	97-00
31-32	01-02	01-06	Par aptitude	Par aptitude	98-00
33-37	01-02	01-07	Par aptitude	Par aptitude	98-00
38-42	01-02	01-08	Par aptitude	Par aptitude	98-00
43-47	01-02	01-09	Par aptitude	Par aptitude	98-00
48-49	01-02	01-10	Par aptitude	Par aptitude	98-00
50	01-03	01-10	Par aptitude	Par aptitude	98-00
51-52	01-03	01-10	Par aptitude	Par aptitude	99-00
53-57	01-03	01-11	Par aptitude	Par aptitude	99-00
58-62	01-03	01-12	Par aptitude	Par aptitude	99-00
63-67	01-03	01-13	Par aptitude	Par aptitude	99-00
68-69	01-03	01-14	Par aptitude	Par aptitude	99-00
70	01-04	01-14	Par aptitude	Par aptitude	99-00
71-72	01-04	01-14	Par aptitude	Par aptitude	00
73-77	01-04	01-15	Par aptitude	Par aptitude	00
78-82	01-04	01-16	Par aptitude	Par aptitude	00
83-87	01-04	01-17	Par aptitude	Par aptitude	00
88-89	01-04	01-18	Par aptitude	Par aptitude	00
90-92	01-05	01-18	Par aptitude	Par aptitude	00
93-95	01-05	01-19	Par aptitude	Par aptitude	00
96-97	01-05	01-19	01-95	96-00	00
98-100	01-05	01-20	01-95	96-00	00
(supérieur)	5 % de l'aptitude	20 % de l'aptitude	01-95	96-00	00

de dés. Les résultats possibles sont décrits ci-après, du meilleur au plus mauvais :

- **Réussite critique :** une action magistralement réussie, apportant des bénéfices supplémentaires. Une réussite critique correspond à un test inférieur ou égal à 5 % (1/20<sup>e</sup>) des chances de succès après application d'éventuels modificateurs. Un résultat de 01 donne toujours une réussite critique. Le bénéfice obtenu dépend de l'aptitude mise en jeu : une arme ignore l'effet d'une armure, un grimpeur progresse plus vite, un artisan réalise un objet de grande valeur, etc. Dans une opposition, une réussite critique l'emporte toujours sur une réussite spéciale ou normale.
- **Réussite spéciale :** le résultat obtenu s'avère meilleur que prévu, sans être toutefois extraordinaire. Dans certains cas, il apporte un bénéfice supplémentaire. Une réussite spéciale correspond à un test inférieur ou égal à 20 % (1/5<sup>e</sup>) des chances de succès après application d'éventuels modificateurs. Comme pour une réussite critique, elle est calculée sur les chances de succès modifiées, et non le score brut du personnage. Dans une opposition, une réussite spéciale l'emporte toujours sur une réussite normale.
- **Réussite :** l'action réussit si le résultat des dés est inférieur ou égal à la valeur modifiée de l'aptitude mise en jeu. Un test de 01–05 sur un D100 donne toujours un succès, même si le score de l'aptitude est inférieur.
- **Échec :** l'action échoue si le résultat des dés est supérieur à la valeur modifiée de l'aptitude mise en jeu. Un test de 96–00 sur un D100 indique toujours un échec, même si le score de l'aptitude est supérieur.
- **Échec critique :** une tentative qui rate de manière spectaculaire donne un échec critique, correspondant à 5 % des chances d'échec. La probabilité que cela se produise est calculée sur la valeur modifiée de l'aptitude, pas sur les chances de base. Un échec critique indique que le pire est arrivé et ses conséquences s'avèrent généralement désastreuses. Dans une opposition, un échec critique est toujours pire qu'un simple échec.

## LES TESTS EN OPPOSITION

On réalise un test en opposition quand on confronte l'aptitude d'un personnage à celle d'un adversaire. Une réussite normale peut ne pas suffire à obtenir la victoire. Les combats sont résolus à l'aide d'un autre système.

Dans une opposition, les deux protagonistes testent leurs aptitudes respectives. Si les deux réussissent leur test, celui qui a obtenu le plus haut résultat l'emporte. Si l'un des deux bénéficie d'une réussite spéciale alors que l'autre n'a qu'une réussite normale, le premier l'emporte. Si l'un des deux a obtenu une réussite critique alors que l'autre n'a qu'une réussite spéciale ou normale, le premier l'emporte.

On peut donc avoir un vainqueur et un perdant, une égalité ou deux perdants.

- **Gagnant et perdant :** le gagnant réussit et le perdant échoue.
- **Égalité :** une égalité (les deux participants ont réussi mais en obtenant le même résultat) implique que la situation reste temporairement figée. Si les deux ont lancé une réussite critique, ils se retrouvent en position d'égalité.
- **Deux perdants :** les deux protagonistes ont raté leur test. Statu quo. Aucun vainqueur.



*Sorala, fille de Toria*

## LA TABLE DE RÉSISTANCE

Certaines actions demandent parfois de faire directement appel à une caractéristique face à un obstacle. Effectuez alors un **test de résistance** afin de résoudre ce genre de situations. Les compétences, Runes et Passions n'utilisent pas les tests de résistance. Ceux-ci interviennent quand on oppose deux caractéristiques, comme la FOR contre la TAI d'un objet que l'on veut soulever, ou les points de magie d'un sorcier contre ceux de sa cible afin de surpasser ses défenses.

Dans le cadre d'un test de résistance, on désigne une caractéristique active face à une autre, passive. Celle qui est active agit contre celle qui est passive. La formule pour vaincre cette résistance est la suivante : **% de réussite = 50 % plus (caractéristique**

**active × 5 %) moins (caractéristique passive × 5 %)**. Si elles sont égales, les chances de succès sont de 50 %. Comme d'habitude, un résultat de 01–05 indique toujours une réussite, tandis qu'un test de 96–00 implique toujours un échec. Comme pour tous les autres, un test de résistance peut donner lieu à une réussite critique, une réussite spéciale ou un échec critique.

La **table de résistance** (ci-après) offre une lecture directe des résultats obtenus grâce à la formule de calcul. Le nombre indique le pourcentage de chances de succès. Sur une ligne, on note qu'aucune possibilité de réussite n'existe hormis un test de 01–05.

		TABLE DE RÉSISTANCE																				
		POU de la force offensive																				
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
POU de la force défensive	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

*Le nombre indique le pourcentage de chances de succès.*



# APERÇU D'UN AVENTURIER

Jetez un œil aux feuilles des personnages pré-tirés à la fin de ce livret d'introduction. Celles-ci se composent de différentes parties.

## 1. HISTORIQUE

L'histoire personnelle et les origines de l'aventurier.

## 2. CARACTÉRISTIQUES

Sept caractéristiques servent à définir les aventuriers, elles sont décrites pages 2 à 3.

## 3. POINTS DE MAGIE ET MAGIE SPIRITUELLE

Le nombre de points de magie dont dispose l'aventurier pour lancer des sorts de magie spirituelle. La seconde colonne présente la liste des sorts qu'il peut lancer. *La magie spirituelle est décrite page 22.*

## 4. LOCALISATIONS

Les zones d'impact sur le corps de l'aventurier. Quand il subit une attaque réussie, lancez 1D20 afin de déterminer quelle partie est touchée. Les valeurs d'armure et les points de durabilité de chaque localisation sont présentées ainsi : (Armure)/(Points de durabilité) (*cf. page 20 pour de plus amples informations sur les points de vie et les points de dégâts*).

## 5. ARMES

Les armes ou bouclier portés par l'aventurier. Sont indiqués leur nom, le niveau de compétence en pourcentage, les dés de dégâts, le rang d'action et leurs points de durabilité. Les portées des armes à distance sont également précisées ici. *Pour plus d'informations sur les armes et les rangs d'action, référez-vous respectivement aux pages 15 et 8.*

## 6. RUNES

Les Runes avec lesquelles l'aventurier ressent le plus d'affinités. *Retrouvez la description des Runes page 9.*

## 7. PASSIONS

Les choses qui comptent pour l'aventurier, telles que ses loyautés, sa famille, ses proches, son honneur, etc. *Retrouvez la description des Passions page 12.*

## 8. DÉPLACEMENT

La plupart des humains se déplacent à la même vitesse, définie en terme d'unités de DÉP. *Les règles de déplacement sont décrites page 9.*

## MONTURE/ALLIÉ/CRÉATURE

Certains aventuriers peuvent faire appel à des montures, des alliés ou encore des créatures. Ceux-ci sont contrôlés par les personnages, même si un test de compétence réussi (Monte, etc.) peut s'avérer nécessaire dans des situations de danger comme un combat. Consultez les notes pages 56, 57, 59 et 60 pour de plus amples informations sur les montures ou élémentaires de chaque aventurier.

## 9. BONUS AUX DÉGÂTS

Ajoutez ce modificateur à toutes les attaques au corps à corps. Les armes de jet ne bénéficient que de la moitié de ce bonus (lancez le dé et divisez le résultat par deux). Il est déjà pris en compte dans la description des armes de l'aventurier.

## 10. DÉGÂTS DE COMBAT SPIRITUEL

Il détermine le nombre de points de dégâts infligés par votre personnage dans un combat contre des esprits. *Reportez-vous aux pages 24 et 62 pour de plus amples informations sur le combat spirituel.*

## 11. RANGS D'ACTION

La vitesse des attaques est classée en rangs d'action. Ceux-ci dépendent de la Dextérité (DEX) et de la Taille (TAI). *Les rangs d'action sont décrits page 8.*

## 12. POINTS DE VIE

Le nombre total de points de vie que possède le personnage. Cette valeur diminue quand il subit des dégâts (*cf. page 20 pour de plus amples informations sur les points de vie et les points de dégâts*).

## 13. ARMURE

Le type d'armure qui protège l'aventurier pour chaque localisation. On soustrait la valeur d'armure couvrant la partie touchée des points de dégâts subis (*cf. page 20 pour de plus amples informations sur les armures*).

## 14. COMPÉTENCES ET LANGUES

Les compétences de l'aventurier et leurs valeurs. Les bonus correspondent aux modificateurs des catégories de compétences et sont déjà intégrés aux scores indiqués. *Les compétences sont décrites page 13.*

## 15. POINTS DE RUNE ET SORTS RUNIQUES

Le nombre de points de Rune dont dispose l'aventurier dans son culte ainsi que les sorts runiques qu'ils lui permettent de lancer. *Points de Rune et sorts runiques sont décrits pages 24 à 29.*

## 16. TRÉSORS ET OBJETS MAGIQUES

Tous les petits objets de valeur que possède l'aventurier. Plus sa fortune en lunars (l) ainsi que, éventuellement, tout objet magique en sa possession. Le lunar (l), une pièce en argent, constitue l'unité monétaire de base. Une famille de gens libres peut vivre une année avec environ 60l.

## RÉPUTATION ET RANÇON

Ces deux valeurs jouent un rôle important dans nombre de campagnes de RUNEQUEST, mais elles ne sont pas vraiment importantes pour jouer *La Tour brisée*. La **Réputation** mesure à quel point l'aventurier est connu. Elle correspond aux chances qu'une personne ait déjà entendu parlé de lui. Plus ce score est élevé, plus il est facilement reconnu. La **Rançon** correspond à la somme, en lunars (l), que le clan et la famille de l'aventurier sont prêts à déboursier pour obtenir sa libération s'il venait à être capturé.

## VASANA, FILLE DE FARNAN

**Cavalière lourde vétéran du clan Ernaldori de la tribu Colymar.**

**Femme, 21 ans. Initiée d'Orlanth Aventueux.**

**Présentation :** Je suis Vasana, fille de Farnan, un héros de la Révolte de Front-étoilé, tué et dévoré par la Chauve-souris pourpre. Au cours de ma guerre vengeresse contre l'Empire lunar, j'ai attiré l'attention d'Argrath à la bataille du gué de Pennel. J'ai été cruellement blessée lors de la seconde bataille de Bouillon-de-Lune, gagnant cette terrible cicatrice qui barre la moitié gauche de mon visage. Je suis retournée à la ferme de ma mère pour récupérer. Je suis maintenant à nouveau prête pour l'aventure. Mes amis me connaissent comme une redoutable monteuse de bison, une bretteuse hors pair et une adoratrice dévouée d'Orlanth Aventueux. Mon honneur est ma plus grande force.

Vasana est une petite femme athlétique, à la chevelure rousse et portant une vilaine cicatrice sur la partie gauche de son visage. Malgré sa petite taille, elle monte un bison et se montre plus que capable de commander des guerriers et des prêtres plus âgés qu'elle.

La grand-mère de Vasana était scribe au service des princes de Sartar. Elle est tombée au champ d'honneur lors de la bataille de Boldhome. Le père de Vasana, Farnan, était un orphelin du temple. Il épousa Vareena, une prêtresse d'Ernalda du clan Ernaldori. Farnan rejoignit la Révolte de Front-étoilé, et, plus tard, aida personnellement Kallyr Front-étoilé dans sa fuite de Sartar. Il périt en défendant la Citadelle Blanche en 1620, dévoré par la Chauve-souris pourpre. L'âme de Farnan fut annihilée et Vasana, alors adolescente, jura vengeance.

Aussitôt qu'elle fut initiée en tant qu'adulte, Vasana quitta la ferme de sa mère pour aller venger son père de l'Empire lunar. En 1623, elle suivit le roi Broyan jusqu'à la métropole de Nochet, accompagnée par sa demi-sœur Yanioth. À la bataille du gué de Pennel, elle combattit glorieusement et attira l'attention d'Argrath. Vasana suivit Argrath en Prax et rejoignit l'armée du Taureau blanc au cours de la libération de Pavis. En quête d'honneur, elle s'illustra à la seconde bataille de Bouillon-de-Lune, et fut presque tuée (recevant cette vilaine cicatrice qui traverse son œil gauche) en s'attaquant à une prêtresse lunar. Après le Réveil du Dragon, elle retourna à la ferme de sa mère pour récupérer.



FOR 16 **2** CON 12 TAI 10  
INT 15 DEX 11 CHA 19  
POU 15 Points de magie : 15 **3**  
(cristal de stockage de magie) = 25

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-04 <b>4</b>	5/4
Jambe gauche	05-08	5/4
Abdomen	09-11	3/4
Poitrine	12	5/5
Bras droit	13-15	5/3
Bras gauche	16-18	5/3
Tête	19-20	5/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Épée large	90	1D8+1+1D4	7	12
Épieu	70	1D10+1+3D6	6	10
Hache de bataille <b>5</b>	55	1D8+2+1D4	7	10
Bouclier moyen	55	1D4+1D4	7	12
Arc composite	45	1D8+1	3	7

**Runes :** Air 90% (☉), Feu 50% (☼), Terre 20% (☷), Mort 75% (†), Vérité 70% (⚖), Mouvement 75% (↻).

**Passions :** Haine (Empire lunar) 90%, Honneur 70%, Dévotion (Orlanth) 80%, Loyauté (Sartar) 70%, Loyauté (Argrath) 70%, Loyauté (tribu Colymar) 70%, Loyauté (clan Ernaldori) 60%.

**Réputation :** 20%

**Rançon :** 500 l.

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1

**Dégâts de combat spirituel :** 1D

**Rangs d'action :** DEX 3, TAI **11**

**Points de vie :** **12**

**Armure :** Cuirasse de plaques de bronze (5 **13**), jambières et brassards de bronze (5 pts), jupe en cuir clouté (3 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité 0%* : Esquive 22%, Monte (bison) 70%. *Communication 10%* : Danse 25%, Éloquence 45%, Chant 50%. *Connaissances 5%* : Bataille 65%, Connaissance du culte (Orlanth) 25%, Coutumes (Heortling) 30%, Agriculture 30%, Premiers soins 25%, Élevage 20%. *Manipulation +5%* (y compris toutes les compétences d'arme). *Magie 10%* : Méditation 25%, Combat spirituel 45%, Vénération (Orlanth) 35%. *Perception 5%* : Écoute 40%, Observation 50%, Recherche 30%, Pistage 10%. *Discretion 5%* : Camouflage 15%, Déplacement silencieux 15%.

**Langues :** heortling 60%, tonnant 30%, marchand 20%, Lecture/Écriture theyalan 30%, Lecture/Écriture néo-pélorien 15%.

**Points de Rune :** 3 (Orlanth Aventueux)

**Sorts runiques :** Commander un esprit de culte (2), Marche des ténèbres (1), Dispersion de la magie (var.), Renvoyer un élémentaire d'air (selon la taille de l'élémentaire), Divination (1), Bouclier adamantin (3), Extension (1), Trouver un ennemi (1), Vol (var.), Guérison de blessure (1), Bond (1), Éclair (var.), Brouillard (1), Multisort (1), Bouclier (var.), Blocage spirituel (var.), Invoquer un élémentaire d'air (selon la taille de l'élémentaire, cf. encadré), Téléportation (3), Message du vent (1).

**Magie spirituelle :** Mobilité (1), Démoralisation (2), Soins (2).

**Objets magiques :** un cristal de stockage valant 10 points, une icône d'Orlanth en bronze conférant +10% à Vénération (Orlanth).

**Trésor :** transporte 20 l en pièces, armure et casque, bouclier moyen, épée large, épieu, hache de bataille, arc composite et 20 flèches, monte un bison (cf. encadré).

# LE TEMPS ET LE DÉPLACEMENT

Le temps dans le jeu relève de la fiction et n'a pas grand-chose à voir avec l'écoulement du temps réel que vivent les joueurs et la meneuse. RUNEQUEST définit les intervalles de temps selon les termes suivants :

- **Temps réel** : quand les joueurs parlent pour leurs personnages, ou décrivent d'une manière ou d'une autre ce qui se passe à l'instant même, du point de vue des aventuriers.
- **Temps narratif** : le rapide passage du temps qui fait avancer le jeu, il s'écoule au rythme choisi par la meneuse. Il intervient en général quand rien d'important ne se produit.
- **Tour complet** : un tour complet correspond à 5 minutes ou encore 25 rounds. Il représente une durée supérieure à celle d'un tour simple. Hormis les batailles rangées, peu de combats se déroulent au rythme des tours complets.
- **Round** : il dure environ 12 secondes et représente l'unité de base du décompte temporel en combat. Une série complète d'attaques, de parades, d'incantations et de déplacements surviennent au cours d'un round.
- **Rang d'action** : chaque round est divisé en 12 rangs d'action (RA) qui mesurent à quelle vitesse les actions peuvent être réalisées.
- **Temps et compétences** : l'utilisation des aptitudes marque également le passage du temps. Bien que les tests liés au combat puissent se répéter round après round, les autres compétences nécessitent parfois plus de temps. Vous trouverez des exemples dans l'encart *Temps et compétences* page 14.

## LES RANGS D'ACTION

En combat, celui qui a le dessus donne le tempo et a l'opportunité de frapper le premier. Le **rang d'action (RA)** détermine qui peut tenter le premier de placer une attaque efficace. Il dépend de la TAI, de la DEX, de l'allonge de l'arme utilisée et des points de magie dépensés, et peut être modifié par le déplacement ou l'effet de surprise. Une parade ne compte pas dans les rangs d'action.

Chaque attaque, quel que soit son type, intervient au cours d'un rang d'action, par ordre croissant. Le personnage ou monstre bénéficiant du rang d'action total le plus bas agit en premier. Les rangs d'action ordonnent les attaques au cours du round, mais ne correspondent pas à chaque seconde écoulée pendant ce laps de temps. Ils sont déjà calculés pour les aventuriers et les créatures intervenant dans *La Tour brisée*.

Les modificateurs suivants s'appliquent aux rangs d'action indiqués quand la situation le demande.

## MODIFICATEURS DU RANG D'ACTION

Activité	RA
Préparer un nouveau sort ou une nouvelle arme	5
Préparer une arme, un sort ou un tir	5
Surpris par un ou plusieurs ennemis à moins de 3 mètres de là	3
Surpris par un ou plusieurs ennemis distants de 4 à 9 mètres	1
Déplacement : par tranche de 3 mètres	+1
Dépenser des points de magie : 1 point	0
Dépenser des points de magie/de Rune : par point supplémentaire	+1

## LES ATTAQUES MAGIQUES ET LE RANG D'ACTION

Pour calculer le rang d'action des sorts de magie spirituelle, ajoutez le modificateur des points de magie dépensés au modificateur de rang d'action correspondant à la DEX de l'aventurier. Rappelez-vous que le premier point de magie utilisé n'implique aucun modificateur de rang d'action. Il faut 5 rangs d'action pour préparer un sort supplémentaire, qu'il s'agisse de relancer le même ou d'en jeter un autre.

La plupart des sorts de magie spirituelle nécessitent d'avoir au moins une main libre. Aussi, ajoutez encore 5 de plus au rang d'action normal d'un aventurier qui veut lancer un sort s'il doit passer de l'utilisation d'une arme à une activité magique au cours du même round. Cette règle ne s'applique pas aux sorts runiques.

Toutefois, pour des sorts comme Vivelame ou Lame de feu lancés sur une arme tenue en main, n'ajoutez pour ce round de mêlée que le rang d'action normal de lancement du sort à celui de cette arme.

Les sorts de magie runique prennent toujours effet au rang 1. Si on dépense plus d'un seul point de magie pour renforcer un sort de magie runique, ou augmenter ses effets, ajoutez un rang d'action pour chaque point investi ainsi au-delà du premier.

Les sorts de magie spirituelle et runique sont décrits pages 23 et 27.

## LES LIMITES DE RANG D'ACTION PAR TOUR

Aucune action ou combinaison d'actions n'est possible au cours d'un round de mêlée si le rang d'action final nécessaire est supérieur à 12. Si une tâche requiert plus de 12 rangs d'action (dont ceux associés à la dépense de points de magie, à la DEX, à un sort non préparé et à son renforcement), il faut alors plus d'un round pour pouvoir lancer ce sort. Ainsi, il faut 3 rounds de mêlée complets pour lancer un sort nécessitant 37 rang d'action et il prendra effet au rang 1 du quatrième.

## LES ACTIONS MULTIPLES HORS COMBAT

On imagine bien qu'un aventurier qui n'est pas engagé en mêlée peut accomplir beaucoup de choses en un round. Mais il faut toujours garder à l'esprit que cet intervalle se compose de 12 rangs d'action.

*Par exemple, un aventurier doté d'une Dextérité égale à 11 (donc un rang d'action de DEX de 3) pourrait lancer un sort de Disruption qui demande 3 rangs d'action. Il peut ensuite se déplacer de 9 mètres (3 rangs d'action de plus) et encocher une flèche dans son arc (5 rangs d'action pour préparer une arme). Il en a alors fini car tirer lui demanderait 3 autres rangs d'action et il ne lui en reste qu'un seul pour ce round de mêlée. Au choix de la meneuse, les 5 rangs d'action utilisés pour préparer son arc auraient pu se combiner avec les 3 dévolus au déplacement. Il aurait alors eu le temps de décocher une flèche. Notez bien qu'un aventurier doté d'une DEX moyenne de 11 pourrait tirer deux fois au cours d'un même round (au rang d'action 3 pour la première flèche, 5 rangs d'action pour préparer la suivante et de nouveau 3 pour le second tir, pour un total de 11).*

En résumé, chaque rang d'action est pris en compte séparément quand un personnage n'est pas au contact d'un adversaire.

## LES ACTIONS MULTIPLES EN COMBAT

Engagé dans une mêlée, l'aventurier doit utiliser ce temps pour attaquer et se défendre. Bien qu'il puisse lancer un sort vers un ennemi en approche puis l'engager au corps à corps au cours du même round, **un aventurier ne peut pas, une fois au contact, se battre à la fois physiquement et magiquement.** S'il débute le round engagé en mêlée, il peut attaquer et se défendre normalement, ou se défendre et lancer une attaque magique, mais pas les deux.

Le rang d'action d'un aventurier indique le moment où il peut porter son attaque. On considère toutefois que cette action s'étale sur toute la durée du round. Il ne peut donc pas faire grand-chose de plus, à part esquiver ou parer.

## LE DÉPLACEMENT

Le mouvement est défini en unités flexibles appelées **Déplacement (DÉP)**. En combat, chaque point de DÉP correspond en général à 3 mètres, bien plus que cela dans les autres situations. Un aventurier qui n'est pas encombré et ne se trouve pas au corps à corps peut franchir 8 unités de mouvement durant un round de mêlée, soit 24 mètres. Pour chaque unité (3 mètres) de mouvement que celui-ci parcourt, ajoutez 1 rang d'action s'il souhaite en plus agir. Un aventurier pris dans une mêlée ne peut pas se déplacer à moins de se désengager.

## LE TEMPS DE VOYAGE

Le temps nécessaire pour rejoindre un point depuis un autre dépend de la difficulté du terrain traversé et du mode de transport utilisé : à pied, sur une monture ou dans un chariot. Un groupe se déplace à la vitesse de son membre le plus lent. Dans *La Tour brisée*, les vitesses de voyage les plus pertinentes s'élèvent à 2 km/heure monté, ou 1 km/heure à pied en tenant compte de la rapidité des aventuriers et des conditions climatiques au cours de l'aventure.

# LES RUNES

Les Runes font partie intégrante de Glorantha. Elles représentent les forces cosmiques qui définissent le monde et se manifestent à travers les dieux. Connues depuis l'aube du temps, les Runes imprègnent chaque élément de l'univers. Elles sont les briques qui façonnent Glorantha, les symboles, les archétypes, les incarnations et la matière première ainsi que l'énergie du monde du Milieu. Les Runes se trouvent à l'origine même de la création de Glorantha. Elles définissent le cosmos et tout ce qu'il renferme. Les premiers dieux sont associés aux Runes, et les philosophes soutiennent qu'eux-mêmes pourraient n'en être que des personnifications.

Quelle que soit leur nature, les Runes sont des symboles chargés d'un pouvoir latent. Les gens marquent leurs biens, et même leur propre corps, avec des Runes. Non seulement elles caractérisent la réalité, mais elles servent également à manipuler le monde. Mais fixer une Rune ou la tracer ne suffit pas. Ces pouvoirs ne peuvent être libérés sans une préparation et une formation intensive comme en reçoivent les prêtres ou les chamans.

## LES TYPES DE RUNES

Il existe quatre types de Runes : **Éléments**, **Pouvoirs**, **Formes** et **Conditions** (ces dernières n'apparaissent cependant pas dans ce livret d'introduction). Chaque Rune est associée à différentes choses : éléments, comportements, attitudes, catégories de compétences, armes, sensations, créatures et même phénomènes physiques. Elles sont mesurées comme toutes les autres aptitudes, par une valeur de pourcentage indiquant la force de l'affinité qu'un aventurier entretient avec cette Rune. Plus haut est ce score, plus la Rune influence et guide le personnage dans ses actions.

Chaque Rune de Pouvoir et de Forme s'oppose directement à une autre. Le niveau dans l'une s'équilibre avec celui de l'autre, la somme des deux scores donnant alors 100 %. Si la valeur d'une Rune augmente, celle de son opposée diminue.

## UTILISER LES RUNES

Les Runes servent à pratiquer la magie, à augmenter certaines compétences grâce à l'inspiration runique, et à définir sa personnalité.

## LA MAGIE RUNIQUE

Chaque sort runique est associé à une ou plusieurs Runes. Les chances de lancer un sort runique sont égales au score du lanceur dans cette Rune. Si plusieurs d'entre elles interviennent, le joueur choisit laquelle il utilise (cf. page 24 pour de plus amples informations sur la magie runique).

## L'INSPIRATION RUNIQUE

Les Runes peuvent servir d'inspiration afin d'améliorer les compétences ou augmenter les chances de succès sur un test de résistance. Chaque Rune détermine ce qui peut être augmenté.

Selon les paramètres auxquels elle est associée, une Rune d'Élément peut servir à améliorer une compétence, hormis celles de combat, un sens ou une arme élémentaire. Une Rune de Pouvoir ou de Forme peut ainsi accroître le score de toute compétence sous son influence.

Pour bénéficier de l'inspiration par une Rune, le joueur doit proposer une augmentation en lien avec la compétence avant de le soumettre à l'accord de la meneuse. Dans cette même situation, un aventurier ne peut tenter qu'une seule fois d'obtenir une inspiration grâce à une Rune ou une Passion. De plus, le bonus

gagné grâce à l'inspiration ne se cumule pas avec celui obtenu à l'aide d'une autre compétence.

Cet effet dure presque toujours le temps du combat ou de la bataille, voire une période adéquate déterminée par la meneuse.

Le joueur doit vérifier son score dans la Rune et lancer un D100 :

- **Réussite critique:** ajoutez +50 % à l'aptitude choisie.
- **Réussite spéciale:** ajoutez +30 % à l'aptitude choisie.
- **Réussite:** ajoutez +20 % à la compétence à améliorer.

## RÉSUMÉ DES RUNES

Nom	Type	Symbole	Associations	Divinités	Opposée
Ténèbres	Élément	●	Ténèbres, compétences de Discrétion, Écoute, secrets, froid, faim, armes contondantes, insectes.	—	—
Eau	Élément	⚡	Eau, compétences d'Agilité, goût, sang, changeant, filets et fouets, poisson.	—	—
Terre	Élément	□	Terre, compétences de Communication, Recherche, matériel, pragmatisme, sensuel, haches, reptiles.	Ernalda	—
Feu/Ciel	Élément	☉	Feu, ciel, soleil, compétences de Perception, Observation, pureté, chasteté, idéalisme, lances et arcs, oiseaux.	—	—
Air	Élément	☼	Air, tempête, compétences de Manipulation, odorat, violence, fierté, imprévisibilité, épées, mammifères.	Orlanth	—
Lune	Élément	☾	Lune, affranchissement spirituel, compétences de Magie, équilibre, temps, armes courbes.	Sept Mères	—
Harmonie	Pouvoir	III	Harmonie, compromis, générosité, paix, compassion, communauté.	Ernalda, Issaries	Désordre
Désordre	Pouvoir	IX	Désordre, égocentrisme, cupidité, conflit, manque de réflexion, soi.	—	Harmonie
Stase	Pouvoir	△	Stase, immuabilité, résolution, détermination, obstination, inertie.	—	Mouvement
Mouvement	Pouvoir	∞	Mouvement, changement, impulsivité, rébellion, insouciance, énergie.	Orlanth, Issaries	Stase
Vérité	Pouvoir	Υ	Vérité, connaissance, objectivité, textes écrits.	Lhankor Mhy	Illusion
Illusion	Pouvoir	∴	Illusion, imagination, subjectivité, poésie, art.	—	Vérité
Fertilité	Pouvoir	⌘	Fertilité, vie, sexualité, naissance, don, plaisir.	Ernalda	Mort
Mort	Pouvoir	†	Mort, séparation, ascétisme, fins, déni, impitoyabilité.	—	Fertilité
Homme	Forme	♁	Humanité, civilisation, colonisation, sociabilité, éthique.	Daka Fal	Bête
Bête	Forme	♁	Formes animales, sauvagerie, primitif, brute, instinct.	—	Homme
Chaos	Forme	♁	Chaos, mal, annihilation, perversion des autres runes.	—	—

- **Échec** : ôtez -10 % à tous les tests faisant appel à cette Rune jusqu'à ce que le personnage ait passé une journée entière à méditer sur celle-ci.
- **Échec critique** : perdez immédiatement -1D10 % dans cette Rune et l'esprit du personnage est plongé dans le tourment. Cet état peut durer quelques minutes ou quelques jours, au choix de la meneuse. Au cours de cette période, le personnage ne peut pas utiliser cette Rune (ni la magie runique fondée sur celle-ci) et il doit même éviter d'agir en accord avec ce qu'elle représente. Le score d'une Rune ne peut pas être inférieur à 0 %.

## LES RUNES ET LA PERSONNALITÉ

Les Runes correspondent à des archétypes universels et se manifestent dans le cosmos comme dans la psyché. De fait, elles influencent les sentiments et les orientations. Un aventurier possédant une forte affinité avec une Rune agit en accord avec celle-ci. Lorsqu'il doit choisir entre deux modes d'action, les Runes du personnage peuvent servir de guide dans ce choix, à moins que la meneuse s'en serve pour orienter son attitude.

- **Les Runes comme guide** : parfois, les joueurs hésitent sur la conduite que doit adopter leur personnage dans certaines circonstances particulières. Dans ces moments-là, le joueur peut lancer un D100 et consulter la Rune appropriée afin de déterminer son comportement. Si le résultat est inférieur ou égal à sa valeur, cette Rune influence le choix de l'aventurier. Supérieur, le personnage agit dans l'autre sens (en particulier dans le cas de Runes opposées).
- **Tests de magie** : les aventuriers doivent parfois réaliser des tests de magie, soit parce qu'ils possèdent simplement un certain degré d'affinité avec cette Rune, soit pour faire la démonstration de leur allégeance à celle-ci.

- **Runes conflictuelles** : quand, dans une situation dramatique, l'esprit de l'aventurier hésite entre deux voies différentes, la meneuse peut demander un test en opposition entre une Rune et son inverse. Le choix du personnage se porte sur celle qui l'emporte, mais elle ne dicte pas son action. Le joueur a toujours la possibilité de ne pas suivre les valeurs ou penchants de son personnage.
- **Runes et Passions** : les Runes d'un aventurier peuvent entrer en conflit avec ses Passions. Celui-ci est résolu de la même manière que pour les *Runes conflictuelles* (ci-dessus).

Les joueurs devraient être conscients qu'une situation pourrait entraîner un test de personnalité lié aux Runes. Ils pourraient ainsi éviter ce conflit, mais ce n'est plus possible une fois que la meneuse a lancé la procédure.



## DIVINITÉS ET CULTES DE GLORANTHA

Les cultes de Glorantha suivants, quelques-uns parmi beaucoup d'autres, apparaissent dans *La Tour brisée*.

**Orlanth, le Dieu des Tempêtes (ᚠᚱᚱᚠ)** : Orlanth est le Roi des Dieux, Maître des Tempêtes, Celui qui Brandit la Mort et Porte la Lumière. Il est l'un des sept Porteurs de Lumière, mais aussi le chef de ces divinités. Il est le dieu des guerriers, des fermiers et de ceux qui exercent un pouvoir politique. Il existe deux sous-cultes : l'un d'eux est Orlanth Aventurier.

**Daka Fal, le Juge des Trépassés (ᚠᚠᚠ)** : le culte de Daka Fal soutient la réalité de la mortalité de l'Homme en vénérant le Juge des Trépassés, et en tirant auprès des morts la force de survivre à la vie.

**Ernalda, Mère et Reine de la Terre (ᚱᚱᚱᚱ)** : Ernalda est la mère généreuse de la vie, la source de toute subsistance.

Les plantes et les animaux, sauvages ou domestiques, sont ses enfants. Elle est la déesse des femmes, de la sexualité, de la communauté et de toutes les choses qui vivent sur et dans la Terre.

**Issaries, Dieu du Commerce et de la Communication (ᚠᚱᚱ)** : Issaries est le dieu de la communication, des routes et du commerce. Il fait partie des sept Porteurs de Lumière. Ses adorateurs sont des marchands, des négociants, des caravaniers, des voyageurs et des hérauts.

**Lhankor Mhy, Seigneur de la Connaissance (YΔ)** : Lhankor Mhy est le Seigneur de la Connaissance. Membre des Porteurs de Lumière, il hérita, trouva, s'empara par la force ou vola durant cette quête épique nombre de portions des anciens pouvoirs.

# LES PASSIONS

De puissantes émotions (qu'il s'agisse de la dévotion, la loyauté, l'amour, la haine ou l'honneur) transforment de simples aventures en récits de légende. Les mythes et l'histoire de Glorantha regorgent de ces émotions intenses qui donnent lieu à des histoires d'héroïsme pur et de terribles tragédies. Des personnes passionnées se montrent capables d'efforts surhumains et des plus grandes réussites. Les Passions offrent un moyen d'arriver à de tels résultats.

Les Passions, comme les compétences ou les Runes, sont associées à une valeur en pourcentage mesurant leur intensité. Plus ce score est élevé, plus une Passion tend à définir un aventurier et ses actes.

## LES PASSIONS DE BASE

Voici les Passions les plus communes possédées par les aventuriers :

- **Dévotion** : une vénération personnelle et émotionnelle d'une divinité spécifique. On peut être membre d'un culte sans ressentir une très forte dévotion, mais cette Passion donne alors un avantage certain.
- **Loyauté** : la clé de voûte de toute société, comprenant la loyauté envers son clan ou sa tribu, ou encore un individu ou un temple.
- **Amour** : un lien émotionnel ou une attraction pour une autre personne ou un petit groupe, comme votre famille proche.
- **Haine** : une haine envers un clan, une tribu, un individu, une cité, une nation ou une espèce.
- **Honneur** : l'adhésion à un code martial s'appuyant sur la dignité, l'intégrité et la fierté. Il dicte la conduite adéquate en combat ou à la guerre, le respect de ses pairs et exige le même respect des autres.

## UTILISER LES PASSIONS

Les Passions définissent les croyances d'un aventurier, l'inspirent et peuvent servir à améliorer ses aptitudes. La meneuse peut demander un test de Passion ou un joueur peut le proposer. Rappelez-vous que la meneuse a le dernier mot pour décider si une Passion peut générer de l'inspiration. Les joueurs doivent être conscients qu'un test de Passion est aussi risqué que la

récompense peut être grande. Un échec critique plonge un personnage dans le désespoir !

## L'INSPIRATION

Avec l'aval de la meneuse, un aventurier peut chercher de l'inspiration auprès d'une Passion afin d'améliorer une compétence. Une même situation ne peut donner lieu qu'à une seule tentative de faire appel à l'inspiration (combat, bataille, rencontre, rituel, etc.) Elle dure aussi longtemps que nécessaire pour achever cette activité (le temps d'un combat, d'une bataille, etc.), avec un maximum d'une journée. La meneuse décide de la durée exacte.

Dans une même situation, un aventurier ne peut tenter qu'une seule fois d'obtenir une inspiration grâce à une Rune ou à une Passion. De plus, le bonus gagné grâce à l'inspiration ne se cumule pas avec celui obtenu à l'aide d'une autre compétence (cf. page 2).

Consultez le score de la Passion et lancez un D100 :

- **Réussite critique** : une aptitude choisie par le joueur augmente temporairement de +50 %.
- **Réussite spéciale** : une aptitude choisie par le joueur augmente temporairement de +30 %.
- **Réussite** : une aptitude choisie par le joueur augmente temporairement de +20 %.
- **Échec** : appliquez un malus de -10 % à tous les tests suivants tant que perdure la situation ayant conduit à cette issue.
- **Échec critique** : l'aventurier perd immédiatement -1D10 % dans cette Passion. Il est submergé par le désespoir, incapable d'accomplir autre chose que fuir ou se cacher. Cet état peut durer quelques minutes ou quelques jours, au gré de la meneuse. Rayez de la feuille de personnage une Passion réduite à 0 %. Une Passion ne peut pas avoir de valeur négative.

## AJOUTER UNE PASSION

Il est possible de gagner des Passions en cours de jeu. Il se présente de nombreuses opportunités de se faire des amis ou des ennemis, de rencontrer des amants et de forger de nouvelles loyautés. Lorsqu'une chose importante pour un aventurier se produit, la meneuse ou le joueur peut proposer d'introduire une nouvelle Passion en rapport avec cet événement. Une fois d'accord, ils déterminent ensemble sa valeur de base, en général supérieure à 60 %.



## TESTS OBLIGATOIRES DE RUNE ET DE PASSION

Runes et Passions possédant un score de 80 % ou plus placent l'aventurier à la merci de la meneuse. Des Passions aussi extrêmes appellent des tests obligatoires au gré de celle-ci. En général, la meneuse a deux options si elle voit le joueur faire agir son personnage en contradiction avec son implication dans une Rune ou une Passion.

**Tests en opposition** : elle demande au joueur s'il veut effectuer un test en opposition entre la Rune/Passion et une autre Rune/Passion. Si l'aptitude opposée l'emporte, l'aventurier peut alors choisir une manière d'agir différente, en relation avec la Rune ou la Passion triomphante.

**Affaiblir la Rune** : réduisez immédiatement le score de la Rune ou de la Passion à une valeur inférieure à 80 %.

# LES COMPÉTENCES

Une compétence est une aptitude qui représente des capacités innées, des entraînements et l'expérience acquise. Bien qu'un aventurier puisse accomplir, sans lancer les dés, toute action relevant de la routine, la meneuse peut demander un test dans des situations de stress où la réussite n'a rien d'automatique.

Si le personnage se rend compte immédiatement du résultat de sa tentative, le joueur, lui, doit lancer les dés. Par exemple, un test raté d'Escalade pour grimper à flanc de montagne signifie qu'il ne parvient pas à monter. De la même façon, le joueur devrait toujours effectuer ses propres tests d'attaque et de parade.

Parfois, c'est la meneuse et non le joueur qui lance les dés afin de vérifier la réussite ou l'échec de l'aventurier. S'il veut écouter pour savoir si quelqu'un se cache derrière le prochain coin de mur, la meneuse devrait réaliser le test d'Écoute. Le joueur ne saura pas si son personnage n'entend rien parce qu'il n'y a personne à cet endroit ou en raison d'un test raté. En règle générale, la meneuse devrait toutefois laisser les joueurs lancer les dés le plus souvent possible.

Elle annonce cependant si un modificateur s'applique au test de compétence de l'aventurier dans la situation présente. Le pourcentage de réussite d'une compétence correspondant à une situation « normale », ces modificateurs s'avèrent être le plus souvent des malus.

## LES COMPÉTENCES

Chaque compétence appartient à une catégorie et se présente sous le format suivant :

**Nom de la compétence :** le nom de la compétence. Certaines compétences se divisent en spécialisations, telles qu'Artisanat (spécialisation), Connaissance (races Aînées) ou Connaissance (région d'origine).

**Chances de base :** les chances de succès d'un personnage qui tente pour la première fois d'utiliser cette compétence, quelle que soit sa culture. Le modificateur de la catégorie de compétences est déjà calculé pour les aventuriers de *La Tour brisée* et intégré dans leurs scores de compétence. Si une compétence n'apparaît pas sur la feuille de personnage, ajoutez le bonus de catégorie aux chances de base.

**Description :** une version abrégée de ce qu'il est possible de réaliser avec cette compétence. En cas de doute, la meneuse détermine l'étendue de son champ d'application. Toutes les compétences de RUNEQUEST ne sont pas représentées ici.

### COMPÉTENCES D'AGILITÉ

- **Escalade (40) :** grimper ou descendre le long d'un mur, d'un arbre, d'une falaise ou de toute autre surface.
- **Esquive (DEX×2) :** éviter un coup (cf. page 17, *L'esquive*).
- **Saut (DEX×3) :** sauter en longueur ou en hauteur par-dessus un obstacle, mais aussi savoir se réceptionner après une chute.
- **Monte (type) (05) :** diriger un cheval ou tout autre animal de monte (cf. page 20, *Le combat monté* pour de plus amples informations).

- **Nage (15) :** flotter et se mouvoir dans l'eau vers la direction choisie.

### COMPÉTENCES DE COMMUNICATION

- **Comédie (05) :** incarner une autre personne, sur une scène ou dans une situation sociale.
- **Art (05) :** créer des images ou des objets tels que des peintures et des sculptures.
- **Marchandage (05) :** négocier et établir des compromis : utilisé pour vendre et acheter.
- **Charme (15) :** attraction physique, séduction, flatterie ou simplement une aura personnelle, servant à provoquer la réaction désirée.
- **Danse (10) :** danser dans un cadre social, cérémoniel, érotique, martial ou sacré.
- **Déguisement (05) :** revêtir un déguisement convaincant à l'aide du matériel adéquat (costumes, maquillage, perruque ou postiche).
- **Baratin (05) :** convaincre une ou plusieurs personnes d'adhérer aux propos du baratineur, les embrouiller pour qu'ils acceptent les arguments comme logiques.
- **Intimidation (15) :** menacer ou contraindre une personne à agir d'une certaine manière.
- **Intrigue (05) :** connaître les rapports de force au sein d'une cour, d'un grand temple, du camp d'un seigneur de guerre, d'une administration ou toute autre institution similaire.
- **Éloquence (10) :** discourir pour amener un groupe hésitant à agir ou répondre à une demande sous le coup de l'émotion.
- **Chanter (10) :** connaître et savoir chanter ou réciter de la poésie. Compétence également utilisée dans des rituels religieux ainsi que pour se souvenir d'une information dans l'histoire orale, la généalogie et la loi.
- **Langue natale (50) :** parler le langage de ses origines. Aucun test n'est requis pour parler à d'autres autochtones, seulement pour espionner une conversation, traduire ou dans des circonstances compliquant la tâche.
- **Langue étrangère (00) :** parler d'autres langages. Les langues mentionnées dans *La Tour brisée* comprennent l'esrolien, l'heortling, le tarshite, le néo-pélorien, le praxien, le theyalan et le parler des marchands (une langue commune). Les langages magiques comptent l'ancien draconique (parlé par les dragons et leur engeance), le terreux (élémentaires de terre et créatures associées), la langue des esprits (esprits) et le tonnant (créatures de l'air et de la tempête).

### COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

- **Bataille (10) :** mener des guerriers au combat et survivre sur le champ de bataille.
- **Coutumes (type) (natales 25 | autres 00) :** connaître les comportements, l'étiquette, les lois, les traditions et les fondements d'une communauté.
- **Évaluation (05) :** estimer la valeur de biens et d'artefacts ainsi que de matériaux naturels précieux.
- **Agriculture (05) :** labourer, semer, cultiver et récolter dans les champs, élever et prendre soins d'animaux domestiques.

- **Premiers soins (10)** : s'occuper de victimes et de blessés en état de choc (cf. page 21 pour de plus amples informations sur les Premiers soins et les blessures).
- **Élevage (type) (05)** : maintenir la cohérence d'un troupeau et savoir s'en occuper, le faire transhumer.
- **Connaissance (Css) (type) (variable)** : chacune correspond à un savoir spécialisé. Par exemple: Css des animaux (05), Css des cieus (05), Css (culte) (05), Css des dragons (00), Css (races Aînées) (05), Css (région) (natale 30 | autres 00), Css des minéraux (05) et Css des plantes (05).
- **Intendance (10)** : gérer une propriété et les ressources (domaine, serviteurs, employés et esclaves) d'une ferme, d'un troupeau, d'un marché, d'un atelier, d'un temple ou d'un palais.
- **Lecture/Écriture (type) (00)** : savoir lire et écrire. Les langages écrits suivants apparaissent dans *La Tour brisée* : theyalan, néo-pélorien et ancien draconique.
- **Survie (15)** : survivre dans un environnement rural ou sauvage. Savoir trouver de la nourriture, de l'eau et un abri, faire un feu.

### COMPÉTENCES DE MAGIE

Les compétences associées au monde des Esprits sont décrites dans *Le monde des Esprits* (cf. page 61).

- **Méditation (00)** : entrer dans un état proche d'une transe pour atteindre une forme de sérénité intérieure, restaurer son calme et sa concentration. La méditation peut améliorer compétences et sorts, ainsi qu'aider à récupérer les points de magie dépensés (cf. page 21).
- **Apprêter le corps (10)** : préparer correctement un cadavre à recevoir les derniers sacrements et connaître les rituels et sorts mortuaires traditionnels.
- **Combat spirituel (20)** : affronter un esprit hostile (cf. pages 24 et 62).
- **Vénération (divinité) (05)** : associée à une divinité spécifique, il faut une journée entière et fouler un sol sacré pour utiliser cette compétence.

### COMPÉTENCES DE MANIPULATION

- **Dissimulation (05)** : cacher un objet afin que seul un test de Recherche permette de révéler sa présence.
- **Artisanat (type) (10)** : fabriquer des objets à partir de métal, de bois, de pierre, de peau, de laine, de coton, d'argile, etc. Quelques spécialisations : Brasserie, Menuiserie, Joaillerie, Travail du cuir, Maçonnerie, Poterie, Forge, Vinification et Tisseranderie.
- **Arme de mêlée (type) (variable)** : utiliser une arme spécifique au corps à corps (cf. page 15, *Le combat*).
- **Arme à distance (type) (variable)** : utiliser une arme à projectile (cf. page 15, *Le combat*).
- **Bouclier (type) (15)** : utiliser un type de bouclier particulier (cf. page 15, *Le combat*).
- **Escamotage (05)** : manipuler un petit objet sous le regard des autres, grâce à sa vitesse ou une diversion.

## TEMPS ET COMPÉTENCES

Le temps normal requis pour utiliser les compétences est indiqué dans la liste ci-dessous :

**De quelques secondes à un round de combat** : attaque avec une arme, Esquive, Premiers soins (pour stopper un saignement), Camouflage, Saut, Écoute, Connaissance, Combat spirituel, Danse spirituelle, Observation.

**1 à 5 minutes** : Comédie, Marchandage, Escalade, Coutumes, Dissimulation, Danse, Baratin, Premiers soins (pour soigner des dégâts), Empathie, Intimidation, Connaissance, Écoute, Déplacement silencieux, Musique, Lecture/Écriture, Chant, Escamotage, Langue, Connaissance des esprits, Nage, Traitement des maladies, Traitement du poison.

**5 à 30 minutes** : Comédie, Charme, Coutumes, Danse, Élevage, Intrigue, Connaissance, Éloquence, Mort paisible, Lecture/Écriture, Recherche, Chant, Langue, Voyage spirituel.

**30 à 60 minutes** : Bataille, Charme, Coutumes, Élevage, Connaissance, Éloquence, Lecture/Écriture, Pistage.

**1 heure à plusieurs jours** : Bataille, Charme, Agriculture, Élevage, Connaissance, Intendance, Méditation, Apprêter le corps, Lecture/Écriture, Survie, Vénération.

### COMPÉTENCES DE PERCEPTION

- **Empathie (espèce) (natale 20 | autres 00)** : appréhender le caractère d'une personne, son état émotionnel, son degré d'honnêteté et ses motivations d'après son langage corporel, ses tournures de phrases et autres facteurs.
- **Écoute (25)** : écouter attentivement pour déceler des sons presque inaudibles, entendre un bruit.
- **Observation (25)** : scruter une zone pour y déceler le moindre signe de mouvement.
- **Recherche (25)** : examiner une zone afin d'y trouver un objet ou une personne cachés.
- **Pistage (05)** : suivre les traces laissées par un être vivant à travers la nature.

### COMPÉTENCES DE DISCRÉTION

- **Camouflage (10)** : se servir du décor, dont les zones d'ombre, la brume etc., pour se cacher des autres.
- **Déplacement silencieux (10)** : se déplacer en silence, sans alerter ses ennemis.

# LE COMBAT

De nombreux conflits dégènèrent (ou se subliment, selon le point de vue) en combat. Glorantha offre de nombreuses opportunités de se battre, qu'il s'agisse de défis formels entre des groupes ou des individus, d'escarmouches entre petites unités ou de grandes batailles voyant s'affronter des dizaines, des centaines voire des milliers de guerriers.

Le combat peut s'avérer aussi brutal que chaotique, en fonction du nombre de factions impliquées. Les combattants se rapprochent puis s'éloignent, se désaxent, manœuvrent afin de prendre une position avantageuse pour frapper sans trop s'exposer. Attaquants et défenseurs s'affrontent sur un terrain parfois inégal, rendu plus traître encore par les corps de ceux qui sont tombés. Les casques peuvent limiter leur visibilité, les armures les rendent souvent patauds et peu mobiles. Il faut reconsidérer la situation à chaque instant selon l'évolution du combat, chaque perte et chaque victoire remettant en question la manière d'agir. Certains hésitent, d'autres se ruent dans l'action.

Les armes à distance et de mêlée sont les principaux accessoires des combattants. Ces deux types diffèrent dans leur conception : les armes de mêlée servent autant à parer qu'à attaquer. Les armes à distance, quant à elles, ne sont pas faites pour bloquer les coups.

Notez que les règles de ce livret d'introduction ne présentent qu'une version allégée du système de combat utilisé dans RUNEQUEST.

## LE ROUND DE MÊLÉE

Comme dit en page 8, le round représente l'unité de temps de base pour gérer les affrontements individuels ou entre petits groupes. Un round est un moment intense, chaotique, qui vous prend aux tripes et s'intègre dans un environnement. Afin de maintenir un semblant d'organisation, tous les combats en mêlée se divisent en quatre phases : **déclaration d'intention ; déplacement des personnages hors combat ; résolution des mêlées, des tirs et des sorts enregistrés**. Bien que ces phases s'enchaînent dans cet ordre, l'action se déroule souvent simultanément.

- **Déclaration d'intention :** tous les participants à la mêlée annoncent les actions qu'ils veulent entreprendre. Ces intentions n'ont pas à être trop précises, mais doivent être claires. Si besoin, consultez les rangs d'action afin de déterminer qui va agir en premier.
- **Déplacement des personnages hors combat :** tous ceux qui ne sont pas engagés en combat peuvent se déplacer de la totalité de leur potentiel de mouvement. S'ils ne parcourent, au maximum, que la moitié de leur déplacement autorisé, ils peuvent également participer à la mêlée, lancer un sort, etc. Ajoutez 1 à leur rang d'action pour chaque tranche de 3 mètres franchie.

## TERMINOLOGIE DU COMBAT

**Points d'armure :** l'armure et certains sorts peuvent réduire les dégâts. Une armure absorbe autant de points de dégâts que le nombre de points d'armure couvrant la localisation.

**Dégâts effectifs :** une fois toutes les protections déduites (armure, effets d'une parade), les éventuels points de dégâts restants sont appliqués à la cible.

**Points de dégâts :** ils correspondent à la somme des dés de dégâts, plus les modificateurs liés au type de l'arme ou à la magie.

**Modificateurs de rang d'action :** additionnez les modificateurs individuels associés aux caractéristiques de TAI et DEX de l'aventurier, plus celui de la longueur de l'arme, afin de déterminer le rang d'action durant lequel il peut porter une attaque. Les rangs d'action des armes à distance et de jet dépendent seulement de la DEX du personnage. Les rangs d'action des sorts dépendent normalement de sa DEX et du nombre de points de magie dépensés pour le lancer.

- **Résolution des mêlées, des tirs et des sorts :** chaque attaque est résolue dans l'ordre croissant des rangs d'action. Le défenseur peut tenter une parade ou une esquive. Sauf en cas d'indication contraire, les effets des dégâts des tirs, des sorts ou des armes de mêlée s'appliquent immédiatement. Si un adversaire en met un autre hors combat avant que celui-ci n'ait pu attaquer, la victime ne peut pas riposter du tout, que ce soit à distance, avec un sort ou une arme de mêlée. S'ils agissent tous les deux



*Harmast, fils de Baranthos*



au même rang d'action, on compare leur DEX respective. Celui qui bénéficie du plus haut score frappe en premier. Si leur valeur de DEX est identique, les actions sont alors simultanées. Les dégâts ne sont pris en compte qu'une fois les deux tests d'attaque effectués et tous leurs résultats déterminés.

- **Enregistrement:** une fois toutes les attaques résolues, notez tous les changements de statut tels que les points de magie dépensés, les dégâts subis, les soins prodigués, etc.

À la fin d'un round, quand toutes les phases ont été jouées, l'affrontement se poursuit dans un nouveau round, jusqu'à ce que le combat se termine d'une manière ou d'une autre.

## ATTAQUER

La compétence en arme de mêlée (corps à corps) ou à distance détermine les chances de succès d'une attaque. Si le joueur obtient un résultat inférieur ou égal à ce nombre avec un D100, l'aventurier a réussi son attaque et parvient à atteindre son adversaire. Le défenseur peut encore essayer d'éviter de subir des dégâts en parant ou en esquivant le coup, en faisant confiance à son armure ou encore grâce à la magie.

Chaque arme inflige une quantité de points de dégâts exprimée sous la forme d'un jet de dés. Par exemple, une épée large inflige 1D8+1 points de dégâts. Cela signifie que son porteur lance 1D8 et ajoute 1 au résultat afin de déterminer les points de dégâts. L'aventurier prend en compte tous les modificateurs de dégâts applicables, bonus ou malus. L'armure et certaines magies altèrent le total de points de dégâts. Il est possible qu'un coup réussi ne provoque aucun dégât en raison de l'armure de la cible ou une autre forme de protection, comme un sort.

- **Réussite critique:** une attaque qui n'est ni parée ni esquivée inflige le maximum de dégâts possible en fonction de l'arme et ignore toute armure portée par la cible, même si celle-ci est intrinsèque. Une parade face à une telle attaque inflige les dégâts critiques au bouclier ou à l'arme utilisée en défense. Tous les points de dégâts restants sont affectés au défenseur.
- **Réussite spéciale:** une attaque qui n'est ni parée ni esquivée autorise l'attaquant à lancer deux fois les dés de dégâts et à faire la somme des résultats obtenus. L'armure de la cible les réduit normalement. Le bouclier ou l'arme utilisée subit les doubles dégâts en cas de parade réussie contre une attaque spéciale. Les points de dégâts restants sont affectés aux défenseurs.
- **Réussite:** l'attaque inflige des dégâts normaux réduits comme d'habitude par l'armure.
- **Échec:** c'est raté.
- **Échec critique:** l'attaquant loupe complètement son coup, lâche accidentellement son arme qui tombe à 1D3 mètres de lui.

## LA PARADE

Un défenseur équipé d'une arme ou d'un bouclier peut parer une attaque grâce à la compétence adéquate. Réussie, la parade bloque en partie ou en totalité l'attaque. Il faut lancer les dés pour la parade, que l'attaque soit réussie ou non. En effet, selon son résultat, elle peut affecter l'arme utilisée par l'adversaire.

## RÉSOLUTION RAPIDE DES CORPS À CORPS

L'attaquant lance un D100 pour atteindre sa cible puis, s'il touche, un D20 pour localiser son coup. Si le défenseur tente une parade, il lance un D100 afin de vérifier s'il y parvient.

On se retrouve alors avec l'une des quatre possibilités suivantes :

1. L'attaquant réussit et le défenseur, échoue.  
Celui-ci subit des dégâts dans la localisation déterminée par le D20.
2. Les deux combattants réussissent.  
L'arme ou le bouclier du défenseur subit les conséquences du coup.
3. L'attaquant échoue mais le défenseur réussit sa parade avec une arme ou un bouclier.  
L'arme de l'attaquant subit des dégâts.
4. Les deux échouent, rien ne se produit.

Seul un bouclier peut, en général, parer une attaque à distance telle qu'une flèche ou un javalot.

Équipé d'une arme ou d'un bouclier, un aventurier peut tenter de parer une attaque spécifique à chaque rang d'action du round pendant lequel l'un ou l'autre sont prêts. Il peut essayer de contrer d'autres coups pendant les rangs d'action suivants avec un malus cumulatif de -20% pour chaque parade supplémentaire.

Le nombre de points de dégâts que peut encaisser une arme ou un bouclier est égal à ses points de durabilité (dura.) restants. Si la quantité de points de dégâts est supérieure, les points supplémentaires sont reportés sur une localisation du défenseur.

- **Réussite critique:** l'arme de parade, ainsi que le défenseur, ne subissent aucun dégât. Dans le cas d'une parade critique face à une attaque critique, on traite alors chacune d'entre elles comme une réussite normale. Une parade critique contre une attaque spéciale est considérée comme une réussite spéciale face à une réussite normale.
- **Réussite spéciale:** le coup est bloqué, et l'objet utilisé pour parer (arme ou bouclier) ne subit aucun dégât, pas plus que le défenseur. Si l'attaque était une réussite critique, elle est rétrogradée au niveau d'une réussite spéciale. Si l'attaque était une réussite spéciale, elle est traitée comme une réussite normale.
- **Réussite:** le coup est bloqué, mais l'objet utilisé pour parer (arme ou bouclier) subit 1 point de dégâts. Si l'attaque échoue, l'arme de parade ou le bouclier inflige la totalité de ses dégâts à l'arme de l'attaquant, la brisant si ce montant excède ses points de durabilité.
- **Échec:** la parade est un échec et l'attaquant réussit ou rate selon le résultat de son test.
- **Échec critique:** le défenseur lâche accidentellement son arme ou son bouclier qui tombe à 1D3 mètres de lui.

## BOUCLIERS

Les boucliers peuvent servir en parade comme en attaque. Un bouclier n'est pas prêt à l'utilisation quand le personnage manie une arme à deux mains ou à distance autre que la fronde.

Un bouclier perd 1 point de durabilité quand il bloque avec succès une attaque réussie et il absorbe la totalité des points restants. Une parade réussie face à une réussite spéciale en attaque implique que le bouclier subit la totalité des dégâts (deux fois les dés de dégâts). Réduit à 0 point de durabilité, le bouclier tombe en pièces, inutilisable et désormais impossible à réparer. Si les dégâts d'une attaque excèdent sa durabilité, les points restants sont infligés au défenseur (en général au niveau du bras tenant le bouclier).

Face à des armes à distance, un petit bouclier ne protège que le bras sur lequel il est attaché. Un bouclier moyen couvre, en plus, une autre localisation (au choix du joueur) et un grand en protège deux de plus, adjacentes l'une à l'autre.

Pour frapper avec un bouclier, l'attaquant renonce à parer avec pendant ce round. Les chances de succès en attaque sont égales au score de parade.

## L'ESQUIVE

Plutôt que de tenter une parade, la compétence Esquive permet d'éviter une attaque de mêlée. Elle peut être utilisée face à tous les coups venant de la même source, mais il faut réaliser un test contre chaque attaque. Un succès en esquive contre une attaque réussie permet de l'éviter. Toutefois, il faut une réussite spéciale en défense contre une réussite spéciale en attaque, et un résultat critique contre une attaque critique. Si le test d'Esquive donne un échec critique, alors l'attaquant obtient automatiquement une réussite normale, à moins que son lancer de dés ne donne un meilleur résultat.

## QUITTER UNE MÊLÉE

Un aventurier souhaite parfois quitter un corps à corps alors que son adversaire veut poursuivre l'affrontement. Afin de se désengager, il dispose de trois options : battre en retraite (passer un round à se désengager sans rien faire d'autre qu'esquiver ou parer), repousser l'ennemi (cf. page 18) et fuir (tourner les talons et courir, auquel cas l'attaquant a le droit de porter un coup contre le fuyard qui ne peut ni parer ni esquiver).

## LA PORTÉE

Une arme de mêlée est destinée à servir au corps à corps, les combattants n'étant éloignés au plus que de la longueur de leurs armes. À l'inverse, les armes à distance possèdent différentes



*Vasana, fille de Farnan*

portées. La portée moyenne correspond à environ une fois et demi la portée effective en mètres. Les chances de succès d'un tir sont réduites de moitié à portée moyenne. La portée longue est égale au double de la portée effective. Le tireur divise par quatre ses chances de succès au-delà de la portée moyenne. Les armes de jet n'ont pas de valeurs effective au-delà de 20 mètres.

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Les règles suivantes s'appliquent au combat ainsi qu'à d'autres situations.

- **Viser :** l'attaquant peut choisir de frapper une localisation spécifique, en retardant son attaque dans l'attente d'une ouverture. Après avoir annoncé la zone qu'il vise, son attaque est reportée au rang d'action 12. Les chances de succès sont réduites de moitié, puis on applique d'éventuels modificateurs. En cas de réussite, il atteint la localisation voulue. Cette règle est valable pour le combat en mêlée comme à distance, mais pas pour les sorts.

## ENCOMBREMENT ET PÉNALITÉS DE DÉPLACEMENT

La quantité d'objets transportables n'est pas illimitée. RUNEQUEST gère l'Encombrement, le fait de porter une charge alors que l'on est en mouvement, à travers un système basique mesurant le poids et la masse des objets en « éléments ». Dans le cadre de ce livret d'introduction,

les règles d'Encombrement ne sont pas utilisées, bien que la meneuse puisse décider d'appliquer un malus (-10% ou plus) aux tests de compétence et activités physiques nécessitant une bonne liberté de mouvement si les aventuriers transportent trop de choses.

- **Adversaire surpris ou sans défense:** ajoutez +40 % aux attaques contre un adversaire immobilisé ou qui n'a pas conscience de l'attaque.
- **Chute:** un personnage subit 1D6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de chute, dans une localisation déterminée au hasard. Un test de DEX×5 réussi permet au joueur de choisir lui-même la zone sur laquelle il se réceptionne. Contrairement au combat, les points de dégâts excédentaires dans une localisation s'appliquent tout de même au personnage qui chute. Une armure peut offrir une certaine protection. Les sorts de Protection et de Bouclier protègent toujours l'aventurier dans ce cas-là. La meneuse peut ajuster les dégâts en fonction de la solidité relative de la surface sur laquelle tombe le personnage.
- **Combattre au sol:** un combattant allongé au sol voit ses chances de succès réduites de moitié en attaque, mais son score de parade reste inchangé. Ignorez ses bonus aux dégâts à moins qu'il ne s'agisse d'armes naturelles (poing, pied, griffes, etc.). Les attaques visant un personnage au sol bénéficient d'un bonus de +20 %.
- **Combattre dans l'obscurité:** dans les ténèbres, appliquez un malus de -75 % à toutes les compétences faisant appel à la vue, dont les attaques. Si les chances finales se révèlent inférieures à zéro, le personnage atteint encore sa cible sur un résultat de 01 à 05. Un personnage ne peut tenir une lampe ou une torche dans la main du bouclier que si celui-ci n'est pas utilisé pour parer en combat. La meneuse peut faire varier ce modificateur en fonction de la luminosité ambiante.
- **Feu:** utilisée comme arme, une torche est assimilée à un gourdin léger (15 %, 1D6, dura. 4, RA 5). Brandie vers un ennemi, celui-ci subit 1D4 points de dégâts de feu, directement dans une localisation spécifique, à la fin du premier round de mêlée où il est touché. S'il tente de se soustraire aux flammes (plutôt que d'attaquer ou de parer), les chances de la cible sont égales à POU×5. Les sorts de



Vostor, fils de Pyjeem

Protection ou de Bouclier protègent automatiquement contre le feu. Si elle est inflammable, la victime peut continuer à brûler. Elle subit 1D6 points de dégâts à la fin de chaque round dans la zone déjà atteinte. La meneuse détermine les chances que le feu se propage à une autre localisation. Pour éteindre ou étouffer un feu, lancez le dé de dégâts pour chaque localisation, puis 1D6 pour chaque tentative dans les zones que l'on veut sauver. Le plus haut résultat l'emporte. Il faut réussir un test d'extinction pour chaque localisation en feu.

- **Saisie:** une saisie réussie implique que l'attaquant a attrapé la localisation atteinte. En cas de parade avec une arme, on considère plutôt que c'est le bras armé qui est saisi. De même, dans le cas d'une parade avec bouclier, c'est donc le bouclier qui est pris. Cette compétence peut servir à se défendre contre ce genre d'attaque. Une parade avec le poing ou une saisie signifie que la prise est verrouillée. Après son attaque, le lutteur peut tenter d'immobiliser le membre qu'il a réussi à attraper ou de projeter son adversaire pendant le round suivant. Il doit pour cela réussir un second test de saisie. En cas d'échec, la victime a pu se libérer de cette prise. Afin d'immobiliser un membre, l'attaquant doit également remporter une opposition de FOR contre FOR. En cas d'échec, il maintient toujours sa prise, mais sans parvenir à immobiliser son adversaire. Pour projeter quelqu'un, un aventurier doit réussir un test sur la table de résistance de FOR+DEX contre la TAI+DEX de son adversaire. Une fois encore, un échec implique que la projection n'a pas lieu, mais la saisie reste effective. Jetée au sol, la victime doit effectuer un test de DEX×5 avec un D100 ou subir 1D6 points de dégâts dans une localisation déterminée au hasard. L'armure protège contre ce type de dégâts. Si deux personnages sont engagés dans une lutte, deux attaques réussies impliquent qu'ils se sont saisis l'un l'autre. Deux immobilisations réussies (par chacun des lutteurs) signifient que rien de spécial ne s'est produit (s'ils essaient de se contrer) ou que les deux sont parvenus à attraper l'autre. Deux projections opposées s'annulent. Le test d'une tentative d'immobilisation devrait toujours être effectué avant celui d'une projection. Après la première attaque, si elle est réussie, le rang d'action doit tenir uniquement compte de la DEX, sans prendre en considération la TAI ou l'allonge de l'arme.
- **Adversaire sans défense:** n'importe quelle arme peut automatiquement tuer un adversaire incapable de se défendre, à moins que le test de l'attaquant ne donne un résultat de 96-00, correspondant à un échec normal ou critique selon son score.
  - **Repousser:** pour faire tomber un adversaire, ou le forcer à reculer, l'attaquant doit annoncer son intention au début du round. Il doit ensuite réussir une attaque avec une arme, un bouclier ou la partie de son corps avec laquelle il veut renverser sa cible. On compare la FOR+TAI de l'attaquant à la TAI+DEX du défenseur sur la table de résistance (cf. page 15). En cas de succès, la cible est repoussée

## SURVIVRE AU COMBAT

Dans RUNEQUEST, le combat s'avère mortel et périlleux pour tous ceux qui y participent. Les aventuriers peuvent facilement y trouver la mort et ne devraient jamais décider à la légère de s'y engager. Voici quelques conseils utiles :

**Toujours se préparer avant la mêlée.** Si possible, lancez des sorts défensifs ou améliorant vos armes avant de vous jeter dans la mêlée.

**Les armes à distance sont mortelles.** Les projectiles s'avèrent très utiles contre les ennemis puisqu'ils ne peuvent pas être parés, seulement bloqués par un bouclier (si la cible s'était préparée à recevoir cette attaque). Cela est également valable pour vous !

**L'armure sauve des vies.** Même légère, une armure augmente considérablement les chances de survie. Tout comme la magie défensive. 3 points de protection grâce au sort Bouclier reviennent à porter une armure de plaques en bronze !

**La magie, en particulier la magie runique, change le cours du combat.** En attaque comme en défense, les sorts peuvent modifier les conditions sur le champ de bataille, mettre hors de combat les ennemis et grandement améliorer vos propres capacités.

**Soyez toujours prêts à prendre la fuite.** Si le combat tourne à l'aigre, n'hésitez pas à sonner la retraite et prendre vos jambes à votre cou !

**Presque tout le monde préfère vivre.** Tous les combats n'ont pas besoin de se poursuivre jusqu'à la mort. La plupart des animaux sauvages s'enfuient quand ils sont blessés. Un ennemi intelligent pourrait préférer se rendre. Il est plus lucratif de rançonner un captif que de piller son cadavre.

de 1D3 mètres en arrière. Une réussite spéciale la fait également tomber (cf. page 18, *Combattre au sol*). Une réussite critique la jette non seulement au sol, mais en plus la désarme. La victime ne subit aucun point de dégâts lorsqu'elle est repoussée. En cas d'échec de la tentative, l'attaquant doit réussir un test sous DEX×5 ou chuter. Mais s'il réussit ce test, il recule simplement de 1D3 mètres. Appliquez les pénalités habituelles en cas d'échec critique à ce test d'attaque visant à repousser l'adversaire. Une telle tentative a toujours lieu au rang d'action 12. L'attaquant ne peut pas effectuer d'autre type d'attaque au cours de ce round, mais il peut se défendre et parer normalement les coups qui le visent.

- **Tirer sur des cibles à couvert:** un tir contre une cible derrière toute forme de couverture, comme une meurtrière

dans un mur, conserve ses chances de succès normales. Toutefois, si la localisation atteinte n'est pas visible du tireur, le projectile frappe la protection à la place de la cible. Une réussite critique atteint toujours sa cible. Relancez les dés jusqu'à désigner une localisation exposée. Cette règle s'applique également au combat en mêlée par-dessus une barricade, une barrière, un rempart, etc.

- **Tirer sur des cibles mouvantes:** une cible qui se déplace directement vers ou à l'opposé du tireur ne modifie en rien les chances de succès de base. Tout mouvement selon un autre angle réduit de moitié les chances de toucher du tireur. Un mouvement d'évitement réduit les chances de succès de moitié. Un personnage qui tente d'éviter ainsi des projectiles ne peut rien faire d'autre que se déplacer de manière erratique, il ne parcourt au maximum que la moitié de son déplacement normal. Ces effets sont cumulatifs.
- **Tirer dans une mêlée:** tirer dans une mêlée fait toujours courir le risque de toucher un allié. Dans ce genre de cas, divisez le score de compétence de l'attaquant par le nombre de combattants engagés dans le corps à corps. Si le test, avec les chances réduites, est un succès, le tireur atteint la cible voulue. Si le résultat est supérieur à ce nombre, mais toujours inférieur ou égal au score normal de compétence, le tir touche un autre combattant (la meneuse détermine lequel au hasard).
- **Se déplacer et tirer:** un aventurier ne peut pas tirer pendant qu'il se déplace ou qu'il esquive. Le tir monté constitue la seule exception à cette règle (cf. page 20, *Le combat monté*).
- **Lancer ou jeter des objets:** un objet de la taille d'un poing, assez équilibré pour être jeté, peut être lancé jusqu'à 1 mètre par point de différence entre la FOR de l'aventurier et la TAI de l'objet. Si l'objet est mal équilibré ou difficile à manipuler, cette distance passe à 1 mètre par tranche de 3 points de différence. Faites un test sous DEX×5 afin d'atteindre la cible avec un projectile improvisé, causant 1D3 points de dégâts plus la moitié du bonus aux dégâts du lanceur. Pour des tirs lointains, ôtez -3% pour chaque mètre au-delà de 10. Par tranche de 3 kg que pèse l'objet, augmentez ses dégâts de 1D8 (arrondi à l'inférieur). Pour pouvoir jeter un objet, un aventurier doit avoir au moins autant de points de FOR que le poids de celui-ci en kilogrammes. Reportez-vous aux règles de *Chute* (ci-dessus). Les dégâts provoqués par un objet qui tombe suivent la même logique, modifiés selon la taille de celui-ci. Un gros objet touche 1D6 localisations à la fois, causant à chacune la même quantité de dégâts, et donc un total plus élevé encore. Ajoutez la moitié du bonus aux dégâts pour un objet projeté vers le bas. Dans ce cas, son poids a peu d'influence sur les dommages occasionnés.
- **Combattre avec deux armes:** un personnage qui brandirait une arme dans chaque main pourrait effectuer deux attaques, deux parades ou encore une attaque et une parade. S'il n'a pas reçu d'entraînement spécifique, réduisez de moitié les chances de succès de l'arme tenue dans la main secondaire. La seconde attaque survient au rang d'action égal au RA de la première attaque plus le RA habituel associé à une seconde arme. Si la somme des deux rangs d'action est supérieure à 12, il n'est alors pas possible d'attaquer avec les deux armes au cours du même round.

## LE COMBAT MONTÉ

Un aventurier peut combattre avec ses armes ou lancer des sorts tout en étant juché sur sa monture. Toutefois, tous ses pourcentages sont égaux au plus faible entre celui de sa compétence Monte ou de l'aptitude. Il est impossible de combattre monté avec une arme à deux mains nécessitant de grands mouvements de balancier.

Les deux tactiques les plus utiles en combat monté sont : **la charge** (le plus souvent avec un épieu), nécessitant un déplacement d'au moins 20 mètres en ligne droite et utilisant le bonus de dégâts de la monture plutôt que celui du cavalier. Le **tir monté** n'impose aucun malus, mais reste limité aux armes à distance simples.

À moins que la monture ne soit entraînée spécifiquement au combat, elle ne participe pas à la bataille. Sur le dos d'un animal non entraîné, le cavalier doit réaliser un test de Monte à chaque round et à chaque fois que sa monture est blessée. En cas d'échec, le personnage doit consacrer le round suivant à la calmer (ce qui implique un nouveau test de Monte). S'il échoue à nouveau ou n'essaie pas d'en reprendre le contrôle, l'animal très agité, s'enfuit.

Une monture entraînée se bat toute seule, le cavalier a juste à rester sur son dos. Il n'a pas besoin de faire des tests de Monte et il peut lancer des sorts actifs. Un cavalier équipé d'une arme à une main ne peut atteindre que la partie haute des cibles qui se trouvent en dessous de lui. Lancez 1D10+10 pour chaque localisation touchée plutôt que 1D20. Un combattant à pied, équipé d'armes à une main, affrontant une cible montée, lance normalement le dé de localisation. Toutefois, s'il atteint une zone du cavalier située à l'opposée de lui, il touche la monture à la place.

## LES DÉGÂTS

Les aventuriers sont exposés à une grande variété de blessures : entailles et contusions à cause des armes ennemies, brûlures, chutes, etc. Elles sont regroupées sous le nom de « dégâts » et les points de dégâts reçus sont ôtés du montant des points de vie. Une armure protège son porteur en réduisant de sa valeur les dégâts subis. Les dégâts excédentaires passent à travers et sont retirés du nombre de points de vie de la localisation touchée, mais aussi de montant total de points de vie de l'aventurier. Il les récupère avec le temps, grâce à la magie ou un test de Premiers soins. Mais quand les points de vie d'une localisation se trouvent réduits à zéro, les conséquences peuvent être dramatiques.

Il est important de garder une trace de tous les dégâts subis par un aventurier et de noter séparément chaque blessure reçue !

## L'ARMURE

Elle constitue la dernière barrière entre un aventurier et l'arme, les crocs ou les griffes qui le visent. L'armure encaisse les dégâts et protège son porteur. Différents types d'armure peuvent protéger différentes localisations. Contrairement à l'armement et aux

boucliers, les points d'armure ne varient jamais, même si un coup excède la capacité d'absorption de l'armure sur la zone atteinte. Les dégâts ne réduisent jamais ses points d'armure.

## LES LOCALISATIONS

Un corps est divisé en zones appelées localisations. Les humains possèdent sept **localisations**, toutes notées sur la feuille de personnage. Les dégâts physiques atteignent en général une localisation précise. Les points de dégâts sont ôtés des points de vie de cette zone, mais aussi du montant total que possède le personnage. Afin de déterminer la zone touchée, lancez un D20 et reportez-vous au tableau de localisation du personnage (sur sa feuille de personnage).

## LES EFFETS DES DÉGÂTS

Quiconque a subi assez de dégâts pour réduire son total de points de vie à 0 ou moins meurt à la fin du round à moins de recevoir des soins ou d'être ramené, d'une manière ou d'une autre, au-dessus de ce seuil. La somme de la totalité des points de vie dans les différentes localisations est supérieure à la valeur totale des points de vie. Cela implique que l'on puisse être mis hors combat ou mourir à la suite de nombreuses petites blessures. Un personnage (aventurier ou autre) sombre dans l'inconscience s'il ne lui reste plus que 1 ou 2 points de vie. Il meurt à la fin du round en cours si ce chiffre tombe à 0 ou moins.

Une localisation spécifique peut subir un nombre de points de dégâts supérieur à ses points de vie actuels. La sévérité de la blessure implique différents effets selon la zone atteinte :

- **Les dégâts sont égaux ou supérieurs aux points de vie de la localisation :** les membres ne fonctionnent plus. Le personnage lâche tout ce qu'il tient dans la main. Pour une jambe ou l'abdomen, il tombe au sol (cf. page 18, *Combattre au sol*). Blessé à l'abdomen, le personnage peut continuer à se battre mais, s'il ne reçoit pas des soins ou les premiers secours dans les dix minutes qui suivent, il mourra à cause de l'hémorragie. Pour la poitrine, il ne peut plus combattre et le saignement doit être stoppé avec la compétence Premiers soins où il mourra également dans les dix minutes. Touché à la tête, le personnage est inconscient et doit être traité ou recevoir les premiers soins dans les cinq minutes sous peine de perdre la vie.
- **Les dégâts sont égaux ou supérieurs au double des points de vie de la localisation :** un personnage ne peut pas subir, en un seul coup, une perte supérieure au double de ses points de vie dans un bras ou une jambe. Les points de dégâts excédentaires n'ont aucun effet. Les blessures suivantes sur ce membre lui font perdre des points de vie de sa jauge générale. Le personnage est neutralisé, en état de choc et ne peut plus combattre tant qu'il n'a pas reçu de soins. Il peut essayer de se soigner lui-même. Si les points de dégâts à la tête, la poitrine ou l'abdomen égalent le double des points de vie de ces localisations, l'aventurier tombe inconscient et commence à perdre 1 point de vie par round à moins d'être traité ou de recevoir les premiers soins. Un test de CON réussi ne suffit pas à arrêter cette perte de points de vie.

- **Les dégâts sont égaux ou supérieurs au triple des points de vie de la localisation :** un membre est tranché ou définitivement hors d'usage si cette localisation subit, en un seul coup, trois fois plus de points de dégâts qu'elle n'a de points de vie. Le personnage se retrouve également estropié. Si la même chose survient pour la tête, la poitrine ou l'abdomen, le personnage meurt immédiatement.

## LES MEMBRES ESTROPIÉS OU AMPUTÉS

Seul un sort de Soins de 6 points (ou son équivalent, comme une Guérison de blessures chargée de 6 points de magie) lancé dans les dix minutes peut régénérer un membre amputé, si les portions tranchées sont bien sûr à disposition. Sinon, une magie curative décrite spécifiquement comme apte à faire repousser un membre (comme le sort runique Régénérer un membre) peut remplir cette fonction. Tous les sorts de soins peuvent cependant sauver un membre estropié s'ils lui restituent tous ses points de vie dans les dix minutes suivant la blessure. Si ce délai est dépassé, le membre devient inutilisable, même si les points de vie peuvent être ramenés à leur maximum. Afin d'en récupérer l'usage, l'aventurier doit bénéficier d'une magie capable de faire repousser un membre.

## LA MORT

Un aventurier meurt s'il se retrouve à 0 point de vie à la fin d'un round. L'âme se sépare alors du corps puis voyage à travers le monde inférieur jusqu'à la Cour du Silence, le seuil du passage vers l'au-delà. Là, le Juge des Trépassés détermine le sort de cette âme et la destination qui lui est réservée. Avant que le jugement n'ait lieu, une magie très puissante peut ressusciter un aventurier. Une fois le jugement rendu, seule une quête héroïque peut ramener un mort à la vie.

## LES SOINS

La magie curative, la compétence Premiers soins ou la guérison naturelle peuvent restaurer les points de dégâts subis.

- **Magie curative :** on peut répéter à volonté un sort de Soins afin de guérir une blessure. Un aventurier ayant subi 7 points de dégâts peut ainsi soigner 4 points, puis le relancer le round suivant afin d'effacer les trois derniers.
- **Premiers soins :** cette compétence permet de stopper une hémorragie, restaurer des points de vie, ranimer un personnage inconscient, etc. Vous pouvez utiliser Premiers soins sur toutes les créatures vivantes, pour chaque blessure d'une localisation spécifique. Il faut un round entier pour stopper un saignement ou stabiliser un mourant. En cas d'échec, il est possible de refaire une tentative le round suivant. Il faut cinq rounds pour soigner des points de dégâts grâce aux Premiers soins. Un test réussi permet d'effacer 1D3 points de dégâts dans une localisation touchée. Une réussite spéciale soigne 2D3 points de dégâts, et une réussite critique 1D3+3. On ne peut pas récupérer plus de points de vie qu'il n'en a été perdu. Un échec critique en Premiers soins cause la perte supplémentaire de 1D3 points de dégâts. La compétence

## J'AI BESOIN DE SOINS !

Parfois, un aventurier aura besoin d'être soigné après avoir encaissé des points de dégâts. Voici ses options :

**Guérir vite et bien :** lancez Guérison de blessure (un sort runique à 1 point très répandu) cumulé à autant de points de magie que vous pouvez vous le permettre. Ou encore Guérison totale (un sort runique à 3 points).

**Guérir en partie mais vite :** lancez le sort Soins de magie spirituelle. Il peut ne pas suffire face à une blessure mortelle, mais s'avérer suffisant pour vous rendre l'usage d'un membre sévèrement touché. Ou avalez une potion de soins si vous en avez une sous la main.

**Guérir en partie et lentement :** utilisez la compétence Premiers soins. Il vous faut 5 rounds et cela ne soigne qu'une petite quantité de dégâts, mais cela ne vous coûtera aucun point de magie. Chaque test correspond à une blessure spécifique.

**Vous avez besoin de soins, mais vous n'êtes pas pressé :** reposez-vous dans votre lit et laissez la guérison naturelle faire son œuvre.

Premiers soins ne peut pas soigner une blessure qui tue instantanément un aventurier. Si le soignant accomplit autre chose que les Premiers soins pendant ces cinq rounds, son patient perd 2 points de vie. On ne peut réussir qu'un Premiers soins par blessure et par localisation. Mais la tentative peut être répétée jusqu'à obtenir un succès.

- **Guérison naturelle :** toutes les créatures vivantes guérissent avec le temps. La vitesse de guérison du personnage indique combien il récupère de points de vie, dans chaque localisation, à la fin de chaque semaine de jeu. Dans le cas de la guérison naturelle, ce sont les localisations qui sont importantes, pas le nombre de blessures subies. Un aventurier ne peut s'engager dans aucune activité fatigante, il doit se reposer pour guérir ! Au fur et à mesure que la localisation récupère ses points de vie perdus, le niveau de blessure s'améliore et le rythme de guérison augmente.



# LA MAGIE SPIRITUELLE

La magie spirituelle est la forme de magie la plus commune et la plus basique que l'on trouve sur Glorantha. Elle permet la communication avec les esprits résidant dans les courants d'énergie naturelle qui sillonnent le monde. Toutes les cultures et religions de Glorantha la pratiquent sous une forme ou une autre. Pour jeter un sort de magie spirituelle, le lanceur focalise sa volonté et modifie la trame de l'énergie spirituelle afin d'obtenir l'effet recherché. Il lui faut pour cela dépenser des **points de magie**. Aussi, les sorts de magie spirituelle (parfois appelée « magie de bataille »), bien que puissants, durent peu longtemps (en général cinq minutes) et drainent les points de magie du lanceur.

Les chances d'un aventurier de lancer correctement un sort de magie spirituelle sont égales à  $POU \times 5$ . En cas d'échec, il ne perd aucun point de magie. Il peut faire une nouvelle tentative au round suivant. Si sa concentration est interrompue d'une manière ou d'une autre avant qu'il ait fini de lancer le sort (en subissant par exemple des dégâts), il ne peut plus jeter ce sort et doit faire un nouvel essai. Dans ce cas, il ne perd cependant aucun point de magie.

Tous les sorts de magie spirituelle sont soit **instantanés**, soit **passifs**. Une fois le sort jeté, le lanceur n'a plus besoin d'y prêter attention et ses effets se poursuivent quoi qu'il fasse désormais.

## LE FOCUS

Les sorts de magie spirituelle nécessitent un **focus**, une sorte de réceptacle ou de rappel de celui-ci. Le contact avec ce focus déclenche la libération des énergies magiques et permet d'activer le sortilège. Il peut prendre la forme de tatouages, de scarifications rituelles, de sculptures, de colifichets, de bijoux, etc. Il faut deux rounds pour jeter un sort de magie spirituelle sans focus, le premier servant à créer une image mentale de celui-ci et de la cible qu'il vise. Il est possible de graver des Runes sur la cible du sort, comme par exemple une arme.



## LES POINTS DE MAGIE

Les points de magie représentent la quantité d'énergie vitale dont dispose un aventurier afin de lancer des sorts. Il les dépense en pratiquant la magie. Chaque sort demande la dépense d'un certain nombre de points de magie pour être lancé. Toutefois, certains d'entre eux nécessitent de payer un coût additionnel afin de contrer un sort de Bouclier ou de Contremagie. Ces points de magie rajoutés ne modifient pas l'effet du sort. Ils ne sont pris en compte que pour contrer ou annuler d'autres sorts.

Un aventurier tombant à 0 point de magie sombre dans l'inconscience jusqu'à ce que sa réserve revienne à une valeur positive. Les points de magie se récupèrent normalement au rythme de  $1/4$  du POU total du personnage toutes les six heures. Cependant, la compétence Méditation permet d'accélérer cette récupération (cf. ci-contre).

## LE TEST DE RÉSISTANCE

Toutes les cibles, sauf celles qui sont consentantes, résistent aux sorts qui les visent. Elles doivent pour cela réussir un test de POU contre POU sur la table de résistance (cf. page 25). Un aventurier peut tenter d'augmenter ses chances de succès grâce à un sort adéquat ou la compétence Méditation (cf. ci-contre).

## LE RANG D'ACTION D'UN SORT

Afin de déterminer le rang d'action auquel un sort peut être lancé, faites la somme du rang d'action de DEX du personnage, des points de magie du sort plus de ceux servant à le renforcer. Le résultat final indique le rang d'action du sort.

## LA PORTÉE

La magie spirituelle se décline en deux portées : toucher (le lanceur doit toucher la cible) et à distance (50 mètres). Pour les sorts au toucher, un contact avec le vêtement ou l'armure de la cible s'avère en général suffisant, à moins que la description du sort ne stipule le contraire.

## LA DURÉE

Elle indique combien de temps perdurent les effets du sort, à partir du rang d'action où le sort est lancé. Tous les sorts temporaires durent cinq minutes (25 rounds). Les effets des sorts instantanés ne se produisent qu'au rang d'action où ils sont lancés. Certains sorts ont des effets permanents.

Sort	Coût	Type	Description
Confusion	2	P, D	La cible est confuse et ne peut que se défendre quand elle est attaquée.
Vivelame	Var.	T, D	Ajoutez +5% aux chances de toucher et +1 point de dégâts par point de magie dépensé.
Contremagie	Var.	P, D	Bloque 1 point de magie spirituelle pour chaque point de Contremagie, ou 1 point de magie runique par tranche de 2 points de Contremagie.
Démoralisation	2	P, D	La cible fait tout son possible pour battre en retraite. Si elle ne le peut pas, ses scores d'attaque sont réduits de moitié.
Détecter l'ennemi	1	P, I	Désigne l'entité hostile la plus proche.
Détecter la vie	1	P, I	Désigne la plus proche créature vivante de TAI 3 ou plus.
Détecter un esprit	1	P, I	Désigne l'entité désincarnée la plus proche.
Dissipation de la magie	1	P, I	Annule 1 point de magie spirituelle pour chaque point investi dans ce sort, ou 1 point de magie runique par tranche de 2 points en Dissipation de la magie.
Distraction	1	P, I	Oblige l'esprit ciblé à attaquer le lanceur du sort à l'exclusion de toute autre personne.
Fanatisme	1	P, D	Les chances de succès de la cible en attaque sont augmentées de moitié, mais elle ne peut pas tenter de parade. Sa compétence d'Esquive est réduite de moitié.
Longue vue	Var.	P, D	Chaque point de magie divise par deux la distance apparente pour un lanceur observant son environnement.
Glamour	2	T, D	Le CHA augmente de +8. Augmentez d'un cran les dégâts de combat spirituel, et de +10% toutes les compétences de communication et de magie.
Soins	Var.	T, I	Chaque point de magie soigne 1 point de vie dans une localisation donnée. Ce sort peut être utilisé plusieurs fois.
Mobilité	1	P, D	Double la vitesse de déplacement de la cible et réduit son rang d'action de 1.
Protection	Var.	P, D	Chaque point de magie dépensé correspond à 1 point d'armure sur tout le corps.
Seconde vue	3	P, D	Permet à la cible de percevoir le POU des êtres vivants et des esprits, et d'évaluer leur force relative.
Ralentissement	1	P, D	Réduit de moitié la vitesse de déplacement de la cible et ajoute 1 à son rang d'action.
Écran spirituel	Var.	P, D	Chaque point investi dans ce sort absorbe 1 point de dégâts spirituels au cours d'un combat spirituel.
Force	2	T, D	Augmente la FOR de la cible de +8, le bonus aux dégâts d'un cran (0 à 1D4, 1D4 à 1D6, 1D6 à 2D6) et toutes les compétences d'Agilité et de Manipulation de +10%.
Visibilité	2	Spéc., D	Oblige un esprit à revêtir une forme dans ce monde et le rend sensible aux sorts (cf. <i>Combat spirituel</i> ci-après).

Type: T (Toucher), P (Portée), I (Instantanée), D (Dure 5 minutes)

# LA MAGIE RUNIQUE

L'initié d'un culte peut lancer des sorts de magie runique qui lui sont associés. Il a recours à la puissance fournie par la divinité idoine pour jeter le sort. Quand un aventurier lance un sort runique, il agit comme le ferait le dieu ou la déesse. Il imite les actes de cette divinité et invoque ainsi les pouvoirs de celle-ci. En jetant le sort, le lanceur manifeste toujours une altération de son apparence en rapport avec le dieu : il peut paraître grandir, brûler d'une lueur intérieure, faire apparaître des étincelles au bout de ses doigts, voire ressembler un instant à la divinité. Plus des sorts runiques sont lancés, plus la divinité est présente dans le monde.

## LES POINTS DE RUNE

Les personnages disposent de points de Rune gagnés en sacrifiant de manière permanente du POU à leur divinité, s'offrant ainsi un accès à la magie runique de leur culte. Une fois dépensés, il faut récupérer ces points de Rune avant de pouvoir à nouveau les utiliser. Cela ne se produit qu'à travers la vénération de la déité lors de son jour saint et la participation aux rites du culte.

## LANCER DES SORTS RUNIQUES

Pour jeter un sort runique, durant la déclaration d'intention, le joueur doit annoncer celui qu'il souhaite lancer et quelles sont ses cibles. L'aventurier doit avoir suffisamment de points de Rune pour lancer le sort (le coût de chacun d'eux est indiqué dans leur description ci-après). Le lanceur psalmodie l'invocation au dieu, soit à voix haute, soit en silence, puis le sort se déclenche. Les sorts de magie runique prennent toujours effet au rang 1.

L'aventurier doit alors effectuer un test sous son affinité runique pour ce sort. En cas de succès, les effets se manifestent et les points de Rune sont dépensés. Mais le sort ne coûte aucun point de Rune en cas de réussite critique.

Si le résultat du test est supérieur à l'affinité runique, le sort échoue et les points ne sont pas dépensés. Si l'aventurier l'avait renforcé avec des points de magie supplémentaires, il en perd tout

de même 1. En cas d'échec critique, le sort est raté et il dépense les points de Rune correspondant.

Pendant le round où un aventurier lance un sort runique, il ne peut en jeter aucun autre, qu'il soit runique ou spirituel. Les seules exceptions consistent en Extension, qui est lancé en même temps que le sort qu'il est censé améliorer, et le sort Illusion. Reportez-vous aux descriptions des sorts de magie runique pour de plus amples informations.

## LE TEST DE RÉSISTANCE

De nombreux sorts impliquent que le lanceur remporte une opposition contre le POU de la cible sur la table de résistance (cf. page 5). Un aventurier peut tenter d'augmenter ses chances de succès grâce à un sort adéquat ou la compétence Méditation (cf. *Augmenter ses chances de lancer un sort*).

## RENFORCER UN SORT

Quel que soit son type, il est toujours possible de dépenser des points de magie supplémentaires afin de renforcer un sort. Cela vise en général à contrer un sort de Contremagie ou de Bouclier, ou une autre forme de magie défensive.

## CUMULER LA MAGIE RUNIQUE

Tout sort de magie runique possède un coût initial en points de Rune qui permet de le lancer une fois. Mais ils peuvent se cumuler (combiner plusieurs lancements en un seul) s'il est précisé que le sort est cumulable. Ses effets deviennent alors bien plus puissants quand il est lancé. Toutefois, il peut exister un plafond au nombre de sorts cumulables. Tous les points de Rune visent une même cible, dans un même round et prennent effet au rang d'action 1.



## COMBAT SPIRITUEL

Le combat spirituel joue un rôle important dans les aventures en Glorantha, mais il s'avère trop complexe pour être entièrement décrit dans les pages de ce livret d'introduction. L'aventurier assistant-chaman, le personnage pré-tiré optionnel, apporte des règles plus étoffées sur le monde des Esprits et le combat spirituel, mais vous en trouverez ici une version abrégée.

Seuls des êtres désincarnés peuvent engager un combat spirituel. Celui-ci est toujours résolu au rang d'action 12, à l'aide de tests en opposition de la compétence Combat spirituel.

Le vainqueur inflige ses dégâts de combat spirituel à sa victime, en réduisant ses points de magie. En cas d'égalité,

les deux adversaires subissent des dommages. Les réussites critiques et spéciales sont gérées comme pour les affrontements armés.

Le combat spirituel s'achève quand les points de magie de l'un des adversaires sont réduits à 0, ou que l'un d'entre eux fuit à l'aide de la compétence Danse spirituelle.

Les attaques contre les esprits depuis le monde matériel sont résolues à leur rang d'action normal. Hormis le combat spirituel, seuls les sorts et les effets magiques qui enchantent des armes peuvent les atteindre. Ces attaques réduisent alors leurs points de vie plutôt que leurs points de magie.

## LES CARACTÉRISTIQUES DES SORTS RUNIQUES

À moins que leur description n'indique autre chose, tous les sorts de magie runique sont passifs, avec une durée de 15 minutes et une portée de 160 mètres. Pour le même coût, un sort de magie runique est toujours deux fois plus puissant qu'un sort de magie spirituelle. Ainsi, il faut dépenser 2 points pour Dissipation de la magie contre un sort de magie runique coûtant un seul point.

## AUGMENTER SES CHANCES DE LANCER UN SORT

Il existe divers moyens d'augmenter ses chances de lancer un sort, qu'il s'agisse de magie runique ou spirituelle. Les plus importantes consistent à pratiquer la **méditation**, des **rituels** ou à les **améliorer par les compétences**.

- **Méditation** : dans ce cas, elle ne sert qu'à lancer le sort et n'apporte pas de points de magie supplémentaires. L'aventurier ne peut accomplir aucune autre action pendant qu'il médite. S'il est blessé, faites un test d'INT×3 ou sa concentration est brisée et il doit recommencer afin de bénéficier du bonus. En cas de succès, le bonus lui est accordé.
- **Rituels** : ils peuvent prendre de nombreuses formes, mais permettent tous au lanceur de concentrer son énergie spirituelle afin d'améliorer ses chances de réussite. Bien que le magicien puisse manger et dormir au cours du rituel, il ne peut pas faire grand-chose d'autre. S'il consacre du temps à une autre activité (comme partir à l'aventure, s'il tombe malade, accouche, etc.), cette période est déduite de celle consacrée au rituel. Le test est effectué une fois le rituel finalisé. En cas de succès, le sort est lancé et les points de magie ou de Rune nécessaires sont dépensés.
- **Améliorer par les compétences** : des compétences telles que Danse, Chant, Comédie, Parler une langue magique, etc. peuvent aider à améliorer les chances de lancer un sort, comme pour les aptitudes (cf. page 2, *Améliorer les aptitudes*). S'il ne passe qu'un seul round à la pratiquer, les chances de réussite de la compétence d'augmentation se voient réduites de moitié. Après 2 rounds, elles reviennent à leur niveau normal. Comme pour la Méditation (ci-dessus), toute distraction peut faire échouer la tentative.



## MÉDITATION

Un aventurier peut tenter de méditer pendant une heure sans interruption, sans initier d'autre test de compétence, bouger ou communiquer d'une façon ou d'une autre. Il ne peut pas lancer de sort et, si la meneuse en décide ainsi, une distraction suffisante pour perturber sa méditation implique un test de POU×3 afin d'éviter de briser sa concentration. Un test de Méditation réussi apporte 1 point de magie supplémentaire à l'aventurier, en plus de tous ceux récupérés par le processus normal de repos. Une réussite spéciale en fait gagner 1D3, une réussite critique rapporte 1D3+1 points de magie. En cas d'échec, l'aventurier ne récupère aucun point de magie supplémentaire et un échec critique lui en fait perdre 1D3.

Le tableau suivant indique les bénéfices acquis :

### AUGMENTER SES CHANCES DE LANCER UN SORT

Bonus	Méditation	Rituel
+5%	1 round	—
+10%	2 rounds	—
+15%	5 rounds	—
+20%	25 rounds	—
+25%	50 rounds	—
+30%	—	30 minutes
+35%	—	1 heure
+40%	—	5 heures
+45%	—	10 heures
+50%	—	1 journée

## LOI DE L'AMUSEMENT MAXIMUM (LAM)

Lorsque vous écrivez, réfléchissez ou jouez autour de Glorantha, demandez-vous toujours : « *Maintenant, dans cette situation, qu'est-ce qui serait le plus amusant ?* ». Construisez la suite à partir de votre réponse. Ce principe s'appelle la **Loi de l'Amusement Maximum (LAM)**. Gardez-le en tête à chaque fois que vous devez appliquer les règles de RUNEQUEST, quelle que soit la situation.

Glorantha est un univers fantastique, mythique et héroïque, créé par Greg Stafford à partir de 1966 et d'abord introduit en 1975 dans le jeu de stratégie *White Bear, Red Moon*, publié par Chaosium. C'est un monde dense et riche qui s'inspire de l'âge du bronze et d'autres cultures et mythologies de l'Antiquité.

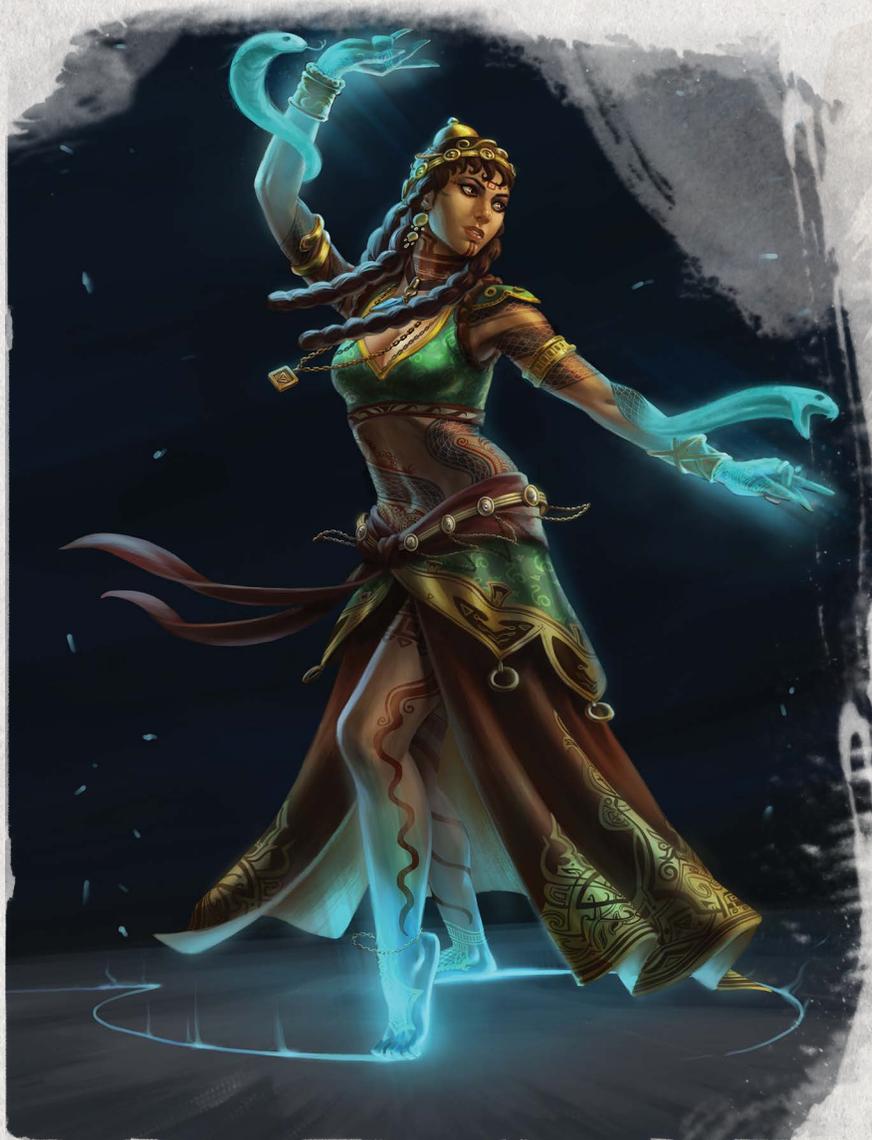
Afin de faire vivre cet univers, Glorantha devint en 1978 le cadre d'un jeu de rôle, RONEQUEST, également publié par Chaosium. En cinq décennies depuis sa création, des centaines d'ouvrages (jeux de rôle, histoires, romans, jeux de cartes ou de plateau, jeux vidéo) ont vu le jour et apporté leur pierre au monde de Glorantha, en faisant l'un des cadres de jeu de rôle parmi les plus originaux et connus.

Le système à base de pourcentages de RONEQUEST a été repris dans de nombreux autres jeux à succès, dont *Stormbringer*, *ElfQuest*, *Ringworld* et surtout *L'Appel*

de *Cthulhu*, lui-même l'un des jeux de rôle les plus populaires à travers le monde. Le système simple et intuitif de RONEQUEST (appelé également *Basic Roleplaying*) a directement inspiré d'autres jeux comme *HeroQuest* et *Pendragon*, et en a influencé des dizaines, voire des centaines d'autres.

Au cours de ces années, RONEQUEST a connu plusieurs éditions (certaines sous d'autres formes), mais celle-ci marque un retour à Glorantha intimement lié avec le système de RONEQUEST. Les règles présentées dans ce livret d'introduction sont une évolution directe des deuxième et troisième éditions et paraîtront familières aux joueurs qui les ont connues.

Chaosium, Inc. est fier d'annoncer que cette version de RONEQUEST a été élaborée en collaboration avec le créateur de Glorantha et les auteurs et concepteurs originels du jeu ; la boucle est donc bouclée.



## DESCRIPTION DES SORTS RUNIQUES

Voici les sorts runiques accessibles aux aventuriers et personnages dans le livret d'introduction. Il en existe bien plus. Chacun d'eux est décrit de la façon suivante :

- **Rune** : la Rune associée à ce sort. Pour le lancer, faites un test sous l'affinité runique concernée. « Spécial » signifie que le sort s'accorde à différentes Runes, en fonction du culte auprès duquel il est appris.
- **Nom** : le nom du sort.
- **(Divinité)** : la déesse ou le dieu dont le culte peut enseigner le sort. « Toutes » signifie que tous les cultes le connaissent.
- **Description** : les effets du sort, les cibles potentielles et autres informations.
- **Coût** : le chiffre indiqué après la description du sort correspond à son coût en points de Rune. « Var. » = variable.
- **Type** : T = Toucher, P = Portée de 160 mètres, I = Instantané, D = Durée de 15 minutes, A = Actif

Rune	Sort
□	<b>Absorption (Eralda)</b> : chaque point absorbe 1 point de magie runique ou 2 points de magie spirituelle, puis les convertit en points de magie. Var., P, D
Y	<b>Analyser la magie (Lhankor Mhy)</b> : donne une indication vraie sur au moins l'une des fonctions d'un objet magique, d'une entité ou d'une substance. 1, T, I
⊖	<b>Attaque mentale (Sept Mères)</b> : détruit l'INT de la cible si le lanceur remporte une opposition de POU. L'effet perdure un nombre de jours égal à la moitié du POU du lanceur (arrondi au supérieur) et ne peut pas être dissipé. Si le lanceur obtient une réussite spéciale dans l'opposition de POU, son attaque inflige également 1D6+2 points de dégâts à la tête de sa victime. L'armure ne protège pas contre ces dommages, contrairement à une protection magique. 2, P, I
III	<b>Barrière protectrice (Issaries)</b> : bloque la porte ou le récipient sur lequel il est lancé. Il empêche toute ouverture, mais doit être renforcé avec des points de magie. Les points de magie du sort attaquent toute personne autre que le lanceur essayant d'ouvrir le contenant protégé ou de franchir le seuil barré. Si elle l'emporte contre le POU de l'intrus, la Barrière protectrice lui inflige 1D6 points de dégâts et l'oblige à reculer. Le sort dure 8 semaines. 2, T, Spécial
Toutes	<b>Blocage spirituel (Toutes)</b> : protège le bénéficiaire contre les attaques des esprits. Chaque point investi dans ce sort agit comme une armure spirituelle et absorbe 2 points de dégâts magiques au cours d'un combat spirituel. Var., P, D
∞	<b>Bond (Orlanth)</b> : la cible peut sauter jusqu'à 6 mètres pendant la durée du sort. Chaque point supplémentaire ajoute 6 mètres à cette distance. Var., P, D
⊕	<b>Bouclier (Orlanth, Waha)</b> : chaque point de Bouclier donne au porteur 2 points d'armure magique et 2 points de Contremagie (comme le sort de magie spirituelle, cf. page 23). Cet effet se cumule à ceux des sorts Protection ou Contremagie. Var., P, D
⊖	<b>Bouclier adamantin (Orlanth)</b> : les points de durabilité du bouclier sont infinis pendant la durée du sort. 3, T, D
⊖	<b>Brouillard (Orlanth)</b> : crée une bulle de brouillard d'apparence naturelle de 2 mètres de diamètre par point de Rune dépensé. La visibilité à l'intérieur de cette zone se trouve réduite à 1 mètre. Var., P, D
∞	<b>Charisme (Eralda)</b> : Double le CHA de la cible et ajoute +20% à toutes ses compétences de communication et de magie. 1, P, D
Y	<b>Clairvoyance (Lhankor Mhy)</b> : permet au lanceur d'observer n'importe quel endroit dans un rayon de 5 km autour de sa position. Il doit avoir déjà vu ce lieu auparavant. 2, P (5 km), D
Spécial	<b>Commander un esprit de culte (Toutes)</b> : permet au lanceur de donner des ordres aux esprits de son culte s'il remporte une opposition de POU. 2, P, D
Y	<b>Discours de vérité (Lhankor Mhy)</b> : oblige la cible à ne dire que la vérité pendant la durée du sort. Elle répond à toutes les questions de manière littérale. Le lanceur doit vaincre le POU de la cible à chaque question posée. 2, P, D
Toutes	<b>Dispersion de la magie (Toutes)</b> : chaque point annule 2 points de magie spirituelle ou 1 point de magie runique. Var., P, I

Rune	Sort
Toutes	<b>Divination (Toutes)</b> : le lanceur peut poser une question simple à sa divinité et recevoir une réponse comprenant jusqu'à sept mots. Il faut une heure pour lancer ce sort. 1
	<b>Éclair (Orlanth)</b> : invoque la foudre, cause 1D6 points de dégâts par point dépensé dans une seule localisation si le lanceur remporte une opposition de POU contre la cible. L'armure ne protège pas contre ces dommages. Var., P, I
	<b>Épier le chemin (Issaries)</b> : doit être jeté sur un chemin ou une route visible que va arpenter le lanceur. Le sort l'informe de la direction et de la distance (mais pas de la nature) auxquelles se trouvent tous les ennemis et les pièges dans un rayon de 100 mètres. Il dure aussi longtemps que le lanceur suit la route ou reste éveillé. 2, Spécial, D
	<b>Exalter la Passion (Ernalda)</b> : ajoute +20% à l'une des Passions de la cible, peut faire naître une nouvelle Passion temporaire à 20%. Chaque point cumulé ajoute +20% à cette Passion. Var. P, D
Toutes	<b>Extension (Toutes)</b> : altère la durée d'un autre sort. Pour 1 point, il dure désormais une heure. Pour 2 points, une journée. Pour 3 points, il perdure pendant une semaine. 1, Spécial
	<b>Fermeture (Issaries)</b> : ce sort bloque une porte ou une autre ouverture avec une FOR égale au nombre de points de magie dépensés. Il faut une heure pour le lancer, mais il dure pendant 8 semaines. 1, Spécial
	<b>Folie (Sept Mères)</b> : si le lanceur remporte une opposition de POU contre sa cible, elle subit un effet dépendant de la qualité de la réussite obtenue: <i>Réussite critique</i> : la cible devient folle pendant (30 moins POU) jours. <i>Réussite spéciale</i> : la cible attaque la personne la plus proche comme si elle était sous l'effet d'un sort de Fanatisme, pendant les (30 moins POU) prochaines minutes. <i>Réussite</i> : la victime s'évanouit pour (30 moins POU) minutes et rien ne peut la réveiller. <i>Échec/Échec critique</i> : aucun effet. 2, P, I
Toutes	<b>Guérison de blessure (Toutes)</b> : soigne autant de points de vie que de points de magie dépensés. 1, T, I
	<b>Guérison totale (Ernalda)</b> : soigne tous les dégâts subis par le personnage, quelle que soit leur(s) localisation(s). 3, T, I
	<b>Inviolable (Ernalda)</b> : affecte tous les membres des cultes d'Ernalda ou d'Orlanth dans un rayon de 3 mètres autour du lanceur. Annule chez les cibles concernées les effets de Démoralisation, Fanatisme et autres formes de magie altérant les émotions. Ceux qui sont affectés deviennent calmes et évitent si possible d'avoir recours à la violence. 1, soi-même, D
Spécial	<b>Invoquer un élémentaire (Ernalda/terre, Orlanth/air, Sept Mères/tous sauf air, Waha/terre)</b> : le lanceur prie sa divinité de lui envoyer un élémentaire du type indiqué. Les élémentaires se présentent sous trois formats: petit, moyen et grand. La taille d'un élémentaire dépend du nombre de points de Rune cumulés avec le sort (et reste limitée par la taille maximale des élémentaires que peut invoquer ce culte). Une fois présent, l'élémentaire sert l'invocateur pendant 15 minutes ou jusqu'à ce qu'il soit détruit physiquement, selon ce qui survient en premier. Var., P, D
	<b>Lire les pensées (Lhankor Mhy)</b> : le lanceur peut lire, sans son consentement, les pensées superficielles de la cible. Celle-ci est toutefois consciente qu'un intrus s'immisce dans son esprit. Le lanceur du sort doit vaincre le POU de la cible pour que celui-ci puisse fonctionner. 2, P, D
	<b>Marche des ténèbres (Orlanth)</b> : rend le lanceur totalement invisible et silencieux dans les ténèbres et les ombres pour tous les observateurs à portée. 1, P, D
	<b>Message du vent (Orlanth)</b> : le vent transporte les conversations jusqu'aux oreilles du lanceur. Il les entend comme s'il se tenait près de l'orateur. 1, P, D
Toutes	<b>Multisort (Toutes)</b> : le lanceur peut combiner deux sorts de magie spirituelle et les jeter en même temps. Ce sort affecte tous les autres lancés par lui pendant sa durée: ainsi, à chaque round, il peut jeter deux sorts de magie spirituelle. 1, soi-même, D



Rune	Sort
Ƶ	<b>Passage (Issaries)</b> : doit être lancé conjointement à Fermeture. Chaque point investi autorise une personne supplémentaire à franchir ou déverrouiller l'ouverture bloquée par le lanceur. 1, Spécial
□	<b>Pouvoir de la terre (Ernalda)</b> : puise 1 point de POU et 1D8 points de magie de la terre. 3, soi-même, I, D
Y	<b>Reconstitution (Lhankor Mhy)</b> : le lanceur voit défiler devant lui une séquence de 15 minutes extraite du passé. Il doit se trouver sur les lieux où les faits se sont déroulés. Il doit également indiquer le moment et la date de la vision. 3, P, D
⊖	<b>Réflexion (Sept Mères)</b> : renvoie les sorts qui ne parviennent pas à vaincre le POU de la cible ainsi protégée. Le sort réfléchi attaque le lanceur initial au cours du rang d'action suivant. Le POU du sort renvoyé est égal à celui de son lanceur au moment où celui-ci l'a jeté. Chaque point cumulé avec ce sort renvoie 2 points de magie spirituelle ou 1 point de magie runique. Réflexion ne fonctionne pas si le sort qui vous vise est trop puissant. Var., P, D
⊖X	<b>Régénérer un membre (Ernalda, Sept Mères)</b> : guérit un membre amputé ou estropié. 2, T, I
Spécial	<b>Renvoyer un élémentaire (Ernalda/terre, Orlanth/air, Sept Mères/tous sauf air, Waha/terre)</b> : disperse un élémentaire du type indiqué. Avec 1 point de Rune, le lanceur peut tenter de renvoyer un petit élémentaire. Avec 2 points de Rune, il peut tenter d'en renvoyer un petit ou un moyen. Avec 3 points de Rune, il peut tenter d'en renvoyer un petit, un moyen ou un grand. Le lanceur du sort doit vaincre le POU de l'élémentaire pour que celui-ci puisse fonctionner. P, I
Y	<b>Savoir (Lhankor Mhy)</b> : révèle l'histoire passée d'un objet. 2, T, D
Ƶ	<b>Téléportation (Orlanth)</b> : le lanceur peut se téléporter vers n'importe quel endroit qu'il peut voir, de ses propres yeux ou à travers ceux d'un esprit allié. Chaque point de Rune supplémentaire permet de téléporter avec soi une autre créature vivante, mais elle doit être en contact avec le lanceur. 3+, T, I
Y	<b>Traduction (Lhankor Mhy)</b> : traduit tous les mots que le lanceur touche de son index à la vitesse de lecture normale. Il conserve ensuite une compréhension intuitive du texte. 1, T, D
III	<b>Troquer un sort (Issaries)</b> : le lanceur peut échanger une utilisation de sa magie runique (à l'exception de celle-ci !) contre une utilisation d'un sort runique connu par un autre prêtre issu de n'importe quel culte. 2, T, I
Toutes	<b>Trouver un ennemi (Toutes)</b> : prévient le lanceur si une personne dotée d'intentions hostiles se trouve dans le périmètre du sort. 1, P, D
Toutes	<b>Vision de l'âme (Toutes)</b> : permet au bénéficiaire du sort de voir à la fois l'aura de POU des êtres vivants et de connaître magiquement le nombre actuel de points de magie des objets et des créatures, dont ceux alloués à des sorts en action. 1, P, D
Y	<b>Voir la vérité (Lhankor Mhy)</b> : le lanceur peut déterminer si des personnes mentent dans un rayon de 5 mètres autour du point ciblé par le sort. 1, P, D
ᄒ	<b>Vol (Orlanth, Issaries)</b> : transporte à travers les airs un objet (qui peut être le lanceur) d'une TAI maximum de 6 pendant la durée du sort. Chaque point supplémentaire ajoute +6 à la TAI. Le déplacement des objets volants s'élève à 12. Var., P, D



# LA TOUR BRISÉE

## PRÉPARATIFS

*La Tour Brisée est une aventure visant à introduire le monde de Glorantha et le système RENEQUEST. Elle est prévue pour un groupe de 3 à 6 joueurs et une meneuse de jeu. Ce livret d'introduction est conçu pour permettre aux joueurs, comme à la meneuse, de plonger immédiatement dans Glorantha et le système de règles de RENEQUEST en introduisant les règles au fur et à mesure de leur nécessité, plutôt que toutes à la fois.*

*Si vous le désirez, un aventurier pré-tiré supplémentaire, un assistant-chaman, vous permettra de vous familiariser avec le monde des Esprits.*

Avant de lancer cette aventure, vous, la meneuse de jeu, devriez distribuer les personnages pré-tirés aux joueurs (cf. pages 51 à 59) en fonction des envies de chacun. Vous devriez avoir sous la main au moins une série de dés tels que décrits page 1, ainsi que de quoi prendre des notes. Nous préconisons également de disposer de copies des listes de sorts des pages 23 à 29. Il peut également s'avérer utile de préparer une copie de la carte en page 32, mais ce n'est pas essentiel.

## INTRODUCTION À GLORANTHA

Si les joueurs ne connaissent pas Glorantha, la meneuse peut leur lire ou paraphraser le texte suivant. Il établit le ton de l'aventure et fournit une brève présentation de cet univers et du cadre de jeu.

*Bienvenue dans Glorantha, un monde mythique de héros et de dieux, où les gens prêtent allégeance à une tribu, une cité et un culte, plutôt qu'à des valeurs ou des idéologies abstraites. Bien que les humains constituent l'espèce dominante, leur prépondérance n'est due qu'aux querelles entre les Races aînées, qui règnent toujours sur de grandes parties du monde.*

*Dans Glorantha, les dieux et déesses sont réels. À travers leurs cultes, ils jouent un rôle important dans la plupart des événements majeurs. Les aventuriers sont les aspirants héros de notre époque. Chacun est lié à plusieurs Runes, les puissances cosmiques qui définissent Glorantha et se manifestent à travers les dieux. De puissantes divinités sont associées au Feu, à la Terre, à l'Air, à l'Eau, aux Ténèbres et à la Lune. Mais également à la Mort, la Fertilité, le Mouvement, la Stase, l'Illusion, la Vérité, le Désordre et l'Harmonie. Chacune possède sa Rune.*



Visbi Dunn

*Les aventuriers rejoignent les cultes de leurs dieux, par lesquels ils obtiennent magie et soutien.*

*Les aventuriers sont des membres actifs et impliqués de la société, que ce soit dans un clan, une tribu, une cité ou tout autre type de communauté. Leurs devoirs, leurs loyautés et les conflits qu'ils traversent vont au-delà de leur simple liberté. Ils entretiennent des liens aussi profonds que forts avec les Runes et le monde de Glorantha. Au fur et à mesure que les aventuriers progressent dans leurs cultes, ils renforcent leurs liens avec les Runes, acquièrent du pouvoir et se mettent en quête pour s'accomplir et se révéler en véritables Héros.*

*Une des régions les plus importantes de Glorantha est la Passe du Dragon. Ébranlée par les conflits et bénie par une multitude d'opportunités, c'est une région immensément magique, épicerie de nombreux grands mythes du monde. Les prophéties situent la série de grands événements apocalyptiques connue sous le nom de Guerres des Héros dans la Passe du Dragon.*

*De nombreuses cités de la Passe du Dragon ont été ravagées par la récente révolte contre l'occupant, l'Empire lunar. Les nobles, les cultes et les clans se disputent le pouvoir et l'autorité dans le sillage de leur retraite. Les libérateurs luttent pour reconstruire et récupérer ce qui a été perdu.*

## OUVERTURE

Lisez ou paraphraser le texte qui suit aux joueurs :

*Vous êtes sur la route depuis quelques jours, à la poursuite des voleurs qui ont dérobé une bonne partie du bétail de votre clan, l'une de ses plus grandes sources de richesse. Alors qu'ils perpétraient leur crime odieux, ils ont tué deux des vôtres et blessé un troisième : de simples gardiens de troupeaux, pas même des guerriers tribaux. Zarah, l'épouse du chef de votre clan, vous a chargés, vous, ses alliés les plus téméraires et les*

*plus capables, de poursuivre et de retrouver le bétail, et d'exercer une juste vengeance pour laver cette insulte.*

*L'une des vôtres parmi les blessés a reconnu des membres du clan Chiens-gris parmi les assaillants, en particulier un homme du nom de Danakos, un Chiens-gris ambitieux et aigri. La piste des pillards mène vers les terres de la tribu Lismelder, plus précisément vers le village natal des Chiens-gris.*

À ce stade, il serait utile que les joueurs présentent leurs personnages, si cela n'a pas déjà été fait. Chaque de feuille de personnage pré-tiré contient une courte introduction résumant les informations essentielles le concernant, avec ses propres mots. Encouragez les joueurs à lire ou à paraphraser cette présentation, en entrant dans le personnage autant qu'ils le souhaitent.

Certaines feuilles de personnage font mention de connexions et de liens existants entre les aventuriers. La meneuse peut demander aux joueurs de développer ces éléments, en laissant chacun s'installer dans son rôle. Personne n'est jamais tout le temps d'accord avec les autres. Des rivalités cordiales et des loyautés incertaines peuvent conduire à une profusion de situations de role-play.

Les aventuriers disposent de nourriture, d'eau en réserve suffisante pour tenir plusieurs jours, ainsi que de leurs effets personnels nécessaires.

## LA MALATERRE ET LES CRÊTES FEU STELLAIRE

L'endroit où se trouvent les aventuriers est connu par les tribus Colymar et Lismelder comme « la Malaterre ». Il se situe à l'extrême sud des crêtes Feu Stellaire, une région pratiquement inhabitée. Le sol accidenté et rocailleux et les parcelles d'herbe éparses s'étendent à perte de vue. De légères collines, de chétifs bosquets d'arbres dépenaillés, des formations rocheuses dentelées portant d'illisibles inscriptions en grande partie érodées et de petites mares d'eau généralement stagnante et boueuse rompent la monotonie du paysage. Les collines finissent par se mêler aux contreforts et aux sommets des monts Feu Stellaire. Des murs à moitié enterrés et les fondations de civilisations depuis longtemps disparues indiquent qu'à une époque, ces terres étaient plus hospitalières. D'anciennes buttes funéraires, des cairns et des dolmens (des tombes à pièce unique constituées de plaques de pierre) parsèment les terres, seules ou regroupées, en grande partie brisées et ouvertes depuis longtemps. Les pierres levées abondent. Des menhirs et des cairns ont été détruits et retaillés au fil des âges, mais sont laissés à l'abandon.

## QUE SE PASSE-T-IL ?

Ces informations sont destinées à la meneuse de jeu et ne devraient pas être divulguées aux joueurs.

Le **clan Chiens-gris** fait partie de la tribu Lismelder, rivale de longue date de la tribu Colymar (la propre tribu des aventuriers). Un Chiens-gris nommé **Danakos fils d'Egrost**, un guerrier particulièrement ambitieux, a des griefs de longue date contre les Ernardori, le clan des aventuriers, et plus généralement les Colymar. Quand le chef et les nobles du clan se rendirent au Temple du Dôme du Soleil pour une foire commerciale rassemblant de nombreux autres clans, Danakos estima qu'il avait une chance de voler tout le bétail que les Ernardori n'avaient pas amené au marché. En brute dominante, Danakos convainquit rapidement un groupe de canailles à participer à un raid.

Les Chiens-gris traversèrent la Malaterre, se glissant en douce sur les terres des Ernardori, pour trouver le troupeau et ses gardiens. Ses compagnons pensaient qu'ils étaient là pour un vol. Quelle ne fut pas leur colère quand, au lieu de simplement attacher et assommer les gardiens du troupeau, Danakos les assassina. Après une courte dispute, comme ils avaient déjà franchi le point de non retour, ils prirent soixante têtes de bétail ernardori pour ne pas rentrer bredouilles. Mais ils ignoraient qu'une gardienne, Berra, allait survivre à ses blessures.

Se chamaillant et maussades sur le chemin de retour, les Chiens-gris rencontrèrent, la nuit de leur premier bivouac avec le troupeau volé, une mystérieuse femme errant dans les plaines. Malheureusement, ce n'était pas

une simple mortelle, mais la projection spirituelle d'**Idrima**, l'ancienne déesse-démone du Premier Âge, depuis longtemps enterrée sous une vieille ruine au cœur de la forêt voisine. Elle fut un jour vénérée dans cette Malaterre, son temple se trouve dans les ruines proches. Des idoles totémiques à son effigie parsèment le paysage, même si la plupart sont effacées et méconnaissables ; beaucoup ont été défigurées et renversées par ceux qui sont arrivés plus tard.

Idrima dormait encore, perdue dans une torpeur qui durait depuis des millénaires, quand le fracas du troupeau et la promesse de viande et de sang abondants l'ont partiellement éveillée. Elle envoya l'un de ses rêves incarnés, un être éthéré qui abritait sa conscience, ancré à ses quelques idoles qui parsèment encore les terres. Elle trouva le campement des Chiens-gris et le troupeau. Elle envoûta Danakos, le liant à sa volonté.

Danakos, ensorcelé par Idrima, chercha à lui livrer et à lui sacrifier le bétail volé. Une de ses compagnes refusa, et il la tua, forçant les autres à se soumettre. Ils levèrent le camp et s'aventurèrent dans les ruines. Une fois le bétail dans l'enclos, ils entrèrent dans l'ancienne tombe, guidés par leur compagnon possédé. Leur destin fut tragique.

À part Danakos, seul un Chiens-gris est encore en vie, bien que fou et se cachant de son compagnon. Pendant ce temps, Danakos prépare un rituel pour réveiller l'ancienne déesse-démone, la nourrissant par l'offrande du troupeau ernardori, des bêtes de grande valeur.

Contrairement aux terres riches et verdoyantes de la Passe du Dragon, revendiquées par les différentes tribus, la Malaterre n'offre que peu de subsistance. Ce sont des centaines d'hectares de terres inutilisées, le plus souvent ignorées. Aucun des aventuriers n'est jamais venu ici. Il existe de nombreux lieux appelés malaterre dans Glorantha : celui-ci en est un parmi d'autres.

### Ce que les aventuriers savent

La meneuse doit permettre aux joueurs de poser toutes les questions pertinentes qu'ils pourraient avoir, en répondant aux questions évidentes sur les connaissances communes (listées ci-dessous), et en demandant le cas échéant des tests de compétence pour apporter d'autres informations. Il est généralement recommandé de ne donner que les informations demandées pour éviter de submerger les joueurs de détails qui n'ont pas d'importance pour eux.

- Le chef de clan se nomme Baranthos fils d'Estavos (*le père d'Harmast, un des aventuriers*). Il s'est rendu à une foire commerciale au Temple du Dôme du Soleil, accompagné de nombreux autres nobles et propriétaires de votre village, sous la protection d'un groupe de guerriers. Son épouse Zarah dirige en son absence. Elle vous a demandé de vous acquitter de cette tâche. *Si Harmast est présent parmi les aventuriers, il se sent, en tant que fils, obligé de lui obéir.*
- Quand les gardiens de troupeau ne sont pas revenus avec les bêtes, Zarah a envoyé un coursier. Le coursier s'est rendu jusqu'aux pâturages et a trouvé les gardiens gisant en ligne sur le sol. Deux étaient morts, et le troisième agonisait.
- La gardienne de troupeau blessée s'appelle Berra. Elle affirme qu'ils ont été pris en embuscade alors qu'ils surveillaient le troupeau paissant à quelques kilomètres du village. Ses compagnons (Endach et Datha) furent tués, et Berra fut laissée pour morte. Elle a reconnu Danakos fils d'Egrost, celui qui a lui planté une lance dans le ventre. Elle affirme aussi que les autres Chiens-gris ont été surpris par les agissements de Danakos.
- Le clan Chiens-gris fait partie de la tribu Lismelder, rivale de longue date de la tribu Colymar (la propre tribu des aventuriers). Le clan Chiens-gris et le clan Ernaldori, celui des aventuriers, se disputent la possession des crêtes Feu Stellaire. Les Chiens-gris ont probablement profité de la foire commerciale pour lancer un raid contre leur voisin éloigné, certainement en réponse à un outrage passé.



Ce qui précède relève des connaissances communes. Pour souligner la lâcheté de ce qui s'est déroulé, la meneuse peut demander si l'un des aventuriers est ami ou même parent avec l'un des gardiens de troupeau. Devant un tel affront, les aventuriers pourraient invoquer la Passion Loyauté (Colymar ou Ernaldori) pour augmenter une compétence durant les événements à venir.

Si les aventuriers veulent en savoir plus, la meneuse peut leur demander de tester les compétences appropriées.

- Un test réussi de **Connaissance de la région (Passe du Dragon)** révèle que le Chiens-gris dénommé Danakos fils d'Egrost est un fauteur de trouble. Une réussite spéciale révèle qu'il a harcelé des membres de la tribu Colymar lors de plusieurs foires et déclenché plusieurs bagarres. Grâce à une réussite critique, l'aventurier se souvient qu'il avait un cousin

par alliance dans la tribu Colymar, cousin qu'il a tué au cours d'un duel d'ivrognes. Danakos a été ruiné par la réparation pécuniaire de cet homicide imposée par les Lismelder, sa propre tribu. Il a développé une haine irrationnelle à l'encontre des Colymar, les rendant responsables de son malheur.

- Si les aventuriers ont examiné les pâturages avant de se mettre en route et réussi un test de **Pistage**, ils savent, d'après les traces, qu'une demi-douzaine de Chiens-gris ont volé le troupeau. Une réussite spéciale indique que, pour une raison inconnue, ils se sont battus près des corps, puis sont partis. Une réussite critique permettra plus tard au pisteur d'identifier les empreintes de bottes du meurtrier.

Quand les joueurs sont prêts à poursuivre, la meneuse peut lire ou paraphraser le texte suivant :

*Les brigands sont assez faciles à suivre, il est impossible d'effacer la piste d'une soixantaine de têtes de bétail. Mais étrangement, les traces bifurquent vers le nord, vers la Malaterre où aucun de vos clans ne daigne s'aventurer. Le ciel gris et menaçant au-dessus de vos têtes ne vous inspire aucune confiance dans cet endroit inhospitalier. Tout espoir de revenir à la maison par beau temps a disparu. Quelques gouttes de pluie se font sentir et les grondements vers le sud indiquent l'arrivée d'un orage.*

*En suivant la piste des voleurs de bétail, vous tombez sur un tableau inquiétant...*

La meneuse devrait demander à chaque aventurier un test d'**Observation**. Une réussite signifie que les aventuriers

aperçoivent une silhouette étendue sur le sol à plusieurs centaines de mètres au nord, couchée au milieu d'une large bande de terre labourée par les sabots du bétail. Une réussite spéciale ou critique dévoile une volée de corbeaux béquetant la chair découverte, indiquant que la silhouette est bien morte. Si personne ne réussit le test d'**Observation**, ils tomberont sur le corps en suivant la piste du bétail.

### FRATRICIDE UNE FOIS...

En s'approchant du corps et en l'observant de plus près, les aventuriers remarquent qu'il s'agit d'une femme aux yeux marron et aux cheveux bruns. Elle est vêtue de la tunique en laine à bord bleu caractéristique des tisserands du clan Chiens-gris. Après avoir chassé les corbeaux, les aventuriers peuvent examiner attentivement le corps. Se faisant, ils découvrent que la femme a eu la gorge tranchée. Elle ne porte rien de valeur, la cordelette de cuir de sa bourse a été coupée et ses armes ont été emportées. Son petit couteau est toujours engainé à sa ceinture. Près du corps se trouvent un cercle de pierre et les restes d'un feu.

Un test réussi de **Pistage** montre qu'elle a été tuée, probablement assise devant le feu. Puis elle a été tirée au loin et abandonnée. Les traces de bétail couvrent les traînées d'un corps que l'on tire, indiquant qu'elle a été tuée avant que le troupeau ne se mette en route. Une réussite spéciale ou critique révèle que les empreintes de bottes de son meurtrier sont les mêmes que le tueur des gardiens de bétail du clan Ernaldori ; celles de Danakos.

Un test réussi de **Coutumes** révèle que tout ceci est très inhabituel pour le clan Chiens-gris (aussi bien que pour les Ernaldori). Personne ne tue quelqu'un de son clan, abandonnant la dépouille

## LIEUX

Les lieux suivants sont représentés sur la carte, bien qu'ils sortent du cadre de cette aventure.

- **Val de Nymie** : une région de petites fermes, de vignes et de pâturages pour les moutons et le bétail, revendiquée par la tribu Colymar.
- **Fort Vinclair** : la principale implantation de la tribu Colymar et le village du clan Ernaldori. Le roi de la tribu réside ici. On y trouve un marché hebdomadaire, les temples dédiés aux dieux de la tribu et de nombreux vignobles au nord et à l'est.
- **Terres Sacrées** : les vignobles et les champs du Temple de la Terre.
- **Temple de la Terre** : le principal Temple de la Terre de cette région : sa grande prêtresse est aussi importante que n'importe quel roi de tribu.
- **Village Amoring** : foyer du clan Arnoring de la tribu Colymar.
- **Gué Cancane** : l'emplacement du marché est le principal point de traversée du Ruisseau par le Pont de Sartar, un pont de pierre érigé par le prince de Sartar. Des bateaux chargés ici de marchandises font route jusqu'en Esrolia.
- **Vieille tour** : une ancienne fortification revendiquée par les tribus Colymar et Lismelder, actuellement inoccupée.
- **Auberge de la Bonne assiette** : les voyageurs entre la Crique et le Ruisseau peuvent trouver ici le gîte et le couvert.
- **Havremont** : foyer du clan Havremont de la tribu Lismelder.
- **Village chiens-gris** : foyer du clan Chiens-gris de la tribu Lismelder, plus connu pour l'auberge chiens-gris, où les voyageurs peuvent trouver le gîte et le couvert.
- **Petites crêtes Feu Stellaire** : ces falaises escarpées sont sacrées pour le culte d'Orlanth. Elles sont revendiquées par le clan Ormarth de la tribu Colymar.
- **Malaterre** : cette région des collines Feu Stellaire est revendiquée par les tribus Colymar et les Lismelder. Elle est inhabitée. On la considère juste bonne à faire paître des moutons.
- **Tour brisée** : une vieille ruine dans la Malaterre des collines Feu Stellaire.

face contre terre en pâture aux corbeaux, sans creuser une tombe, ni même disposer le corps respectueusement. Les aventuriers qui réussissent leur test peuvent reconnaître que la seule chose honorable à faire est d'enterrer le corps de la victime chiens-gris. Le sol est trop rocailleux pour creuser une tombe à la main, les aventuriers ne disposant que de peu de matériel. Mais rassembler des pierres pour couvrir le corps ne prendrait qu'un quart d'heure.

*Si Yainioth est parmi les aventuriers, elle pourrait invoquer un élémentaire de terre pour accomplir cette tâche.*

### LES ARBRES ONT DES YEUX

Alors que (ou si) les aventuriers réfléchissent aux circonstances de ce meurtre, la meneuse devrait demander un autre test d'**Observation**. Ceux qui réussissent remarquent un mouvement au loin : quelqu'un les observe, se tenant près d'un bosquet dépeñaillé à l'ouest de la piste du bétail. Si les aventuriers interpellent, font signe, ou montrent d'une façon ou d'une autre qu'ils ont vu la personne qui les observe, la silhouette s'enfuit frénétiquement, essayant de se cacher dans une ravine remplie de rochers de l'autre côté du bosquet.

La poursuite ne devrait pas poser de problème, à l'évidence, le personnage est un vieil homme vêtu d'un pagne et d'une cape en haillons, effilochée sur les bords et rapiécée de toutes parts. Ce fait est aussi révélé par une réussite spéciale ou une réussite critique du test d'**Observation** précédent. Le vieil homme se déplace à l'aide d'un bâton en bois grossier, ses cheveux sont emmêlés dans tous les sens, et il ne cesse de regarder avec inquiétude par-dessus son épaule si les aventuriers approchent.

Si les aventuriers décident de ne pas s'intéresser ou de ne pas suivre l'homme, la meneuse devrait consulter la section *En route vers les ruines* page 38. Si on le laisse tranquille, le vieil homme se cache dans la ravine jusqu'à ce que les aventuriers soient hors de vue depuis suffisamment longtemps. Quand la voie est libre, il sort plus tard de sa cachette et s'approche de la Chiens-gris morte. Alors il tente d'apaiser l'esprit de la défunte et retourne à sa cabane (décrite dans *Un abri contre l'orage* page 37) où il continuera sa vie d'ermite jusqu'au jour où la mort le prendra silencieusement, sans cérémonie, des années plus tard.

### Parler au vieil homme

Si les aventuriers poursuivent ou confrontent le vieil homme, ils pourront le voir de plus près (comme décrit plus haut). En les voyant s'approcher, il se cale contre la paroi rocheuse et fait des moulinets avec son bâton, essayant de trouver une position défensive contre des assaillants éventuels.

- Un test d'**Intelligence** réussi montre clairement qu'il est pratiquement aveugle, un œil est blanc laiteux et l'autre est plissé par l'effort. Il écoute attentivement les déplacements des aventuriers sur le sol pierreux pour suivre leurs mouvements.

- Un test de **Connaissance de la région (Passe du Dragon)** permet aux aventuriers de le reconnaître. Il s'agit de Carthalo, connu pour récupérer des objets sur les buttes funéraires et les revendre à des comptoirs commerciaux. Il a été chassé depuis longtemps et ne s'est pas rendu dans le village des aventuriers depuis des années. Une réussite spéciale révèle qu'il y a des décennies, Carthalo était un chaman raisonnablement compétent, membre du culte de Daka Fal et originaire des terres des Colymar. Un combat contre un esprit l'a rendu fou et l'a changé à jamais.
- Un test de **Chance** peut même permettre à un aventurier de se souvenir du vieux Carthalo. Il a pu le rencontrer il y a des années.
- Une utilisation réussie de **Baratin** peut le calmer rapidement, alors qu'avec beaucoup de patience, les aventuriers peuvent utiliser **Éloquence**. La meneuse peut aussi permettre aux joueurs de mettre en scène la rencontre et de voir comment les choses se passent pour déterminer au bout de combien de temps Carthalo se montre amical envers les aventuriers.

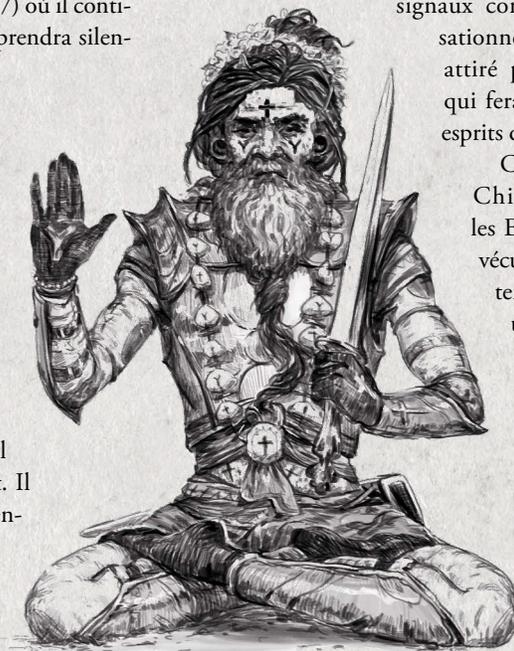
Si l'un des aventuriers l'attaque ou tente de le désarmer, il lâche rapidement son bâton et appelle les esprits pour l'accueillir. Ce n'est pas un combattant, le tuer n'apporte aucun honneur à celui qui se rend coupable d'une telle exaction. Au contraire, il se peut qu'il soit capable d'invoquer des esprits pour l'aider ou pour venger sa mort.

### L'ERMITE DE LA MALATERRE

Une fois calmé et convaincu que les aventuriers ne sont pas ceux qui étaient là auparavant, ou leurs alliés, il s'exprime librement. La meneuse est encouragée à faire des discussions avec Carthalo un défi, il a l'esprit ailleurs et ne parle pas beaucoup aux humains. Le plus souvent, il converse avec des esprits, son dieu Daka Fal, les choses qui l'entourent et lui-même. Il a donc oublié quelques compétences sociales, comme reconnaître des signaux comportementaux ou conversationnels. Il est aussi affamé et est attiré par les choses qui brillent, qui feraient de belles offrandes aux esprits qui habitent la Malaterre.

Carthalo sait qui sont les Chiens-gris, les Lismelder, les Ernaldori et les Colymar. Il a vécu toute sa vie sur et entre leurs terres. La meneuse devrait faire un test de **Réputation** pour chaque aventurier originaire de la région. Une réussite indique que Carthalo a entendu parler d'eux. Il peut même se souvenir d'un aventurier enfant.

Il n'en faut pas beaucoup pour s'attirer la



sympathie de Carthalo. Il partage alors toutes les informations dont il dispose.

- Carthalo mentionne avec peur la « Femme de Pierre » comme quelqu'un que les aventuriers devraient éviter. Il regarde à droite et à gauche frénétiquement pour voir si elle n'est pas dans les parages (elle n'y est pas). « *De temps à autre, Elle s'éveille et parcourt la Malaterre, et si vous deviez l'apercevoir, vous seriez avisés de fuir.* »
- Il cherchait des racines quand il a vu le troupeau approcher. Alors que les Chiens-gris établissaient leur campement, il les a écoutés de loin. La Femme de Pierre est apparue à l'un des Chiens-gris et l'a ensorcelé.
- L'homme est alors retourné au campement et a annoncé qu'ils prendraient la route vers le nord plutôt que celle de Talavaldis, leur village. Quand ils protestèrent, il tua un membre de son propre clan. Les autres ont alors plié le camp et pris la route, au milieu de la nuit. « *Tout cela s'est passé après minuit, il y a environ une demi-journée.* »
- Les Chiens-gris ont probablement conduit le bétail à la ruine de la Femme de Pierre, un ancien temple au sommet d'une colline au cœur d'une forêt dépenaillée, près des contreforts au nord. Les vieilles ruines ne sont pas difficiles à trouver, et la large bande d'empreintes de sabots conduit directement les aventuriers.
- Carthalo ne sait pas exactement ce qu'est la Femme de Pierre, mais il l'évite parce qu'elle l'effraie. Il l'appelle ainsi à cause de sa ressemblance avec les idoles de pierre gravées que l'on trouve disséminées ici et là dans la région.

### Le fantôme chiens-gris

Examiner avec succès le campement avec un test de **Pistage** ne révèle aucun signe de la Femme de Pierre. On ne peut voir aucune autre empreinte humaine que celles des Chiens-gris et de Carthalo. Aucun test n'est nécessaire pour déterminer par où ils sont partis. Les sabots tracent une piste tellement évidente que n'importe qui peut la suivre.

Pendant que les aventuriers discutent avec Carthalo, il devient évident que le temps se dégrade. Les nuages s'obscurcissent au-dessus de leur tête, une légère bruine commence à tomber, pas assez pour les détremper, mais suffisante pour être désagréable.

Carthalo affirme que l'esprit de la femme chiens-gris assassinée doit être apaisé. Il ne veut pas qu'un autre esprit vagabonde, perdu dans la Malaterre, surtout si la Femme de Pierre peut l'atteindre. Il dit aux aventuriers : « *La Malaterre regorge d'esprits et de fantômes de toutes sortes. La plupart ont simplement faim de quelque chose, comme n'importe quoi d'autre.* »

Si les aventuriers le souhaitent, ils peuvent aider Carthalo. Il leur demande de l'assister dans la préparation du corps pour le rituel et l'inhumation, nécessitant un test d'**Apprêter le corps**. Si les aventuriers en sont incapables, Carthalo les guide (ou le fait lui-même). Malgré ses idées apparemment embrouillées, il reste plutôt vif d'esprit pour tout ce qui touche à la mort et au monde des Esprits.

Le corps est rapidement préparé. Carthalo demande aux aventuriers d'être sur leurs gardes pendant qu'il appelle le fantôme de la Femme de Pierre. Pour invoquer le fantôme, Carthalo s'assied sur

## CARTHALO

### Chaman de Daka Fal

Carthalo est un petit homme sec. Il parle et murmure souvent à des gens qui ne sont pas là. Il est couvert d'un nombre incalculable de tatouages et porte rarement plus qu'un pagne et une vieille cape de laine rapiécée.

Carthalo craint jusqu'à l'obsession d'être observé et espionné par de nombreuses choses, notamment les idoles de la Femme de Pierre, les fantômes depuis longtemps morts qui se querellent avec ses ancêtres, les hiboux et un raton laveur qui parle.

FOR 11                      CON 13                      TAI 11  
 INT 15                      DEX 12                      CHA 16  
 POU 18                      Points de magie : 18

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-04	0/5
Jambe gauche	05-08	0/5
Abdomen	09-11	0/5
Poitrine	12	0/6
Bras droit	13-15	0/4
Bras gauche	16-18	0/4
Tête	19-20	0/5

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Bâton long	75	1D8	5	8

**Runes** : Lune 60 %, Homme 90 %, Mort 75 %.

**Points de Rune** : 6 (Daka Fal)

**Passions** : Loyauté (esprits ancestraux) 80 %.

**Déplacement** : 8

**Points de vie** : 14

**Armure** : Sans.

**Compétences** : Escalade 60 %, Saut 50 %, Premiers soins 70 %, Connaissance des esprits 90 %, Méditation 65 %, Apprêter le corps 85 %, Combat spirituel 95 %, Recherche 60 %, Écoute 50 %, Camouflage 50 %, Déplacement silencieux 50 %.

**Langues** : heortling 65 %, langue des esprits 70 %, marchand 25 %.

**Magie spirituelle** : Écran spirituel (6), Soins (5), Détecter l'ennemi (1), Distraction (1), Confusion (2).

**Dégâts de combat spirituel** : 1D6+3

**Rançon** : 500 l.

**Attitudes chamaniques** : Carthalo peut maintenir son sort Écran spirituel (6) indéfiniment.

**Tabou** : ne jamais porter d'armure.

**Objets magiques** : cristal de stockage de POU contenant 11 points de magie.

**Esprit totem** : INT 13, POU 16, CHA 14

**Compétences** : Combat spirituel 80 %.

**Dégâts de combat spirituel** : 1D6+2

**Magie spirituelle** : Contremagie (4), Protection (3), Visibilité (2), Dissipation de la magie (4).

Carthalo garantit aux aventuriers qu'ils ne seront pas inquiétés par la Femme de Pierre dans sa cabane. Les esprits de cette Malaterre respectent son désir de solitude, et il a débarrassé la zone de ses menhirs (pierres levées) et de ses idoles.

Si on lui pose la question, il affirme que c'est une sorte de divinité destructrice, associée à la Terre. Très ancienne, elle est née pendant la Guerre des Dieux. Ce n'est pas une créature du Chaos. En fait, elle a aidé à le chasser

de la région. Les Theyalans de jadis, les premiers habitants de la région, dont la langue leur survit encore, avaient l'habitude de la vénérer comme une sorte de déesse terrienne, ou, pense-t-il, comme une déesse du bétail.

Carthalo affirme qu'elle est depuis longtemps endormie ou morte, il n'en reste que des souvenirs fantomatiques. Il pourrait y avoir plus d'une de ces Femmes de Pierres errant dans la Malaterre... une déesse peut avoir eu de nombreux rêves au cours des siècles passés.

le sol et entame un chant rituel, lançant effectivement des sorts. N'importe quel aventurier capable de l'aider est encouragé à faire ce qu'il peut, que ce soit par sa magie ou simplement en chantant : même un test réussi de **Danse** ou de **Chant** permet d'augmenter ses chances de réussite.

En cas de réussite, le fantôme de la Chiens-gris apparaît dans l'heure qui suit. Avec une réussite spéciale, elle arrive dans les dix minutes qui suivent. Si le test est une réussite critique, elle apparaît pratiquement tout de suite et est immédiatement bien disposée envers Carthalo et les aventuriers qui l'ont assistée. Si l'invocation est un échec, le fantôme de la Chiens-gris n'apparaît pas. En cas d'échec critique, elle apparaît dans un état de rage. Elle est bientôt suivie par une manifestation de la Femme de Pierre (cf. *Rêve de la Femme de Pierre* page 39).

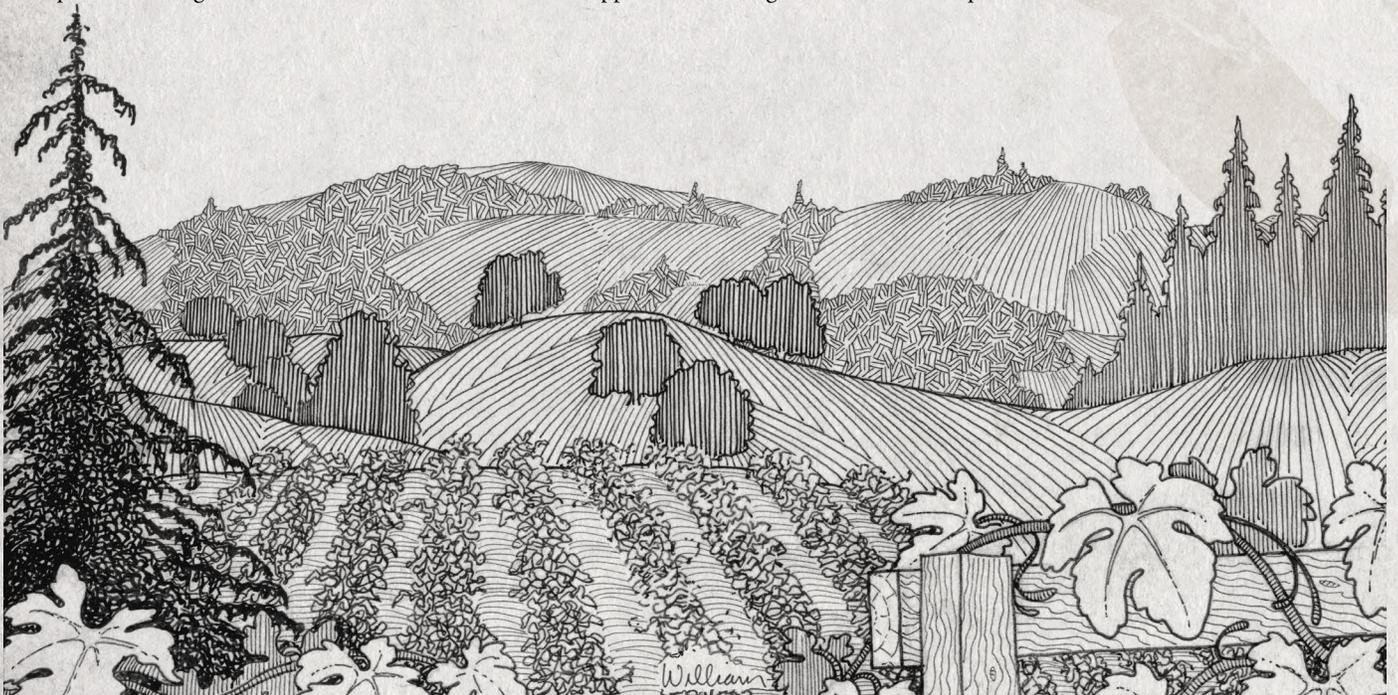
Quand le fantôme de la Chiens-gris apparaît, il est visible par tous, se montrant sous sa forme humaine. La défunte n'est pas encore partie pour le monde des Esprits et reste coincée ici, dans la Malaterre. Parler aux esprits peut être difficile. Celle-ci est encore sous le coup de la soudaineté de sa mort et de la nature étrange et inquiétante de la Malaterre, corrompue qu'elle est. Malgré sa colère envers son ancien chef, elle n'apprécie

toujours guère les Ernaldori. Des tests de **Coutumes**, **Baratin** ou **Éloquence** pourront être nécessaires pour l'amadouer et l'amener à parler aux aventuriers.

#### *Lannike parle*

Si on arrive à la convaincre de parler, elle donne son nom, Lannike fille de Leika de la Maisonnée Snorri. Elle affirme aux aventuriers qu'elle regrette énormément ce qui est arrivé. Bien qu'elle ait toujours suivi l'exemple de Danakos, elle n'est pas une meurtrière et elle n'aurait jamais pensé qu'il pût tuer les gardiens de troupeau. Si on lui apprend qu'une a survécu, elle ressent immédiatement un certain soulagement.

Si on demande à Lannike des explications, elle raconte que Danakos fils d'Egrost, elle et quatre Chiens-gris, Mitrolar, Desonil, Theydinna et Varanik, ont suivi le plan de leur meneur, espérant gagner un peu de notoriété et de statut dans leur clan grâce à un raid aussi audacieux. Ils pensaient qu'ils allaient simplement tendre une embuscade aux gardiens de troupeau ernaldori, puis les attacher. Mais Danakos les a surpris en tuant les prisonniers. Ils se sont disputés, mais il était trop tard. Ils ne pouvaient faire grand-chose d'autre que de retourner chez eux avec le bétail.



Elle et les autres ont juré que, après avoir été récompensés par le chef de leur clan, ils reviendraient chez les Ernaldori et leur offrirait de verser le double du prix du sang (le wergeld) de ceux qui furent tués.

Juste avant d'aller dormir, les autres Chiens-gris ont obligé Danakos à écouter leur plan. Il a dit qu'il allait surveiller le bétail et y réfléchir. Il les réveilla plusieurs heures plus tard et leur dit qu'ils allaient mener le troupeau au nord, à travers bois, un détour par rapport au chemin de retour relativement facile. Lannike et les autres refusèrent. La dernière chose dont elle se souvient est d'avoir craché du sang et de se rendre compte qu'elle avait été assassinée.

Les quelques instants suivants furent confus. Quand elle fut à nouveau consciente de l'environnement, le bétail n'était plus là. Elle tenta de rentrer à son village, mais quelque chose dans la nature de la Malaterre l'embrouillait et la désorientait. Depuis, elle cherche les membres de son clan. Lannike supplie Carthalo et les aventuriers de permettre à son esprit de trouver le repos.

Les aventuriers peuvent soit l'ignorer, soit accepter de l'aider en déterminant ce qui la retient dans ce monde : se venger de Danakos, sauver ses amis et restituer le bétail des Ernaldori. Une fois l'accord conclu, Carthalo lui indique le chemin qu'elle devra prendre quand plus rien ne la retiendra dans ce monde. Elle dit qu'elle attendra au portail, mais désigne une petite pierre sur le sol, tachée de son sang. Lannike leur dit de la jeter par terre et elle viendra.

S'ils acceptent, Carthalo est favorablement enclin à aider les aventuriers. S'ils refusent et d'une façon ou d'une autre empêchent Carthalo d'indiquer à Lannike le chemin des mondes supérieurs, elle laisse échapper un grand cri de désespoir et attaque tous ceux qui lui refusent sa libération. Elle dispose de POU 12 et inflige 1D6 points de dégâts dans un **Combat spirituel** (cf. pages 24 et 62). Carthalo est horrifié par tant de cruauté et refuse d'avoir affaire aux aventuriers une seconde de plus, grommelant que les choses ont bien changé chez les Colymar.

La pierre tachée de sang, de la taille d'un œuf, n'a rien d'exceptionnel.

### *Un abri contre l'orage*

À la fin du rituel spirituel, pour le meilleur ou le pire, Carthalo se prépare à rentrer chez lui. Peu importe la façon dont il a été traité, il ne souhaite pas traverser la forêt vers la demeure de la Femme de Pierre. Il prendra donc congé des aventuriers. Il pourrait être vaincu grâce à un test réussi de **Baratin** ou **Éloquence**, mais il changera d'avis au moindre signe de danger. Une réussite spéciale ou critique convainc Carthalo de suivre les aventuriers jusqu'au bout, quelle que soit l'issue.

Si les aventuriers l'ont suffisamment impressionné, ou grâce à un test réussi de **Baratin** ou d'**Éloquence**, Carthalo peut offrir l'hospitalité aux aventuriers et un abri contre l'orage qui approche. Il les mène à son habitation, une cabane aux murs de pierre pleine de courants d'air mais sûre, cachée dans les contreforts et reliée à une caverne relativement peu profonde. Sur le chemin, les aventuriers peuvent repérer une grande variété de runes de protection et d'anciens glyphes gravés et peints sur le sol, les rochers et les troncs des quelques arbres du coin, encore verts ou morts. Des signes d'adoration de Daka Fal sont également présents. De petits totems ont été disposés un peu partout. Un test d'**Intelligence** révèle que ce sont des protections contre les esprits.

À l'intérieur de sa cabane se trouve un bric-à-brac déconcertant de morceaux de poteries et de détritiques divers, des crânes et des os d'animaux, des pierres colorées gravées de runes, des ballots d'herbe séchée ou en train de sécher... Des objets sont suspendus par des ficelles ou des cordelettes de cuir. Malgré le désordre, l'endroit est relativement propre. La cabane est chauffée par un grand foyer. Carthalo demande aux aventuriers de s'occuper du feu pendant qu'il prépare le repas. Une fois installés, il leur offre à manger des lanières de viande de lézard salée et assaisonnée aux herbes et des bols de gruau fin et surtout peu appétissant, cuisiné à partir de racines locales. Il sera ravi si les aventuriers partagent leurs provisions plus savoureuses.

### *Affronter l'orage*

Quand l'orage s'intensifie et se déchaîne finalement sur la région, Carthalo leur demande de raconter leurs exploits passés. Il n'a pas l'habitude d'avoir de la compagnie et pose beaucoup de questions.

Quand il est temps d'aller dormir, Carthalo n'a pas grand-chose à proposer mis à part son couchage. Il l'offrira si on lui demande. Tout le monde peut trouver un endroit où s'asseoir, et dormir, alors que la tempête fait rage dehors. Les montures sont dans un enclos devant le taudis, comme il est de coutume. Ils passent une nuit agitée alors qu'il pleut des cordes sur la campagne environnante et que les éclairs zèbrent le ciel, suivis immédiatement par le tonnerre au-dessus de leur tête.

Le matin suivant, Carthalo les réveille à l'aube. L'orage s'est calmé pour le moment. Mais le ciel reste sombre, et une pluie fine continue de tomber. Un grondement lointain se fait entendre dans les collines et à travers la Malaterre, indiquant l'arrivée d'un autre orage.

Si un aventurier a tenté d'influencer Carthalo, peut-être grâce à une utilisation réussie de la compétence **Baratin**, le vieux chaman ermite pourrait être convaincu de les accompagner. Cependant, la Femme de Pierre le terrifie. S'ils croisent l'une de ses bornes de pierre et lui manquent de respect, il les abandonne.



## LÉZARDS DES ROCHERS

Ces lézards lourdeaux se prélassent souvent au soleil du matin dans les plaines rocheuses de la Malaterre. Bien que carnivores, ils sont trop lents pour attraper une quelconque proie et se nourrissent essentiellement de charognes. Ils se rassemblent en groupes d'une douzaine d'individus. La peau d'un lézard des rochers a la couleur de la pierre grise et est vraiment résistante. Immobiles, il est facile de les confondre avec des rochers.

FOR 13	CON 13	TAI 14
INT ND	DEX 13	INT ND
POU 10	Points de magie : 10	

Localisation	D20	Armure/PV
Queue	01-03	3/4
Patte arrière droite	04-05	3/4
Patte arrière gauche	06-07	3/4
Croupe	08-11	3/6
Poitrail	12-15	3/6
Patte avant droite	16	3/4
Patte avant gauche	17	3/4
Tête	18-20	3/5

Armes	%	Dégâts	RA
Griffe (cf. ci-dessous)	25	1D6+1D4	8
Morsure (cf. ci-dessous)	25	1D10+1D4	8

**Combat :** les lézards des rochers attaquent avec leurs deux griffes simultanément (deux tests) jusqu'à ce que l'une d'elles touche avec succès. Puis ils maintiennent leur proie avec cette dernière, continuent de frapper avec l'autre et tentent de mordre aux tours de combat suivants.

**Déplacement :** 4

**Points de vie :** 14

**RA de base :** 4

**Armure :** Peau valant 3 points.

**Compétences :** Flair 50%, Camouflage 50%.

## EN ROUTE VERS LES RUINES

Après la découverte du corps de la Chiens-gris Lannike ou après la nuit dans la cabane de Carthalo, les aventuriers prennent finalement la route du nord à la poursuite du bétail, à travers les contreforts rocheux des Monts Feu Stellaire. S'ils ont choisi de se mettre en route tout de suite, ils constatent que l'orage s'intensifie au fur et à mesure qu'ils avancent vers le nord et que le jour s'assombrit. Rapidement, il pleut des hallebardes. Les traces du troupeau volé sont cependant faciles à suivre pendant plusieurs heures à travers les contreforts, dont les massifs boisés

s'épaississent de plus en plus. Si les aventuriers attendent le lendemain matin, ils constatent que la piste a été suffisamment effacée par l'orage pour qu'il soit nécessaire de réussir un test de **Pistage** au double de la difficulté habituelle pour la trouver et la suivre.

S'ils échouent à trouver les traces, ils peuvent continuer à essayer, chaque tentative prenant une heure. S'ils échouent une seconde fois, la meneuse doit préciser qu'ils finissent par trouver la piste, après des heures de recherche dans la boue.

Alors qu'ils passent de la Malaterre aux contreforts rocheux, ils voient que le sentier mène finalement à une route ancienne et abandonnée depuis longtemps, les pavés brisés, disjoints par des dizaines de siècles d'abandon, perdus dans des glissements de terrain et autres catastrophes, néanmoins signe d'une occupation ancienne. On remarque les nombreux menhirs (pierres levées) brisés et défigurés le long de la route. Tous ont été renversés, mis en pièces et leurs morceaux négligemment dispersés.

Aucun n'est intact et ne permet d'identifier le sujet, mais un aventurier attentif qui réussit un test d'**Intelligence** découvre qu'ils dépeignent tous la même figure, un menhir extrêmement grossier sculpté pour représenter une femme au corps épais, avec une tête sans visage couverte de bandes, levée comme pour observer la route. Les plus grands mesurent peut-être un mètre cinquante, alors que les autres environ un mètre de haut. Une inspection minutieuse, ou un sort de Détection de la magie, montre qu'ils ne sont pas magiques, mais qu'ils l'ont probablement été par le passé. Les inscriptions sur les obélisques (lisibles grâce à une réussite spéciale de **Lecture/Écriture theyalan** ou l'utilisation du sort runique Traduction) révèlent que ce sont des pierres sacrées, les « yeux » de la déesse, utilisées pour surveiller les troupeaux.

Si les aventuriers souhaitent chercher un menhir de la Femme de Pierre intact, ils doivent élargir leur recherche et réussir un test de **Recherche**. Cela les ralentit considérablement par rapport à l'approche rapide qui consiste à suivre la piste laissée par le troupeau volé. S'ils trouvent un de ces menhirs, il irradie la magie pour tous ceux qui sont capables de la détecter. S'ils tentent d'endommager ou de manipuler un menhir intact, la meneuse doit faire un test de **POU×1** pour chaque aventurier impliqué. Une réussite signifie qu'un rêve incarné de la Femme de Pierre se matérialise au RA 5, à 30 mètres, pour enquêter.

Consultez l'encadré *Rêve de la Femme de Pierre* (page 39) pour plus d'informations.

## UN MUGISSEMENT À L'AIDE

Alors que les aventuriers se fraient un chemin à travers les bois rudes sous une couverture nuageuse de plus en plus tourmentée, la meneuse devrait demander à ceux qui chevauchent en tête ou jouent les éclaireurs de faire un test d'**Écoute** ou d'**Observation** (laissez les joueurs choisir entre les deux). Si c'est une réussite, ils entendent un mugissement effrayé et le claquement des sabots sur le sol pierrenx (pour **Écoute**) ou aperçoivent l'un des bovins fonçant à travers les arbres, poursuivi par un groupe de sept lézards à la peau grise qui courent à ses côtés, sautant sur son dos et mordant ses flancs. Il devient visible à tous quand il se trouve à environ 70 mètres.

Un test d'**Intelligence** permet d'identifier les créatures, des lézards des rochers, tentant de mettre à terre le taureau,

Si les aventuriers sont assez malchanceux pour attirer l'attention de la Femme de Pierre, soit lors du rituel pour apaiser le fantôme chiens-gris, soit en dérangeant l'un de ses menhirs encore intacts, Idrima s'agite dans sa semi-conscience au cœur de la tour brisée et tisse un rêve incarné qu'elle envoie se manifester dans le monde tangible.

Les rêves incarnés apparaissent sous sa forme de Femme de Pierre, identique aux statues: une femme imposante vêtue d'un manteau d'atours gris en lambeaux, le visage enveloppé de bandes lâches (comme des bandelettes) comme si une seule lumière étincelante émanait de l'intérieur des bandes. Ses mains sont serrées devant elle, ses manches longues et amples dissimulant à la vue chaque trace de peau. La cape bouge anormalement, dissimulant sa silhouette troublante.

Elle parle d'une voix grave et sensuelle, et possède les mêmes compétences et langues que dans sa forme physique. Plutôt que d'essayer de dominer et de détruire ceux qu'elle affronte en combat spirituel, la Femme de Pierre

souhaite simplement être vénérée, et en fin de compte nourrie, en les amenant à sa tour.

Consultez l'encadré consacré à Idrima en page 48 pour connaître ses caractéristiques et les langues qu'elle maîtrise. Cependant, ses rêves incarnés sont des créatures plus simples, à peine plus que des entités éthérées avec un semblant de forme, capable de communiquer, de mener un Combat spirituel et d'utiliser son aptitude Envoûtement. Les rêves incarnés possèdent les mêmes INT et DEX qu'Idrima, alors que leur POU est à peine de 1D6+6. Ils possèdent autant de points de magie que leur POU.

S'ils sont menacés, les rêves incarnés provoqueront un combat spirituel (cf. page 48 pour plus d'informations). Ils peuvent être facilement détruits. Ils sont enclins à fuir vers la statue dont ils sont l'émanation, plutôt que de demeurer là pour une rencontre prolongée. Idrima utilise ses rêves incarnés comme messagers, espions et appâts, plutôt que comme combattants.





mais n'ayant que peu de succès jusqu'à présent. De longues traînées de sang teignent les flancs du bovin, cruels témoignages de leurs crocs et de leurs longues griffes. Il est à bout, il titube et trébuche dans sa charge. Le combat est presque terminé.

Si les aventuriers hésitent trop longtemps, les lézards des rochers mettent le taureau à terre en deux tours, et lui infligent suffisamment de points de dégâts pour le tuer en deux tours supplémentaires. Si les aventuriers interviennent contre la meute, ils ont un combat à livrer. Les créatures sont désespérément affamées et se battent jusqu'à ce qu'elles perdent la moitié de leurs points de vie (moment auquel elles fuiront), ou jusqu'à ce qu'elles soient mises en déroute.

Si le combat se déroule trop facilement pour les aventuriers, la meneuse peut souhaiter ajouter des lézards des rochers supplémentaires, d'autres membres de la meute attirés par les cris, quelques tours plus tard, jusqu'à une douzaine ou plus.

Si le taureau ernaldori est sauvé, les aventuriers peuvent tenter de s'en occuper, en utilisant **Élevage** pour le calmer, voire

**Premiers soins** et des sorts de Soins pour restaurer ses points de vie perdus s'il est grièvement blessé. Les aventuriers peuvent reprendre leur route, en retrouvant la piste là où ils l'avaient laissée, une de leur bête volée à leur suite. Voyons le bon côté des choses, il ne reste plus que 59 têtes de bétail à récupérer.

Alors qu'ils continuent, la destination des Chiens-gris apparaît de façon évidente, une ancienne ruine se dressant sur une colline escarpée, saillant vers le haut des collines rocheuses et au-dessus des cimes des arbres. Un test d'**Intelligence** réussi rappelle aux aventuriers qu'ils n'entendent plus d'oiseaux, que les bois sont étrangement calmes. Le crépitement de la pluie légère et les feuilles qui bruissent au vent sont les seuls sons et mouvements. S'ils veulent tenter des tests d'**Observation** ou d'**Écoute**, ils le peuvent. Mais il n'y a rien à entendre, rien à voir d'autre que les menhirs de la Femme de Pierre, qui sont maintenant très nombreux.

La piste du troupeau et de ses voleurs monte directement vers les vieilles ruines par une rampe en pente douce.

## LES VIEILLES RUINES

À ce stade, les aventuriers peuvent souhaiter effectuer une reconnaissance ou tenter de découvrir ce qu'ils peuvent à propos des ruines. De loin,

ils peuvent voir qu'il s'agit d'une sorte d'ensemble de bâtiments au sommet d'une colline, entouré d'une enceinte et de constructions plus petites. La majeure partie tombe en ruine, mais une tour cylindrique trapue domine, se dressant largement au-dessus des murs. C'est la seule construction de l'ensemble qui a plus d'un étage. Le toit est soit effondré, soit brisé, ce qui la laisse ouverte sur le ciel.

- Un test réussi d'**Observation** permet d'apercevoir brièvement la tête de quelqu'un, qui jette des coups d'œil par-dessus l'un des murs. Si les aventuriers montrent qu'ils ont vu celui qui les observe, il se met à couvert et ne réapparaîtra pas. Une réussite spéciale ou critique indique que c'est un homme portant un casque ouvert ressemblant à celui que portait Lannike, vraisemblablement un des Chiens-gris.
- Un test d'**Écoute** décèle des bruits de pas qui résonnent dans la forteresse, probablement un humain portant des bottes. Une réussite spéciale permet à un aventurier d'entendre

les beuglements du bétail. Une réussite critique donne à l'aventurier le sentiment que le troupeau est proche du bâtiment central.

- Si l'un des aventuriers dispose de **Connaissance de la région (Passe du Dragon)**, un test réussi révèle que les anciennes ruines et la tour constituent apparemment un temple datant du Second Âge, vieux de plus de quinze siècles. La divinité vénérée ici a cependant été depuis longtemps oubliée.
- Un test réussi de **Bataille** informe l'aventurier que l'enceinte ne constitue pas des fortifications et n'est pas particulièrement adaptée à la défense, bien que l'endroit aurait pu être une position très facilement défendable.
- **Élevage** ou **Connaissance des animaux** révèle que le chemin en pente et la rampe d'accès à l'ensemble au sommet de la colline ont été conçus pour mener des troupeaux de façon efficace. Plutôt que des marches, il s'agit d'une rampe en pente douce (bien qu'en mauvais état et couverte de mauvaise herbe) en terre battue, sans pavés.

En regardant de plus près, les aventuriers comprennent que la large rampe d'accès en pente conduit au cœur des ruines du sommet de la colline. Si quelqu'un choisit de contourner la colline, un glissement de terrain a emporté une partie de la ruine. Le mur extérieur est un amoncellement de gravats éparpillés le long de la colline, donnant une vue dégagée sur la tour trapue au centre.

## EXPLORER LES VIEILLES RUINES

Si les aventuriers décident de fouiller les vieilles ruines, il y a beaucoup à découvrir. Bien que les bâtisseurs des ruines aient disparu depuis au moins mille ans, leur histoire a été marquée par des occupations par diverses tribus et même des bandes de brigands. Certains ont apaisé Idrima, d'autres ont été conduits à son autel pour y être dévorés. Les ruines sont à moitié exposées au ciel, les décombres bloquent chaque ruelle étroite et chaque pièce démolie ; dans l'ensemble seules quelques pièces ou demeures sont intactes.

## SPRUL-PA

### Serviteurs de la déesse de la Terre

Au cours des siècles, Idrima a créé des douzaines de serviteurs, invoqués de la terre, unis aux os, au cuir et aux têtes des animaux sacrifiés en son honneur. Un *sprul-pa* mesure une taille à peu près humaine, est couvert de plantes grimpanes sanguinolentes et arbore une tête de vache ou de taureau retenue par des bâtons et des lianes. Les *sprul-pa* ne sont pas des morts-vivants. Ils s'apparentent plutôt à des élémentaires de terre. Le mot *sprul-pa* est un nom ancien, signifiant « chose conjurée », et n'est pas utilisé spécifiquement pour ces créatures.

Ces serviteurs n'ont pas de CON, et donc pas de points de vie totaux. Si un membre est brisé ou coupé, le serviteur poursuit le combat comme il peut. Si la tête est détruite, le *sprul-pa* cesse d'agir.

FOR 15	INT ND	TAI 11
INT ND	DEX 11	INT ND
POU 7	Points de magie : 7	

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01–04	1/1
Jambe gauche	05–09	1/1
Abdomen	09–11	1/1
Poitrine	12	1/1
Bras inférieur droit	13	1/1
Bras inférieur gauche	14	1/1
Bras supérieur droit	15–16	1/1
Bras supérieur gauche	17–18	1/1
Tête	19–20	4/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Griffe droite	55	1D6+1+1D4	9	—
Griffe gauche	55	1D6+1+1D4	9	—

**Remarques pour le combat :** un *sprul-pa* peut griffer le même adversaire deux fois au cours du même tour de combat. Le *sprul-pa* utilise en premier lieu ses bras supérieurs pour attaquer. Si un bras supérieur est détruit, il continue à attaquer avec le bras inférieur.

**Déplacement :** 8

**RA de base :** 5

**Armure :** peau valant 1 point sur les membres et le corps, os et cornes valant 4 points à la tête.

**Compétences :** Esquive 33 % (égal à DEX×3).

**Traverser la terre :** au RA 5, un *sprul-pa* peut dépenser 1 point de magie et se fondre dans le sol jusqu'au niveau de son crâne, qui se détache si le *sprul-pa* se déplace ou descend en dessous de la surface. Enterré, il peut se déplacer à son DÉP habituel. Il peut également se fondre dans un mur de terre, auquel cas le crâne tombe au sol. Tel un bernard l'hermite, il ne peut ressortir de terre que dans un crâne, le sien ou un autre, au RA 5 du tour suivant. Il doit dépenser 1 point de magie par tour pour se déplacer, mais n'a pas à le faire pour rester immobile. La plupart des crânes dans la vieille ruine ont été des *sprul-pa* à un moment ou un autre. À tout moment, il y aura 1D6–1 crânes disponibles dans les 10 mètres autour de chaque aventurier.

## VARANIK

### Voleur de bétail chiens-gris

Varanik est l'unique survivant du groupe de voleurs de bétail, hormis Danakos devenu l'esclave d'Ildrima. Son esprit s'est brisé quand il a tenté de résister à sa capacité Envoûtement (un échec critique). Il court dans tous les sens au milieu des ruines, le regard fou et murmurant pour lui-même, terrifié par la Femme de Pierre. Il pourrait avoir aidé Danakos à tuer ses compagnons chiens-gris : le sang sur ses armes et son armure suggère qu'il s'est passé quelque chose. Son état de confusion et de paranoïa réduit son INT et son CHA.

Varanik n'a pas besoin de combattre jusqu'à la mort. En fait, il préférerait vivre. Il pourrait se rendre s'il est sérieusement blessé. Un test d'**Empathie (humain)** révèle qu'il est rongé par la culpabilité et temporairement fou. Un test de **Baratin** pourrait potentiellement le calmer suffisamment longtemps pour que des soins lui soient prodigués.

FOR 14                      CON 14                      TAI 14  
INT 13 (6)                DEX 11                      CHA 12 (6)  
POU 12                      Points de magie : 12

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-04	3/5
Jambe gauche	05-08	3/5
Abdomen	09-11	3/5
Poitrine	12	3/6
Bras droit	13-15	3/4
Bras gauche	16-18	3/4
Tête	19-20	4/5

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Hache de bataille	60	1D8+2+1D4	8	8
Bouclier moyen	55	1D4+1D4	8	12
Javelot	50	1D8+1D2	3	8

**Runes :** Air 75%, Mouvement 70%.

**Points de Rune :** 3 (Orlanth Aventureux).

**Passions :** Loyauté (clan Chiens-gris) 60%.

**Déplacement :** 8

**Points de vie :** 15

**Armure :** Haubert de lin matelassé (3 pts), jambières et brassards en cuir bouilli (3 pts), casque ouvert (4 pts).

**Compétences :** Monte 25%, Escalade 50%, Saut 50%, Bataille 30%, Premiers soins 40%, Élevage 65%, Agriculture 60%, Combat spirituel 50%, Observation 40%, Écoute 50%, Camouflage 45%.

**Langues :** heortling 65%, marchand 25%.

**Magie spirituelle :** Vivelame (2), Force (2), Soins (3), Protection (2).

**Trésor :** il possède une mesure de terre (120 acres) à Talavaldis, et en veut plus.

**Rançon :** 500 l.

Remarquablement, l'architecture ne ressemble à rien de ce que les aventuriers connaissent. La forme des murs et l'organisation des rues donnent l'impression inquiétante que l'ensemble a été construit par autre chose que des humains. Des versions intactes des menhirs de pierre décrits à la page 38, représentant une femme imposante aux courbes exagérées, des bandes de bijoux ou autre ceignant entièrement sa tête, sont réparties uniformément le long de la rampe et de la ruine. La maçonnerie est assez grossière, tout à fait en accord avec les menhirs représentant la Femme de Pierre : des pierres taillées emboîtées ensemble, laissant peu d'espace entre elles, mais sans mortier. Les autres murs sont beaucoup plus anciens, des terrassements bruts dont on distingue les couches de gravier et de pierre.

Chercher le bétail requiert un test de **Pistage** ou d'**Écoute**. Une réussite indique que les bêtes sont proches de la tour au centre du temple, accessible après une courte marche de cinq minutes. Si le test est un échec, les aventuriers se perdent dans les ruines labyrinthiques. Ils doivent réussir un test d'**Intelligence** pour retrouver la bonne direction. Un test réussi d'**Écoute** près de la tour brisée révèle le son d'un chant (une voix masculine) s'élevant de *La chambre des sacrifices* (cf. page 44). Sinon, ils peuvent se diriger directement vers le bétail, parqué dans un grand enclos cérémoniel (cf. page 46).

Des crânes de bovins, de bisons, de chevaux, de béliers, d'antilopes des sables, de cerfs et même d'impalas sont éparpillés, traînants sur le sol ou même curieusement enchâssés dans les murs de terre. Un test réussi d'**Élevage** révèle que certains de ces animaux ne sont pas originaires de la région, alors qu'un test réussi de **Connaissance des animaux** identifie certaines des espèces les plus exotiques comme des bœufs musqués et des aurochs.

Des cartouches d'inscriptions en theyalan ancien, des dessins et des runes sont gravés à hauteur d'yeux sur les murs à divers endroits. Ils décrivent la naissance d'une déesse-démone appelée Ildrima, s'élevant de terre, mais toujours étreinte par celle-ci. Les images, dispersées sur l'ensemble des ruines, décrivent le rôle d'Ildrima comme protectrice des terres avoisinantes contre le Chaos. Les inscriptions montrent des humains (de la tribu Theyalan, très probablement) conduire de longues files d'animaux à Ildrima, représentée comme décrite dans *En route vers les ruines*, page 38. C'est vraisemblablement la raison pour laquelle Carthalo pensait qu'il s'agissait d'une déesse des troupeaux. Cependant, un test d'**Intelligence** réussi suggère que les bêtes lui sont amenées directement, au lieu d'évoquer une surveillance qu'elle exercerait sur elles.

Manœuvrer dans les rues étroites bloquées par des décombres n'est pas chose aisée sur une monture. Tous les tests de **Monte** effectués en situation de combat souffrent d'un malus de -20% dans les vieilles ruines. Un échec indique que la monture est bloquée ou incapable d'agir



## LA PIERRE ET LA RUINE

Si l'un des aventuriers a pris la pierre tachée de sang là où Lannike a été assassinée et s'en rappelle maintenant, il se souviendra peut-être qu'il faut la lancer au sol. À cet instant, le fantôme de Lannike se matérialise. Sa soudaine apparition spectrale pourrait être utilisée pour calmer Varanik un moment, faire appel à sa loyauté envers le clan Chiens-gris. Sa manifestation peut aussi être potentiellement utilisée comme une diversion, confrontant Danakos et l'incitant même à exprimer des remords, ou comme une feinte pour gagner une occasion de porter un coup.

La meneuse est encouragée à improviser ces interactions potentielles, en donnant à la confrontation le poids émotionnel approprié.

selon les ordres, et ne peut ni attaquer ni se déplacer durant ce tour. Un échec critique signifie que la monture trébuche et que l'aventurier est désarçonné, un test d'**Agilité** réussi est requis pour éviter la blessure. Une chute inflige 1D6 points de dégâts à l'aventurier.

### *Des observateurs sur les murs*

Bien qu'ils n'aient aucun moyen de le savoir à ce moment, on les observe dès qu'ils entrent dans les environs des vieilles ruines. Idrima utilise ses rêves incarnés pour se manifester dans ses menhirs et observer quiconque entre, bien qu'elle utilisera

cette aptitude avec parcimonie tant elle est coûteuse en points de magie. Elle ne peut se manifester que dans un petit nombre de pierres à la fois, bien que les ruines soient assez petites pour qu'elles puissent se manifester et errer librement dans les limites du sommet de la colline.

Les anciens gardiens de la vieille ruine sont plus dangereux : les serviteurs de la terre, des êtres élémentaires animés appelés *sprul-pa* qui peuvent s'incarner en « portant » le crâne de l'animal par lequel ils ont été créés. Ces créatures, longtemps inactives, commencent à se lever et à s'éveiller à la conscience, observant depuis l'endroit où elles reposent, ensevelies dans la terre. Elles se manifesteront si on les provoque, donnant l'impression d'émerger de terre sous le crâne d'un animal, qui constituera leur tête. Déranger l'un des crânes a 50 % de chance de faire apparaître le *sprul-pa* le plus proche. Si un aventurier s'attaque aux menhirs, Idrima appellera 1D4 *sprul-pa* pour la défendre. Ils arriveront à leur RA au tour suivant. Aucun point de magie n'est nécessaire pour invoquer ceux qui se trouvent à portée de voix. Elle peut en appeler plus en dépensant 1 point de magie par serviteur.

Les *sprul-pa* se déplacent dans la terre, une légère ondulation dans leur sillage, comme s'ils se trouvaient juste sous la surface de l'eau, trahit leur présence. Ils peuvent également se déplacer à travers les murs de terre, qui sont nombreux. Référez-vous au paragraphe *Serviteurs de la déesse de la Terre* (ci-après) pour plus d'informations sur les *sprul-pa*. Jusqu'à présent, seuls quelques bovins des Ernaldori ont été transformés en *sprul-pa*. La meneuse pourrait souligner que même si la plupart ont des peaux salies par la boue séchée et de vieux os jaunis, quelques-uns portent des peaux et des crânes sanguinolents « frais », peut-être même des cornes marquées de signes qui sauteront aux yeux des aventuriers.



*Danakos exhorte sa déesse à se manifester.*

## DANAKOS, FILS D'EGROST

Dans l'enceinte des ruines, l'autre rencontre potentielle est Varanik, l'un des compagnons de Danakos, le dernier Chiens-gris mentionné par Lannike. Idrima a tenté de l'envoûter, ce qui l'a rendu fou. Il essaie d'éviter d'attirer son attention, se précipitant d'un endroit à un autre à travers les bâtiments, espérant qu'un allié le trouvera et le conduira en sécurité. Varanik a pris part au sacrifice de ses amis mené par Danakos. L'expérience l'a brisé. Il est maintenant couvert de sang séché, courant dans tous les sens, terrifié par le moindre mouvement. Toutes les cinq minutes passées dans les ruines, la meneuse doit faire un test de **POU**×1 avec le POU le plus bas parmi les aventuriers. En cas de réussite, Varanik tente de prendre cet aventurier pour cible, soit en l'attaquant directement en montant une embuscade, en lançant une pierre ou une lance, soit en poussant un rocher depuis une hauteur. Varanik est décrit page 42.

### Fouiller les ruines

Si les aventuriers annoncent qu'ils tentent de trouver des choses de valeur, la meneuse devrait permettre à chaque aventurier un test de **Recherche** toutes les 5 minutes. Un échec signifie que l'aventurier ne trouve rien ; une réussite permet de lancer 1D20 sur la table du **Butin** (cf. page 50). Une réussite spéciale permet de lancer 1D10 sur la table, et la meneuse devrait utiliser 1D6 sur une réussite critique. Une fois qu'un objet a été découvert, la meneuse devrait ensuite le considérer comme un résultat égal à 20.

### La chambre des sacrifices

La chambre centrale de la tour brisée est une pièce circulaire, aux murs inclinés percés de nombreuses alcôves profondes. Une seule porte mène à la chambre : celle où se trouvent les aventuriers. Le toit de la tour s'est effondré il y a longtemps, et des tas de gravats ont été déplacés sur les côtés de la chambre centrale, ou ont été poussés à l'extérieur par le portail. Quelle que soit la lumière (selon l'heure de la journée), elle illumine directement l'autel bas en pierre au centre de la pièce, éclairant le crâne cornu dépecé et ensanglanté d'un taureau trônant en son centre. Une rangée d'os rouges disposés au-dessous selon un étrange motif et une peau de vache recouvrant un côté complètent le tableau. La pluie ruisselle, donnant une brillance humide à la scène.

Derrière l'autel se trouve la statue de trois mètres, en pierre ocre, d'une femme nue gigantesque. Ses caractéristiques féminines sont exagérées au point d'en être grotesques. L'autel est déjà couvert de sang dont l'odeur métallique pénètre partout. Un examen plus attentif de l'autel révèle qu'il s'agit essentiellement d'un cylindre ouvert, rempli à ras bord de terre. Sur le sol, des morceaux déchiquetés d'un des taureaux ernaldori volés, découpés grossièrement, gisent à côté de l'autel.

Tout près, les trois Chiens-gris qui manquaient encore à l'appel, Mitrolar, Desonil et Theydonna (si les aventuriers n'ont pas encore rencontré Varanik, ils remarqueront qu'un quatrième Chiens-gris n'est pas là), sont étendus et affalés contre un mur. Les Chiens-gris ont eu la gorge tranchée, leur poitrine est couverte de sang et leurs vêtements montrent des signes de lutte. Il est évident qu'ils ont été sacrifiés ici, et pour ceux qui sont

### Voleur de bétail chiens-gris

Danakos fils d'Egrost est un guerrier ambitieux du clan Chiens-gris qui s'est forgé un nom en menant des raids sur les clans voisins. Guerrier habile, Danakos est aussi une brute préoccupée par son intérêt personnel. Il est possédé par Idrima et sous son contrôle psychique. Sa loyauté envers elle n'est due qu'à sa capacité Envoûtement. La santé mentale de Danakos a été mise à mal par les crimes qu'il a commis sous l'influence d'Idrima.

En combat, Danakos tente d'abord de lancer Démoralisation sur un adversaire, puis utilise la magie de protection pour lui-même, avant de lancer Fanatisme. Il se bat sans prudence, sans espoir de survie, lançant autant de sorts offensifs qu'il peut mobiliser, s'abstenant d'entreprendre des actions défensives autres que pour continuer le combat. Il ne fait pas de quartier, et ne réclame aucune pitié. Il n'utilisera pas sa magie runique à cause de l'influence d'Idrima.

FOR 15	CON 14	TAI 15
INT 13	DEX 12	CHA 14
POU 14	Points de magie : 14	

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01–04	3/5
Jambe gauche	05–08	3/5
Abdomen	09–11	3/5
Poitrine	12	3/6
Bras droit	13–15	3/4
Bras gauche	16–18	3/4
Tête	19–20	4/5

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Épée large	75	1D8+1+1D4	8	12
Bouclier moyen	60	1D4+1D4	7	12
Javelot	60	1D8+1D2	3	–

**Runes :** Air 85 %, Mouvement 75 %, Désordre 85 %.

**Points de Rune :** 4 (Orlanth Aventureux).

**Passions :** Loyauté (Idrima) 90 %, Loyauté (clan Chiens-gris) 60 %, Honneur 60 %, Haine (tribu Colymar) 60 %.

**Déplacement :** 8

**Points de vie :** 15

**Armure :** haubert de lin matelassé (3 pts), jambières et brassards en cuir bouilli (3 pts), casque ouvert (4 pts).

**Compétences :** Monte 45 %, Escalade 60 %, Saut 60 %, Bataille 40 %, Premiers soins 50 %, Élevage 60 %, Observation 60 %, Écoute 50 %, Camouflage 50 %, Déplacement silencieux 50 %.

**Langues :** heortling 65 %, marchand 25 %.

**Magie spirituelle :** Vivelame (3), Démoralisation (2), Soins (3), Fanatisme (1), Protection (2).

**Rançon :** inconnue (normalement 500 l).

familiers des sacrifices, cela signifie que leurs points de magie sont partis ailleurs.

Des rigoles formant une courbe étrange partant de l'autel sont gorgées de sang, qui s'écoule dans des orifices au sol à divers endroits de la pièce. Des bols en pierre de toutes formes et de toutes tailles, sont disposés sur tout le pourtour de la pièce. Certains d'entre eux contiennent des morceaux de tissu ratatinés non identifiables, d'autres sont vides, d'autres encore sont pleins de chair sanguinolente et de peau de vache, scalpée sur le crâne qui se trouve sur l'autel. Des crânes d'animaux jonchent également le sol, chacun d'eux permettant à l'un des *sprul-pa* d'Idrima d'apparaître.

Derrière l'autel et le taureau mort se dresse la statue, la véritable forme de la Femme de Pierre, mais sans la cape et la robe qui l'enveloppent. Les bras de la statue sont repliés sur les côtés et la tête surdimensionnée n'a pas de caractéristiques, si ce n'est les bandes qui l'entourent entièrement. Les jambes se terminent par des orteils qui s'évasent comme des racines, la surface pierreuse est entièrement teintée d'ocre.

Les aventuriers ne sont pas étrangers aux sacrifices d'animaux, ils sont couramment pratiqués. Mais les offrandes rituelles dont ils ont toujours été témoins et auxquelles ils ont participé sont généralement de nature plus cérémonielle. On a l'impression qu'il s'est déroulé ici quelque chose de plus primitif, de plus primordial, et la chambre elle-même est inquiétante au plus haut point.

### Le traître, enfin

La meneuse devrait faire un test de **Camouflage** pour Danakos. Il s'est caché derrière une pile de débris après avoir entendu les aventuriers approcher et se battre contre le *sprul-pa* au crâne de bovin. La meneuse devrait demander à chaque aventurier un test d'**Écoute** ou d'**Observation** (au choix du joueur) opposé au résultat du test de Danakos. S'il réussit à se dissimuler sans que les aventuriers ne le remarquent, il tente une embuscade, utilisant **Déplacement silencieux** pour tenter de porter le premier coup à celui qu'il estime le plus dangereux. S'ils font mine de déranger son travail autour de l'autel, qui consiste à préparer

la création d'un nouveau *sprul-pa* pour Idrima, il bondit pour attaquer. Il présente un visage ahuri, et est couvert de sang séché, de boue et de viscères.

Danakos n'a aucune envie de pourparlers avec les aventuriers. Il sait que s'ils devaient le ramener comme prisonnier, il pourrait dire adieu à la vie. Il a assassiné des Ernaldori et des Chiens-gris de sang-froid, des actes au-delà de toute rédemption ou de prix du sang. Au mieux, il pourrait espérer l'exil. Mais il serait plus probablement exécuté pour ses crimes. Alors qu'il se bat, il exhorte Idrima à la colère, lui promettant le bétail des Ernaldori, les aventuriers eux-mêmes et plus encore.

## LA PIERRE SE LÈVE AUSSI

La présence d'étrangers dans la chambre est la malheureuse coïncidence qui réveille Idrima. Elle dépense immédiatement 6 points de magie pour donner vie au *sprul-pa* frais préparé par Danakos. Il apparaîtra au rang d'action 11. Le serviteur semble grimper de l'intérieur de la terre dans l'agencement des os, de la peau et du crâne, et des plantes grimpantes poussent rapidement pour l'englober. Il n'est cependant pas immédiatement hostile et les observe, surveillant les aventuriers pendant que d'autres *sprul-pa* commencent à se réveiller et à apparaître dans les environs immédiats, à l'extérieur de la chambre des sacrifices.

La Femme de Pierre commence à remuer, révélant aux aventuriers que l'immense et grotesque statue n'est pas une représentation de la déesse, mais Idrima elle-même. Elle parle d'abord en terreux, proclamant d'une voix profonde qui résonne comme si elle émanait de plusieurs bouches à la fois : « *Je m'éveille. Je suis affamée. Je n'ai que trop dormi ! J'ai soif de sang et de sacrifices ! M'en amenez-vous plus ?* »

S'ils ne comprennent pas ou ne lui répondent pas, elle répétera les mêmes paroles en theyalan ancien, puis en heortling. Elle ne se déplace pas pour attaquer, et se comporte plutôt comme si elle attendait qu'on lui fasse une offrande et qu'on lui montre tout le respect qui lui est dû. Les aventuriers peuvent éviter un conflit sanglant s'ils choisissent de discuter avec elle. En tant qu'entité



chthonique, Idrima ne s'intéresse guère au combat et n'a besoin de rien de ce que les aventuriers possèdent. Danakos l'a bien servie depuis un jour ou deux, mais les serviteurs loyaux ne sont pas si rares quand on peut les envoûter.

Si Carthalo est présent, il reconnaît son pouvoir pour ce qu'il est et appelle à la prudence. Il admettra avoir peur de savoir Idrima éveillée et active. Mais si elle accepte de maintenir le Chaos à distance, il pourra s'accommoder de sa présence dans son monde. Si elle le réclame, il promet même de lui offrir des sacrifices maintenant et plus tard pour la maintenir en paix.

### Traiter avec la déesse-démone

La situation et la façon dont les aventuriers vont traiter avec Idrima sont à leur entière discrétion. Son seul objectif est d'être nourrie. Elle n'est pas particulièrement agressive ou malveillante. Elle n'est pas une créature du Chaos, et bien qu'elle soit considérée comme une « démons », elle ne poursuit aucun but maléfique. Elle est simplement égoïste quand il s'agit de sa survie.

- **Combattre :** si les aventuriers sont téméraires, ils peuvent combattre Idrima. Cela entraîne une bataille dantesque, alors qu'elle se manifeste et utilise son pouvoir considérable contre eux, appelant des *sprul-pa* et invoquant des rêves incarnés. La déesse-démone est coriace, mais elle peut être vaincue. Comme décrit ci-dessus, elle peut fusionner avec la terre et dispose de dizaines de *sprul-pa*. Les rêves incarnés sont relativement faibles, mais peuvent être source de distractions. Sa force physique, ses capacités sismiques et son regard redoutable font d'elle un adversaire formidable, mais des tactiques habiles, de la chance et de l'ingéniosité peuvent inverser le cours du combat.
- **Fuir avec le bétail :** les aventuriers peuvent simplement tenter de s'enfuir, en tuant Danakos fils d'Egros, en éliminant les gardiens d'Idrima qui s'interposent et en essayant de rassembler le reste du bétail avant que ses créatures ne les mettent tous en pièce. Cette résolution est appelée à être sanglante et chaotique. Idrima jaillira de la tour brisée dans un dernier effort pour les arrêter.



- **Fuir sans le troupeau :** si les aventuriers choisissent simplement de fuir sans tenter de sauver les bêtes, ils peuvent certainement y arriver. Idrima et les créatures les menaceront depuis le sommet de la colline, mais ne tenteront pas réellement de les arrêter. Une fois qu'ils seront partis, Danakos sacrifiera plus de bêtes pour créer

de nouveaux *sprul-pa*. Idrima le laissera finalement partir, l'autorisant à rentrer dans son village natal avec un tiers du troupeau pour ses efforts. Les aventuriers, quant à eux, seront reçus froidement à leur retour, et pourraient se rendre compte qu'ils ont perdu beaucoup de faveurs.

- **Négocier :** enfin, et c'est peut-être la solution la plus judicieuse, les aventuriers peuvent négocier avec la déesse-démone, marchandant pour lui donner une part du bétail (elle exigera la moitié, mais se contentera d'un tiers). On pourrait peut-être la convaincre de prendre le bétail de quelqu'un d'autre en échange, ce qui pourrait déclencher une autre série de vols de bétail et de représailles. Les sacrifices humains présentent peu d'intérêt pour elle, si ce n'est comme source de points de magie. Peut-être exigera-t-elle plus que cela ? Il est également possible qu'elle réclame que quelque chose soit restauré. En fin de compte, les aventuriers peuvent réaliser qu'elle n'est pas particulièrement mauvaise... Elle a juste faim et a l'habitude de faire ce qu'elle veut. Peut-être les aventuriers devraient-ils prêter serment pour s'assurer que chaque tribu reste hors du territoire d'Idrima, ou devraient-ils négocier à travers Varanik ou Danakos, si l'un ou l'autre est vivant et libéré de la folie et de la possession. Yanioth, la prêtresse d'Ernalda, pourrait même s'opposer à la destruction d'Idrima, car sa nature chthonique de déesse de la Terre en fait une alliée potentielle d'Ernalda. Idrima n'a aucune affection particulière pour ses rêves incarnés ou ses serviteurs, et ne rechigne pas à les détruire.

Il n'y a pas de solution unique à cette aventure, pas de moyen « correct » de traiter avec Idrima. Les aventuriers peuvent la détruire, en gagnant gloire et réputation au passage, ou ils peuvent l'apaiser en lui offrant de vivre pacifiquement. Ils peuvent nouer une alliance avec elle, offrant aux Colymar une alliée très puissante dans les Guerres des Héros à venir, et un avantage décisif sur la tribu Lismelder honnie. Chaque voie a ses avantages et ses inconvénients, mais, quel que soit le chemin suivi, les aventuriers auront pris part à un nouveau changement épique dans la dynamique du pouvoir de la région, et ajouté une note intéressante à leur propre voyage vers le statut de héros.

### LE CORRAL CÉRÉMONIEL

Après s'être occupés d'Idrima et de Danakos, les aventuriers souhaiteront sûrement retrouver le bétail volé des Ernaldori. Il est parqué dans un grand corral, étouffé par les mauvaises herbes, et obstrué par un portail de pierre encore intact après un millénaire, en équilibre sur un pivot et coulissant dans les deux sens. Il reste exactement 54 têtes de bétail dans le corral : une bête s'est perdue et a été retrouvée par les aventuriers plus tôt, et cinq ont été sacrifiées à Idrima pour créer des *sprul-pa* (cf. page 41).

Un test réussi d'**Élevage** sera nécessaire pour rassembler et mener le troupeau hors de l'enclos, à travers les bâtiments du temple et descendre de la colline, rendu plus difficile si les aventuriers sont gênés par les attaques des *sprul-pa* ou de la déesse-démone elle-même.

### RÉCOMPENSES ET EXPÉRIENCE

Ramener le bétail au clan Ernaldori rapporte un bonus de Réputation de +3 %, modifié par les critères suivants :

- +1 % pour avoir détruit Idrima.
- +2 % pour avoir négocié un pacte ou une alliance avec elle.
- +1 % pour avoir capturé Danakos et/ou Varanik et exigé une rançon aux Chiens-gris.

En plus des récompenses sociales, les aventuriers peuvent aussi garder tous les trésors trouvés dans les vieilles ruines, et l'argent gagné en rançonnant Danakos et/ou Varanik. Zarah, la femme du chef du clan Ernaldori, leur offrira 2001 chacun en guise de remerciement, ou son équivalent en bétail ou autres bénéfices que le clan peut apporter.



*Idrima la Femme de Pierre invoquant son Piétinement sismique.*

**Déesse-démone de la Terre**

Idrima est l'une des nombreuses filles de Maran Gor la Trembleuse de Terre, née de cette déesse quand le sang a pour la première fois éclaboussé la Terre durant la Guerre des Dieux. Idrima a combattu les ennemis de la Terre, le Chaos, les trolls et ceux qui avaient déclenché la colère des déesses de la Terre. Idrima peut être calmée et apaisée par le sang, celui de ses victimes ou celui offert en sacrifice. Durant les Grandes Ténèbres, elle aida à maintenir le Chaos loin de cette région. Durant l'Aube, les Theyalans de la région vénéraient Idrima, la gardienne et protectrice, lui offrant des sacrifices animaux et humains. Mais son culte disparut alors que les bienfaits de l'Aube se multipliaient. Négligée, elle s'endormit au plus profond de la terre. Elle s'est réveillée, assoiffée de sang.

Idrima est un esprit du culte des déesses de la Terre (en tant que telle, elle peut être sujette au sort de Commander un esprit de culte de Yanoth), et pourrait éventuellement être vénérée comme sous-culte de Maran Gor.

Idrima apparaît comme une énorme femme semblant sculptée dans la pierre et couverte d'ocre rouge. Elle est à l'évidence féminine, aux formes exagérées (cuisses, hanches, ventre et poitrine). Ses bras sont des tentacules épais et articulés, terminés par des branches plus petites servant de doigts, ses pieds sont similaires mais évoquant plutôt des racines. Sa tête, en proportion petite, est dépourvue de visage ; au lieu de cela, elle est couverte de bandes circulaires horizontales, mais quand elle est réveillée, les bandes s'ouvrent et révèlent un grand œil fixe qui a la taille de toute sa tête. Immobile, on peut facilement la confondre avec une statue.

Ses points de magie sont plus élevés en raison du récent sacrifice des trois Chiens-gris. Elle en a dépensé quelques-uns pour créer un nouveau *sprul-pa*.

FOR 25	CON 13	TAI 25
INT 13	DEX 13	CHA 19
POU 25	Points de magie : 36 (normalement 25)	

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-03	6/8
Jambe gauche	04-06	6/8
Abdomen	07-10	6/9
Poitrine	11-15	6/10
Bras droit	16-17	6/7
Bras gauche	18-19	6/7
Tête	20	6/7

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Saisie	80%	2D3 + (cf. ci-dessous)	7	12
Étreinte écrasante	Auto	2D6/round	1	12
Piétinement sismique	Auto	Cf. ci-dessous	3	-
Regard sans visage	Auto	Cf. ci-dessous	3	
Envoûtement	POU contre POU	Cf. ci-dessous	3	

**Déplacement :** 7

**Points de vie :** 23

**RA de base :** 3

**Armure :** peau de pierre valant 6 points.

**Runes :** Terre 100 %, Désordre 90 %.

**Compétences :** Combat spirituel 90 %, theyalan ancien 90 %, heortling 45 %, terreux 100 %, langue des esprits 50 %.

**Dégâts de combat spirituel :** 2D6+3

**Combat :** chaque tour, Idrima tente soit de *Saisir* un aventurier, soit d'utiliser une attaque *Piétinement sismique*

ou *Regard sans visage*. Si elle réussit à *Saisir* un aventurier, son attaque pour les tours suivants sera une *Étreinte écrasante*. Si elle ne saisit aucun aventurier ou s'ils sont hors de portée, elle utilisera son *Piétinement sismique* ou son *Regard sans visage*.

**Saisie :** une fois par tour, Idrima peut tenter de *Saisir* un aventurier. Une fois *Saisi*, l'aventurier doit vaincre la FOR d'Idrima pour se libérer (ou d'une façon ou d'une autre immobiliser son Bras droit). Idrima ne peut *Saisir* qu'un seul aventurier à la fois. Le tour suivant, un aventurier *Saisi* subit une *Étreinte écrasante*.

**Étreinte écrasante :** l'*Étreinte écrasante* commence le tour qui suit la *Saisie* d'un aventurier par Idrima. Chaque tour, l'aventurier subit 2D6 points de dégâts à la poitrine. Une armure protège jusqu'à céder. Idrima continue d'écraser l'aventurier jusqu'à ce qu'il surmonte sa FOR, neutralise son bras ou la convainc de le lâcher, ou qu'il tombe à 2 points de vie ou moins.

**Piétinement sismique :** chaque round où Idrima n'utilise ni *Saisie* ni *Regard sans visage*, elle peut piétiner le sol avec son pied, déclenchant un petit tremblement de terre. Le *Piétinement sismique* affecte une zone de 9 mètres carrés autour d'Idrima. Toute personne présente dans cette zone souffre d'un malus de -15% à toutes les compétences Agilité et de Manipulation (incluant les armes) et à tous les tests de DEX pour le round entier suivant. Chaque round, les personnages debout doivent réussir un test de DEX×5 (à -15% de malus) ou chuter au sol.

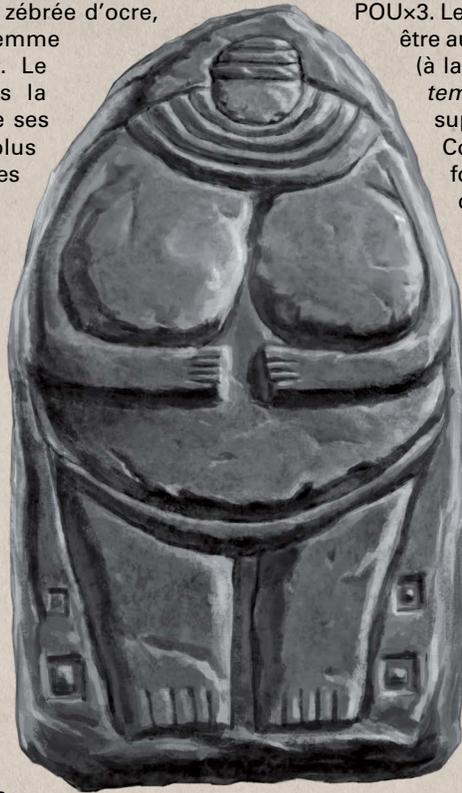
**Regard sans visage :** à chaque round où Idrima n'utilise ni *Saisie*, ni *Piétinement sismique*, elle peut diriger son *Regard sans visage* sur un aventurier, écartant les bandes de chair qui bordent son grand œil réprobateur. Si elle vainc le POU de sa cible grâce au sien, la victime est considérée comme Démoralisée pour les prochaines 10 minutes. Si Idrima obtient une réussite spéciale, la victime s'écroule pour un nombre de rounds entiers égal à 20 minutes moins sa CON. Si elle obtient une réussite critique, la victime s'écroule comme précédemment, et elle doit réussir un test de CON×5 ou mourir de terreur et du simple choc sur-le-champ. Son *Regard sans visage* équivaut à un sort runique de 1 point pour les besoins de la magie défensive.

**Rêves incarnés :** elle peut dépenser 1 point de magie pour créer un rêve incarné. Il faut un round de combat

entier pour les créer. Ils semblent émaner de l'autel comme de la brume grisâtre zébrée d'ocre, puis prennent la forme de la Femme de Pierre revêtue d'une cape. Le rêve incarné entre alors dans la terre pour émerger dans l'un de ses menhirs (cf. page 39 pour de plus amples informations sur les rêves incarnés).

**Sprul-pa** : Idrima peut appeler à elle un *sprul-pa* au prix de 1 point de magie et de 5 rangs d'action où qu'il se trouve dans la vieille ruine, le serviteur se manifestant dans l'un des crânes. Si la créature est déjà présente et se manifeste (50 % de chance que l'un se trouve à portée de voix), elle peut simplement l'appeler en terreux sans dépense de point de magie. Cet appel prend 5 rangs d'action, 1D4 *sprul-pa* arrivent le tour suivant à leur rang d'action.

**Envoûtement** : si elle ne se bat pas, Idrima peut dépenser 6 points de magie pour *Envoûter* une cible potentielle, l'obligeant à la servir et à la protéger. C'est une action résolue par un test de résistance, POU d'Idrima contre POU de la cible. Elle ne peut pas utiliser ce pouvoir contre des cibles qui lui sont résolument hostiles. En cas de réussite, la cible est *Envoûtée*. Elle est au service d'Idrima pour une journée entière et se voit attribuer une Passion temporaire Loyauté (Idrima) 90%. Sur une réussite spéciale, la durée est de 1D3+3 jours. Sur une réussite critique, la cible est à son service pendant une saison entière. Si elle demande à une victime *Envoûtée* de faire quelque chose à laquelle elle s'opposerait normalement (comme s'attaquer à des amis, trahir un serment...), la victime peut tenter



*Menhir représentant Idrima la Femme de Pierre*

de briser l'*Envoûtement* en réussissant un test de POU×3. Les chances de réussite devraient pouvoir être augmentées par les Passions appropriées (à la discrétion de la meneuse). Si l'*Envoûtement* est brisé, la Loyauté (Idrima) est supprimée. Les sorts de magie spirituelle Contremagie et Dissipation de la magie fonctionneront contre *Envoûtement*, tout comme les sorts runiques Absorption, Dispersion de la magie ou Inviolable qui pourront annuler ses effets.

**Magie** : au RA 3 de n'importe quel round, Idrima peut se fondre dans la terre et la pierre qui l'entourent, qu'il s'agisse d'un mur ou du sol. Ainsi fusionnée, elle ne peut pas être attaquée physiquement et ne peut attaquer autrement qu'en Combat spirituel ou par son *Regard sans visage*. Ce processus l'oblige à se débarrasser d'une grande partie de son corps, laissant une tache d'ocre et une désagréable substance visqueuse grumeleuse dans son sillage. Il lui faut un jour et une nuit entiers pour reconstituer son corps (même s'il a été détruit).

Idrima peut *Quitter son corps* au RA 3 à n'importe quel round au cours duquel elle n'a pas encore agi et envoyer son esprit aux alentours attaquer en Combat spirituel ou par son *Regard sans visage*. Quand elle *Quitte son corps*, ce dernier est vulnérable à moins qu'elle n'ait fusionné avec son environnement.

De plus, en tant que déesse chthonique, Idrima est capable d'absorber les points de magie des sacrifices qui lui sont faits, et les créatures de la Terre, comme les élémentaires de terre, ne l'attaquent pas. Si elle en rencontre un, elle peut lui parler en terreux et déclencher un test de résistance POU contre POU pour en prendre le contrôle et le guider comme s'il était sous ses ordres.

## VÉTÉRAN DE RONEQUEST ?

Si les joueurs connaissent les précédentes éditions de RONEQUEST, cette aventure peut être jouée sans trop de difficulté avec des aventuriers créés avec ces précédentes versions. La partie concernant les règles dans cette aventure contient suffisamment d'informations pour expliquer les Passions, les Runes et les autres évolutions du système. Le système RONEQUEST est assez flexible pour permettre d'adapter rapidement des personnages à ces règles, ou pour les ignorer. Un groupe habitué à HEROQUEST devrait avoir encore moins de difficultés à adapter cette aventure à son système de règles.

L'important est que cette aventure convient à un groupe d'aventuriers, au niveau initié, relativement inexpérimentés (des seigneurs runiques ou des prêtres runiques sont vraisemblablement trop puissants) et que ces aventuriers ont des raisons de se trouver dans la Passe du Dragon.

Sinon, les événements et les lieux de cette aventure sont suffisamment isolés pour qu'elle puisse se dérouler pratiquement n'importe où en Genertela, ou ailleurs dans Glorantha si souhaité.

Dé	Résultat
1	Une petite figurine d'un dieu inconnu en or. Un test réussi d' <b>Évaluation</b> révèle qu'elle vaut au moins 150 l. Aucune compétence de connaissance, même utilisée avec succès, ne permet d'identifier le dieu. Parfois, il est important d'accepter l'inconnu.
2	Une petite fiole de métal et de cristal, encore scellée, contenant une poudre grise. Cette poudre peut annuler toute maladie, toute magie ou autre, si elle est mélangée avec du vin et ingérée, l'effet se faisant sentir après une demi-journée. Il y a 1D6 doses de poudre. Un test réussi de <b>Médecine</b> ou d' <b>Alchimie</b> identifiera ces propriétés, mais une telle analyse consomme une des doses.
3	Une idole de la Femme de Pierre de la taille d'un poing, confectionnée dans une pierre d'un gris mat (cf. page 48 pour la description d'Ildrima). C'est également un cristal de stockage de points de magie d'une capacité de 8 points. Il est actuellement vide.
4	Un petit couteau taillé dans de la pierre polie marbrée de rouge et de vert. Il est encore coupant comme un rasoir. <b>Connaissance des minéraux</b> permet d'identifier du jaspe. Le manche était autrefois enroulé de quelque chose, certainement une cordelette de cuir, mais elle est toute desséchée et se désagrège au toucher. Il doit valoir dans les 50 l.
5	Une fibule constituée d'une grande plaque de jade bleu, de provenance inconnue. Porter un tel accessoire exotique peut augmenter la Réputation de l'aventurier de 1%.
6	Plusieurs éclats de quartz laiteux opalescent, sculptés d'étranges glyphes. Ceux-ci peuvent être assemblés et déchiffrés à l'aide d'un test réussi de <b>Lecture/Écriture theyalan ancien</b> . Déchiffrer ces glyphes pendant une journée complète donne à l'aventurier un bonus unique de +1D3% en theyalan ancien.
7-8	Une mâchoire dont les dents ont été entièrement remplacées par des broches d'argent enfoncées dans l'os et serties de minéraux semi-précieux. Pas d'utilisation apparente autre qu'un sujet de conversation. Valeur 250 l.
9-10	Un sac en cuir pourri contenant près d'une douzaine de petits morceaux de minéraux colorés, chacun de la taille d'un doigt, des figures sculptées d'hommes, de femmes, d'enfants et de dragonewts, avec quelques petits jetons arrondis. Un test réussi de <b>Connaissance de l'Empire des amis des wyrms</b> identifie ceci comme étant un jeu de plateau populaire pour enfants. Le plateau de jeu était un morceau de tissu, maintenant pourri. Une réussite critique permet à un aventurier de se souvenir des règles. L'ensemble vaut environ 200 l pour un collectionneur, la valeur des pierres est à peu près 50 l.
11-13	Un anneau taillé dans du marbre noir. Vaut 75 l.
14-16	Autrefois, c'était un carquois en peau et en bois, mais maintenant c'est une longue tache pâteuse surmontée par un bouquet de pointes de flèches regroupées à une extrémité. Les pointes de flèches sont des éclats d'obsidienne et ne valent pas grand-chose, mais elles sont toujours fonctionnelles.
17-19	Un petit pot en terre cuite assez récent bouché avec de la cire rouge, l'intérieur est rempli de matière grise lisse. C'était autrefois un onguent de soin, mais il est maintenant périmé. S'il est étalé sur une plaie, il retardera le processus de cicatrisation d'une semaine, en provoquant des démangeaisons terribles, et les guérisons magiques auront 1 point d'efficacité en moins par plaie.
20	Des tessons de poterie brisés avec des émaux de teintes inhabituelles, ou une tache écrasée de bronze vert-de-gris, sans finalité évidente. Sans valeur, sauf pour un archéologue.

# VASANA, FILLE DE FARNAN

**Cavalière lourde vétérane du clan Ernaldori de la tribu Colymar.**

**Femme, 21 ans. Initiée d'Orlanth Aventureux.**

**Présentation :** *Je suis Vasana, fille de Farnan, un héros de la Révolte de Front-étoilé, tué et dévoré par la Chauve-souris pourpre. Au cours de ma guerre vengeresse contre l'Empire lunar, j'ai attiré l'attention d'Argrath à la bataille du gué de Pennel. J'ai été cruellement blessée lors de la seconde bataille de Bouillon-de-Lune, gagnant cette terrible cicatrice qui barre la moitié gauche de mon visage. Je suis retournée à la ferme de ma mère pour récupérer. Je suis maintenant à nouveau prête pour l'aventure. Mes amis me connaissent comme une redoutable monteuse de bison, une bretteuse hors pair et une adoratrice dévouée d'Orlanth Aventureux. Mon honneur est ma plus grande force.*

Vasana est une petite femme athlétique, à la chevelure rousse et portant une vilaine cicatrice sur la partie gauche de son visage. Malgré sa petite taille, elle monte un bison et se montre plus que capable de commander des guerriers et des prêtres plus âgés qu'elle.

La grand-mère de Vasana était scribe au service des princes de Sartar. Elle est tombée au champ d'honneur lors de la bataille de Boldhome. Le père de Vasana, Farnan, était un orphelin du temple. Il épousa Vareena, une prêtresse d'Ernalda du clan Ernaldori. Farnan rejoignit la Révolte de Front-étoilé, et, plus tard, aida personnellement Kallyr Front-étoilé dans sa fuite de Sartar. Il périt en défendant la Citadelle Blanche en 1620, dévoré par la Chauve-souris pourpre. L'âme de Farnan fut annihilée et Vasana, alors adolescente, jura vengeance.

Aussitôt qu'elle fut initiée en tant qu'adulte, Vasana quitta la ferme de sa mère pour aller venger son père de l'Empire lunar. En 1623, elle suivit le roi Broyan jusqu'à la métropole de Nochet, accompagnée par sa demi-sœur Yanioth. À la bataille du gué de Pennel, elle combattit glorieusement et attira l'attention d'Argrath. Vasana suivit Argrath en Prax et rejoignit l'armée du Taureau blanc au cours de la libération de Pavis. En quête d'honneur, elle s'illustra à la seconde bataille de Bouillon-de-Lune, et fut presque tuée (recevant cette vilaine cicatrice qui traverse son œil gauche) en s'attaquant à une prêtresse lunar. Après le Réveil du Dragon, elle retourna à la ferme de sa mère pour récupérer.



FOR 16	CON 12	TAI 10
INT 15	DEX 11	CHA 19
POU 15	Points de magie : 15 + 10 (cristal de stockage de POU) = 25	

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01–04	5/4
Jambe gauche	05–08	5/4
Abdomen	09–11	3/4
Poitrine	12	5/5
Bras droit	13–15	5/3
Bras gauche	16–18	5/3
Tête	19–20	5/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Épée large	90	1D8+1+1D4	7	12
Épieu	70	1D10+1+3D6	6	10
Hache de bataille	55	1D8+2+1D4	7	10
Bouclier moyen	55	1D4+1D4	7	12
Arc composite	45	1D8+1	3	7

**Runes :** Air 90% (Ⓔ), Lune 50% (Ⓞ), Terre 20% (Ⓚ), Mort 75% (†), Vérité 70% (Υ), Mouvement 75% (Ⓡ).

**Passions :** Haine (Empire lunar) 90%, Honneur 70%, Dévotion (Orlanth) 80%, Loyauté (Sartar) 70%, Loyauté (Argrath) 70%, Loyauté (tribu Colymar) 70%, Loyauté (clan Ernaldori) 60%.

**Réputation :** 20%

**Rançon :** 500 l

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+3

**Rangs d'action :** DEX 3, TAI 2



**Points de vie :** 12

**Armure :** Cuirasse de plaques de bronze (5 pts), jambières et brassards de bronze (5 pts), jupe en cuir clouté (3 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité 0% :* Esquive 22%, Monte (bison) 70%. *Communication +10% :* Danse 25%, Éloquence 45%, Chant 50%. *Connaissances +5% :* Bataille 65%, Connaissance du culte (Orlanth) 25%, Coutumes (heortling) 30%, Agriculture 30%, Premiers soins 25%, Élevage 20%, Connaissance de la région (Sartar) 35%. *Manipulation +5% (y compris toutes les compétences d'arme).* *Magie +10% :* Méditation 25%, Combat spirituel 45%, Vénération (Orlanth) 35%. *Perception +5% :* Écoute 40%, Observation 50%, Recherche 30%, Pistage 10%. *Discrétion +5% :* Camouflage 15%, Déplacement silencieux 15%.

**Langues :** heortling 60%, tonnant 30%, marchand 20%, Lecture/Écriture theyalan 30%, Lecture/Écriture néo-pélorien 15%.

**Points de Rune :** 3 (Orlanth Aventureux)

**Sorts runiques :** Commander un esprit de culte (2), Marche des ténèbres (1), Dispersion de la magie (var.), Renvoyer un élémentaire d'air (selon la taille de l'élémentaire), Divination (1), Bouclier adamantin (3), Extension (1), Trouver un ennemi (1), Vol (var.), Guérison de blessure (1), Bond (1), Éclair (var.), Brouillard (1), Multisort (1), Bouclier (var.), Blocage spirituel (var.), Invoquer un élémentaire d'air (selon la taille de l'élémentaire, cf. encadré), Téléportation (3), Message du vent (1).

**Magie spirituelle :** Mobilité (1), Démoralisation (2), Soins (2).

**Objets magiques :** un cristal de stockage valant 10 points, une icône d'Orlanth en bronze conférant +10% à Vénération (Orlanth).

**Trésor :** transporte 20 l en pièces, armure et casque, bouclier moyen, épée large, épieu, hache de bataille, arc composite et 20 flèches, monte un bison (cf. encadré).

## YANIOETH, FILLE DE VAREENA

**Apprentie prêtresse d'Ernalda déesse de la Terre, membre du clan Ernaldori de la tribu Colymar. Femme, 23 ans.**

**Présentation :** *Appelez-moi Yanioth fille de Vareena, et comme ma mère, vous reconnaîtrez en moi une prêtresse d'Ernalda. Louée soit la Terre et tous ses secrets ! Je connais les danses sacrées de la vie et du désir, tout comme les rites de la naissance et du renouveau. Je parle aux esprits des mondes supérieurs et à ceux de la terre. Et je sais les façons de ressouder la peau et les os jusqu'à leur intégrité. Accompagnée de ma demi-sœur Vasana, je me suis aventurée à Nochet où j'ai obtenu la bénédiction et la faveur de la reine Samastina. Nous voyageons maintenant ensemble, suivant la voie que ma déesse a tracée devant moi.*

Yanioth est une femme voluptueuse aux tresses brunes qui se tortillent comme des serpents. Elle porte les vêtements traditionnels des prêtresses d'Ernalda, et parle d'un ton qui va de noble à parfois indécent. Malgré cela, elle est serviable et généreuse envers ses amis, et impitoyable envers ses ennemis.

C'est la demi-sœur de Vasana par leur mère Vareena, mais de pères différents. La grand-mère de Vasana est morte au Pic du Grizzli en défendant la reine Cheval Plumes et sa mère (Vareena, une prêtresse d'Ernalda) resta pendant les vingt années qui suivirent à l'écart de tout conflit.

Ce fut un grand choc pour sa mère quand Yanioth accompagna sa demi-sœur à Nochet, où elle gagna la bénédiction et la faveur de la reine Samastina. Yanioth était présente à la bataille du gué de Pennel. Elle accompagna Argrath pour invoquer Jaldon et contribua à la reconnaissance de Kallyr Front-étoilé en tant que prince.



FOR 11	CON 12	TAI 15
INT 16	DEX 15	CHA 17
POU 15	Points de magie : 15 + 10 (cristal de stockage de POU) = 25	

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01–04	0/4
Jambe gauche	05–08	0/4
Abdomen	09–11	0/4
Poitrine	12	0/5
Bras droit	13–15	0/3
Bras gauche	16–18	0/3
Tête	19–20	0/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Dague	35	1D4+2+1D4	6	6
Hache de bataille	55	1D8+2+1D4	5	10
Bouclier moyen	55	1D4+1D4	6	12
Arc composite	45	1D8+1	2	7

**Runes :** Terre (□) 90%, Ténèbres (●) 40%, Air (⊗) 30%, Fertilité (⌘) 85%, Bête (▼) 85%.

**Passions :** Dévotion (Ernalda) 80%, Loyauté (tribu Colymar) 70%, Loyauté (clan Ernaldori) 70%, Amour (famille) 70%, Loyauté (Argrath) 60%, Loyauté (reine Cheval Plumes) 60%, Loyauté (Sartar) 60%, Loyauté (reine Samastina) 60%, Haine (Empire lunar) 60%.

**Réputation :** 26%

**Rançon :** 1 000 l

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Rangs d'action :** DEX 2, TAI 1

**Points de vie :** 13

**Armure :** robe de prêtresse.

**Compétences :** *Agilité +5% :*

Esquive 35%, Nage 40%.

*Communication +10% :*

Danse 65%,

Éloquence 60%, Chant 70%. *Connaissances +5% :*

Connaissance de la région (Sartar) 35%, Bataille 35%,

Connaissance du culte (Ernalda) 40%, Coutumes (heortling) 30%,

Agriculture 30%, Premiers soins 50%, Élevage 20%,

Connaissance des plantes 25%, Intendance 35%.

*Magie +10% :* Méditation 35%, Combat spirituel 70%,

Vénération (Ernalda) 70%. *Manipulation +10% (y compris toutes les compétences d'arme).*

*Perception +5% :* Empathie (humain) 35%,

Écoute 30%, Observation 30%, Recherche 30%, Pistage 10%.

*Discretion +5% :* Camouflage 15%,

Déplacement silencieux 15%.

**Langues :** heortling 60%, terreux 30%, marchand 20%,

Lecture/Écriture theyalan 10%.

**Points de Rune :** 4 (Ernalda)

**Sorts runiques :** Absorption (var.), Exalter la Passion

(1), Charisme (1), Commander un esprit de culte (2),

Dispersion de la magie (var.), Renvoyer un élémentaire

de terre (selon la taille de l'élémentaire), Divination

(1), Pouvoir de la terre (3), Extension (1), Trouver un

ennemi (1), Guérison totale (3), Guérison de blessure

(1), Inviolable (1), Multisort (1), Régénérer un membre

(2), Vision de l'âme (1), Blocage spirituel (var.), Invoquer

un élémentaire de terre (selon la taille de l'élémentaire,

cf. encadré).

**Magie spirituelle :** Ralentissement (1), Soins (3), Confusion

(2).

**Objets magiques :** un cristal de stockage valant 10 points.

**Trésor :** enrichie par la faveur qu'elle a reçue de la reine

Samastina à Nochet, Yanioth débute avec 640 l en

pièces, un arc composite et 20 flèches, une hache de

bataille, une dague et un bouclier moyen. Chez elle, elle

possède 1 780 l en bijoux, vaisselles et biens luxueux.



## VOSTOR, FILS DE PYJEEEM

**Soldat dans l'infanterie lourde de Dunstop, en Tarsh lunar.**

**Homme, 21 ans. Initié des Sept Mères.**

**Présentation :** *Retenez vos coups, braves aventuriers ! Il est vrai que je suis un Lunar, originaire de Dunstop en Tarsh, mais j'ai renoncé à mon allégeance à l'Empire lunar. J'ai choisi de suivre un destin qui n'est pas celui d'un envahisseur. Mon nom est Vostor. Bien que j'aie déserté, je ne suis pas un traître ! J'ai mis mon kopis et mon bouclier au service de l'empereur Rouge à Nochet et à la bataille du gué de Pennel. Et en son nom, j'ai été presque mutilé par le sauvage que l'on appelle Harrek le Berserk. Pendant mon rétablissement, on a tenté de me tuer ; une purge ordonnée par le nouveau régime. Je n'avais pas d'autre choix que de fuir ou de risquer l'assassinat, ou la prison au mieux. J'ai été accepté, et ai même trouvé des amis, parmi mes anciens ennemis. Et maintenant, je suis mon propre chef, cherchant ma propre voie dans le monde.*



Vostor fils de Pyjeem est issu d'une longue lignée de soldats lunars de Tarsh originaire de Dunstop. Il possède une épaisse crinière de cheveux noirs, des yeux perçants et un physique puissant, mais sa caractéristique la plus remarquable est une rangée de cicatrices effrayantes sur le côté droit de son visage et son bras droit, guéries, mais témoignant toujours de la terrible blessure qu'il a subie.

Le grand-père de Vostor a combattu et est mort pour l'empereur Rouge à la bataille du Pic du Grizzli. Pyjeem suivit le général Fazzur l'Instruit, mais trouva la mort glorieusement au cours de la campagne Hendriking.

Adulte, Vostor rejoignit l'infanterie de Dunstop. Il fut scandalisé quand l'empereur Rouge remplaça Fazzur l'Instruit comme gouverneur-général de la Passe du Dragon. Néanmoins, il suivit son régiment en Esrolia et se battit vaillamment lors du siège de Nochet. Cependant, l'empire échoua à prendre la ville. Durant la bataille du gué de Pennel, Vostor fut presque tué par Harrek le Berserk, héritant de terribles cicatrices au visage et sur le bras droit. Vostor retourna à la Passe du Dragon pour se rétablir, mais pendant la retraite de Sartar, les partisans du roi Pharandos tentèrent de l'assassiner au cours d'une purge des officiers fidèles à Fazzur. Plutôt que d'attendre d'être assassiné, Vostor déserta et chercha des alliés parmi ses anciens ennemis de Sartar.

FOR 16      CON 15      TAI 13  
INT 15      DEX 15      CHA 10  
POU 15      Points de magie : 15

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-04	6/6
Jambe gauche	05-08	6/6
Abdomen	09-11	5/6
Poitrine	12	5/7
Bras droit	13-15	6/5
Bras gauche	16-18	6/5
Tête	19-20	5/6

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Kopis	80	1D8+1+1D4	6	12
Lance courte	45	1D6+1+1D4	6	10
Dague	45	1D4+2+1D4	7	7
Grand bouclier	90	1D6+1D4	7	16
Javelot	30	1D10+1D2	2	8
Arc composite	50	1D8+1	2	7
Bouclier moyen	35	1D4+1D4	7	12

**Runes :** Lune 80% (☉), Air 50% (☽), Terre 50% (☐), Désordre 75% (⌘), Illusion (⋮) 75%.

**Passions :** Peur (dragons) 60%, Peur (Harrek le Berserk) 60%, Haine (roi Pharandos) 60%, Honneur 70%, Amour (famille) 60%, Loyauté (Dunstop) 60%, Loyauté (Fazzur l'Instruit) 80%, Loyauté (empereur Rouge) 60%.

**Réputation :** 19%

**Rançon :** 500 l

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Rangs d'action :** DEX 2, TAI 2

**Points de vie :** 16

**Armure :** haubert d'écailles lourd (5 pts), jambières et bracers de plaques (6 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité* 5% : Esquive 35%. *Communication* +0% : Danse 15%, Intrigue 15%, Chant 30%. *Connaissances* +5% : Connaissance de la région (Tarsh lunar) 30%, Bataille 55%, Connaissance des dieux 15%, Connaissance du culte (Sept Mères) 25%, Coutumes (province lunar) 40%, Agriculture 35%, Premiers soins 30%. *Magie* +5% : Méditation 15%, Combat spirituel 45%, Vénération (Sept Mères) 35%. *Manipulation* +5% (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception* +0% : Écoute 40%, Observation 65%, Recherche 25%, Pistage 5%. *Discrétion* +5% : Camouflage 15%, Déplacement silencieux 15%.

**Langues :** néo-pélorien 70%, tarshite 30%, marchand 20%, heortling 10%, Lecture/Écriture néo-pélorien 20%.

**Points de Rune :** 3 (Sept Mères)

**Sorts runiques :** Commander un esprit de culte (2), Renvoyer un petit élémentaire de feu (1), Dispersion de la magie (var.), Divination (1), Extension (1), Trouver un ennemi (1), Guérison de blessure (1), Folie (1), Attaque mentale (2), Multisort (1), Réflexion (var.), Régénérer un membre (2), Vision de l'âme (1), Blocage spirituel (var.), Invoquer un petit élémentaire de feu (1) (cf. encadré).

**Points de magie :** 15

**Magie spirituelle :** Confusion (2), Glamour (2), Soins (1).

**Objets magiques :** Une matrice de sort de Soins (2), sous la forme d'une boucle de ceinture représentant un nain gras souriant.

**Trésor :** 125 l en pièces et butin, armure et casque, grand bouclier, kopis, lance courte, dague, deux javelots, un arc composite et 20 flèches.



## SORALA, FILLE DE TORIA

**Scribe révolutionnaire de Nochet. Femme, 21 ans. Initiée de Lhankor Mhy.**

**Présentation :** *Je vais être brève, je suis en pleine rédaction d'un traité et je ne voudrais pas perdre le fil de mes pensées. Je suis Sorala, érudite issue du temple de Lhankor Mhy de Nochet. Ma mère m'a appris à lire et à écrire, et m'a communiqué sa soif de savoir. Histoire, langues, traditions, rhétorique, logique et même les voies de la sorcellerie sont quelques-unes de mes spécialités. Et mes traductions du draconique ancien du Second Âge m'ont valu une grande reconnaissance de la part de mes pairs. Mais n'allez pas croire que je suis un simple rat de bibliothèque ou une copiste docile : j'ai combattu et versé le sang pour la reine Samastina et le roi Argrath. Il m'est tout aussi facile d'utiliser mon épée que mon stylet. J'ai rejoint un petit groupe d'aventuriers et je voyage avec eux maintenant, désireuse d'explorer plus encore ma terre natale, la Passe du Dragon.*



Sorala est une érudite athlétique et aventureuse, à la longue chevelure brune. Ses vêtements sont pratiques et communs, mis à part le voile paré de bijoux qu'elle porte comme une « barbe ».

Sorala est la petite-fille d'un sage de Lhankor Mhy du Temple du Savoir de Nochet. Il aida la Maison de Sartar contre les assassins lunars, et mourut glorieusement quand Belintar érigea le Mur de soutènement. Sa mère s'appelait Toria, et était également une sage de Lhankor Mhy. Elle survécut au Festin du roi Lion, mais mourut avec honneur durant le Grand raid de Cri-nière-grise.

À l'issue d'un long apprentissage, Sorala devint initiée de Lhankor Mhy. Durant la guerre civile en Esrolia, Sorala soutint l'usurpatrice Samastina, et combattit avec panache pour la protéger contre les assassins de la Terre rouge. Pendant le siège de Nochet, elle reçut la bénédiction de la reine de la Terre, et se distingua pendant la bataille du gué de Pannel. Sorala accompagna Argrath Taureau blanc à Pavis, et l'acclama comme roi de Pavis. À Pavis, elle se lia d'amitié avec Vasana et Yanioth et les accompagna lorsqu'elles retournèrent à la Passe du Dragon.

Sorala est une érudite reconnue comme spécialiste du Second Âge, en particulier la ville de Pavis et les écrits en draconique ancien.

FOR 13            CON 11            TAI 12  
INT 20            DEX 17            CHA 15  
POU 13            Points de magie : 13

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01–04	3/4
Jambe gauche	05–08	3/4
Abdomen	09–11	3/4
Poitrine	12	3/5
Bras droit	13–15	3/3
Bras gauche	16–18	3/3
Tête	19–20	6/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Épée large	70	1D8+1+1D4	5	12
Hache de bataille	35	1D8+2+1D4	5	8
Bouclier moyen	50	1D4+1D4	6	12
Fronde	45	1D8	1	–
Petite hache de lancer	65	1D6+1D3	1	8

**Runes :** Feu 60% (☉), Air 40% (☿), Terre 35% (□), Vérité 95% (Y), Homme 75% (♁), Harmonie 75% (III).

**Passions :** Haine (Empire lunar) 60%, Dévotion (Lhankor Mhy) 80%, Honneur 80%, Loyauté (reine Samastina) 70%, Loyauté (Argrath) 80%, Loyauté (famille) 60%, Loyauté (clan) 60%, Loyauté (Nochet) 60%.

**Réputation :** 18%

**Rançon :** 1 000 l

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Rangs d'action :** DEX 1, TAI 2

**Points de vie :** 11

**Armure :** linothorax (3 pts), jambières et brassards (3 pts), casque intégral (6 pts).

**Compétences :** *Agilité* 10% : Esquive 44%. *Communication* +10% : Marchandage 20%, Danse 30%, Intrigue 20%, Éloquence 30%, Chant 30%. *Connaissances* +10% : Connaissance de la région (Esrolia) 40%, Connaissance de la région (Vieille Pavis) 60%, Bataille 50%, Bureaucratie 50%, Connaissance du culte (Lhankor Mhy) 30%, Coutumes (Esrolia) 35%, Connaissance des trolls 30%, Connaissance de l'Empire des amis des wyrms 35%. *Magie* +5% : Méditation 35%, Combat spirituel 40%, Vénération (Lhankor Mhy) 30%. *Manipulation* : +20% (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception* +10% : Écoute 35%, Observation 35%, Recherche 35%. *Discrétion* +20% : Camouflage 30%, Déplacement silencieux 30%.

**Langues :** esrolien 60%, heortling 50%, marchand 30%, Lecture/Écriture theyalan 90%, Lecture/Écriture ancien draconique 60%, Lecture/Écriture néo-pélorien 50%.

**Points de Rune :** 3 (Lhankor Mhy)

**Sorts runiques :** Analyser la magie (1), Clairvoyance (1), Commander un esprit de culte (2), Voir la vérité (1), Dispersion de la magie (var.), Divination (1), Extension (1), Trouver un ennemi (1), Guérison de blessure (1), Savoir (2), Lire les pensées (1), Multisort (1), Reconstitution (3), Vision de l'âme (1), Blocage spirituel (var.), Traduction (1), Discours de vérité (2).

**Magie spirituelle :** Détecter la vie, Détecter la magie, Détecter les esprits, Longue vue (2).

**Objets magiques :** une petite figurine en pierre représentant un dragonewt huppé qui pointe dans la direction désirée (matrice magique Trouver).

**Treasure :** 500 l en pièces, bijoux et butin, armure et casque, épée large, petite hache, bouclier moyen, fronde et 10 billes, nécessaire d'écriture ; disque d'étain avec un calendrier gravé ; lettre de marque du Temple du Savoir de Nochet.



# HARMAST FILS DE BARANTHOS

**Noble chevalier-paysan du clan Ernaldori de la tribu Colymar. Homme, 21 ans. Initié d'Issaries.**

**Présentation :** *Harmast est mon nom. Je suis le premier-né du grand chef Baranthos. Vous avez sans doute entendu parler de moi. Les membres de mon clan, les Ernaldori, sont de loyaux sarterites. Nous sommes réputés pour notre prudence et nos réussites. En effet, mon clan a défendu les terres tribales des Colymar alors que d'autres partaient guerroyer. Mais à leur retour, où étaient les remerciements pour nos services ? J'ai combattu à la bataille du gué de Pennel avec ceux de mon clan, et assisté au couronnement du prince de Sartar. Mes amis et mes ennemis me savent homme de parole, un diplomate et un négociateur habile. Mais ils savent aussi que cette excellente épée à mon côté n'est pas décorative.*

Harmast est issu d'une noble lignée de la tribu Colymar. Son père est le chef du clan Ernaldori. Son grand-père et son grand-oncle étaient rois de la tribu. Sa famille est célèbre pour sa loyauté à Sartar et pour sa prudence : la famille d'Harmast a survécu sous l'occupation lunar en conservant la vie (et la richesse), là où d'autres périrent.

Harmast est un initié du culte d'Issaries. Il tente d'éviter le conflit qui couve dans la Passe du Dragon, préférant les discussions et les négociations au combat. Cependant, après le Grand Hiver, Harmast se battit en duel contre un thane Greydog et le tua. Les proches du thane jurèrent de se venger d'Harmast. Harmast combattit à la bataille du gué de Pennel, avec les membres de son clan, Vasana et Yanioth. Il fut témoin du Réveil du Dragon et se battit pour Front-étoilé pendant la libération de Sartar, l'acclamant comme prince.

De taille et d'apparence moyennes, Harmast a des cheveux noirs très courts et des yeux étonnamment clairs. Ses vêtements et son équipement sont de bonne facture et ostensiblement ornés de motifs décoratifs, un étalage clair de la richesse de sa famille. En tant que personne, il est parfois un peu arrogant et rapidement sur la défensive lorsqu'il s'agit de son choix de rester et de défendre le domaine agricole de sa famille lorsque d'autres membres de son clan répondirent à l'appel du roi Broyan.

Harmast est un négociateur : lorsqu'il ne peut pas conclure un marché, il compte sur ses redoutables compétences en tant que duelliste. Généralement, il tâche d'éviter les conflits, mais n'hésite pas à agir de manière décisive lorsqu'il y est mêlé.



FOR 13      CON 9      TAI 13  
INT 19      DEX 18      CHA 10  
POU 16      Points de magie : 16

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-04	6/4
Jambe gauche	05-08	6/4
Abdomen	09-11	6/4
Poitrine	12	6/5
Bras droit	13-15	6/3
Bras gauche	16-18	6/3
Tête	19-20	5/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Épée large	100	1D8+1+1D4	6	12
Hache de bataille	40	1D8+2+1D4	6	10
Dague	55	1D4+2+1D4	7	6
Javeline	45	1D10	1	—
Bouclier moyen	80	1D4+1D4	6	12
Javelot à une main	45	1D8+1+1D2	1	7

**Runes :** Air 90 % (G), Feu 60 % (O), Ténèbres 20 % (●), Harmonie 90 % (III), Mouvement 75 % (Z).

**Passions :** Haine (Chiens-gris) 60 %, Amour (famille) 80 %, Loyauté (Sartar) 80 %, Loyauté (clan Ernaldori) 60 %, Loyauté (tribu Colymar) 60 %, Loyauté (Temple d'Issaries) 60 %.

**Réputation :** 15 %

**Rançon :** 500 l

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+1

**Rangs d'action :** DEX 1, TAI 2



**Points de vie :** 10

**Armure :** Cuirasse de plaques (6 pts), jambières et brassards de plaques (6 pts), casque fermé (5 pts).

**Compétences :** *Agilité 10% :* Esquive 46 %, Monte (cheval) 40 %, *Communication +5% :* Marchandage 65 %, Danse 20 %, Éloquence 50 %, Chant 35 %. *Connaissances +10% :* Connaissance de la région (Sartar) 40 %, Bataille 30 %, Connaissance du culte (Issaries) 30 %, Coutumes (heortling) 70 %, Agriculture 35 %, Élevage 25 %, Intendance 50 %. *Magie +5% :* Méditation 10 %, Combat spirituel 65 %, Vénération (Issaries) 55 %. *Manipulation +20% (y compris toutes les compétences d'arme) :* Perception +10% : Empathie (humain) 60 %, Écoute 35 %, Observation 35 %, Recherche 35 %, Pistage 15 %. *Discrétion +15% :* Dissimulation 25 %, Déplacement silencieux 30 %.

**Langues :** heortling 60 %, marchand 45 %, Lecture/Écriture theyalan 20 %.

**Points de Rune :** 3 (Issaries)

**Sorts runiques :** Commander un esprit de culte (2), Dispersion de la magie (var.), Divination (1), Extension (1), Vol (var.), Trouver un ennemi (1), Guérison de blessure (1), Multisort (1), Passage (1), Épier le chemin (2), Barrière protectrice (2), Vision de l'âme (1), Troquer un sort (2), Blocage spirituel (var.).

**Magie spirituelle :** Détecter les ennemis (1), Longue vue (1), Glamour (2), Mobilité (1).

**Objets magiques :** trois potions de soins qui restaurent 1D10 points de dégâts chacune.

**Trésor :** 150 l en pièces, armure et casque, épée large, dague, un javelot, trois javelines, bouclier moyen, deux zèbres de monte.

**LES ZÈBRES D'HARMAST :** Harmast monte un zèbre de Prax (et en possède un second). Il doit descendre de sa monture pour combattre, aucun des deux n'ayant été habitué à la fureur des combats. Leur Déplacement est de 12. Les caractéristiques ne sont pas nécessaires.

**LE BISON DE VASANA**

Vasana monte un bison de cavalerie entraîné. En cas d'attaque montée d'un adversaire à pied, elle utilise 1D10+10 pour déterminer la localisation. Quand elle charge à l'épieu avec son bison, elle applique le bonus aux dégâts du bison, et non le sien !

FOR 36	CON 17	TAI 34
INT ND	DEX 12	INT ND
POU 10	Points de magie : 10	

Localisation	D20	Armure/PV
Patte arrière droite	01-02	3/7
Patte arrière gauche	03-04	3/7
Croupe	05-07	3/9
Poitrail	08-10	3/9
Patte avant droite	11-13	3/7
Patte avant gauche	14-16	3/7
Tête	17-20	3/8

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Coup de corne	50	2D10+3D6	8	12
Piétinement	50	6D6 à un adversaire au sol	8	12

**Bonus aux dégâts:** +3D6

**Déplacement:** 12

**Points de vie:** 23

**Combat:** un bison peut donner un coup de corne ou piétiner au cours d'un round, pas les deux.

**Armure:** peau valant 3 points.

**ÉLÉMENTAIRE D'AIR**

Vasana peut dépenser des points de Rune pour demander à Orlanth de lui envoyer un élémentaire d'air de n'importe quelle taille. Il suivra ses ordres et restera dans ce monde pendant 15 minutes (la durée du sort) avant de disparaître.

Caractéristiques	Petit	Moyen	Grand
Points de Rune pour invoquer	1	2	3
TAI (mètres cube)	3	6	10
Points de vie	10	19	29
FOR	10	19	29
POU	11	17	20
Déplacement	12	12	12

**Aptitudes:** un élémentaire d'air peut transporter des objets et des personnes totalisant une TAI inférieure ou égale à sa FOR. Il peut créer une brise ou une petite tornade. Un élémentaire d'air peut dévier les flèches et autres armes à distance de leur course.

**Attaque:** un élémentaire d'air attaque en enveloppant son adversaire pour le projeter à son sommet, puis le faire retomber. Les points de dégâts sont 1D6 plus 1D6 tous les 3 mètres de chute. Ainsi, un petit élémentaire d'air peut infliger un maximum de 2D6 points de dégâts. En atteignant 6 mètres de haut, un élémentaire d'air moyen inflige 3d6 points de dégâts. Et un grand élémentaire d'air infligera 4d6. Un personnage peut tenter de résister en faisant appel à sa FOR dans un test de résistance contre la FOR de l'élémentaire. Si le personnage résiste, il reste au sol. Les personnages peuvent choisir d'attaquer ou de lancer un sort contre l'élémentaire d'air au lieu de résister dans l'espoir que l'élémentaire soit détruit au milieu de son lancer, qui ne causera que la moitié des points de dégâts. Le personnage sera néanmoins lancé.

**ÉLÉMENTAIRE DE TERRE**

Yanioth peut dépenser des points de Rune pour demander à Ernalda de lui envoyer un élémentaire de terre de n'importe quelle taille. Il suivra ses ordres et restera dans ce monde pendant 15 minutes (la durée du sort) avant de disparaître.

Caractéristiques	Petit	Moyen	Grand
Points de Rune pour invoquer	1	2	3
TAI (mètres cube)	1	3	10
Points de vie	10	19	29
FOR	10	19	29
POU	11	17	20
Bonus aux dégâts	0	1D6	3D6
Déplacement	3	3	3

**Aptitudes:** un élémentaire de terre peut ouvrir des trous dans le sol, creuser des tunnels et trouver des objets enterrés. Il peut également être utilisé pour retenir des objets coincés dans la boue, empêcher les plafonds des tunnels de s'écrouler ou former des monticules et des crêtes dans le sol (pas plus grands que le volume de l'élémentaire). Un élémentaire de terre peut transporter une personne et « nager » sous le sol s'il dispose d'une FOR suffisante pour la soulever. Il n'y a pas d'air dans le sol ; l'individu porté doit réussir des tests de CON ou suffoquer. L'élémentaire de terre ne peut agir ainsi que si le passager n'oppose pas de résistance. Un élémentaire de terre peut transporter plusieurs personnes si sa FOR est suffisante.

**Attaque:** en combat, l'élémentaire de terre utilise son volume pour engloutir ses adversaires, en ouvrant un trou sous son ennemi d'un volume maximal égal à son propre volume. Un petit élémentaire de terre n'engloutit

## ÉLÉMENTAIRES (SUITE)

simplement que les jambes de la victime. Un élémentaire de terre moyen peut englober sa victime jusqu'au cou, enterrant la poitrine et l'abdomen ainsi que les jambes. Un grand élémentaire de terre peut ensevelir complètement sa victime, engloutissant toutes ses localisations. Dans ce cas, la victime va aussi s'asphyxier (selon les règles de suffocation) à moins qu'elle ne s'échappe. Après avoir enterré sa victime, l'élémentaire de terre referme le trou, appliquant son modificateur de dégâts comme points de dégâts à toutes les localisations englouties. Un élémentaire de terre ne peut attaquer de cette manière que dans la terre ou les sols rocheux (pas dans le sable ou le terreau meuble). Il ne peut attaquer qu'une seule fois dans un endroit donné, parce que la terre pulvérisée est trop fine pour une seconde attaque. La victime est retenue par l'élémentaire de terre dans tous les cas. Elle doit surmonter la FOR de l'élémentaire avec la sienne propre pour se libérer et ramper hors de son emprise. Si un élémentaire de terre n'a pas de bonus aux dégâts, ou s'il attaque une victime dans un sol inadapté, il engloutira la victime comme décrit ci-dessus, sans causer de dégâts. La victime doit encore résister FOR contre FOR pour se libérer de l'emprise de l'élémentaire de terre.

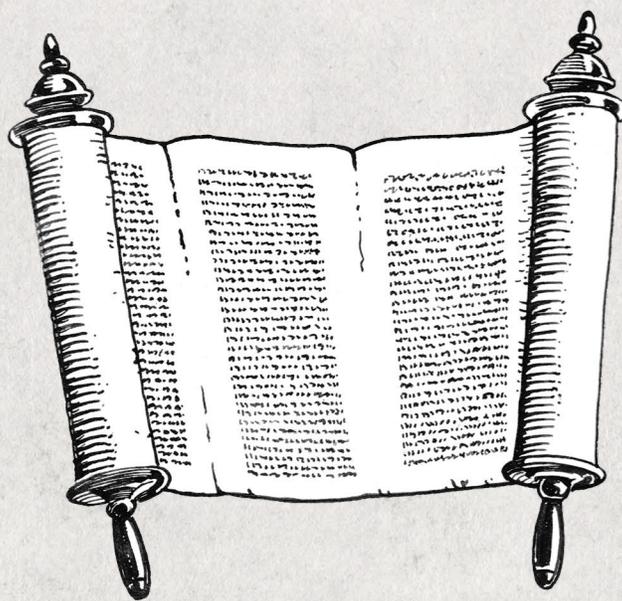
### ÉLÉMENTAIRE DE FEU

Vostor peut dépenser un point de Rune pour demander aux Sept Mères de lui envoyer un petit élémentaire de feu. Il suivra ses ordres et restera dans ce monde pendant 15 minutes (la durée du sort) avant de disparaître.

Caractéristiques	Petit
Points de Rune pour invoquer	1
TAI (mètres cube)	1
Points de vie	10
FOR	10
POU	11
Bonus aux dégâts	0
Déplacement	6

**Aptitudes:** un élémentaire de feu peut embraser tout objet inflammable qu'il touche. Il peut chauffer le métal (et finir par le faire fondre) et la pierre, allumer des feux et, bien sûr, calciner les êtres vivants. Les élémentaires de feu flottent dans l'air à la même vitesse qu'ils se déplacent au sol.

**Attaque:** en combat, un élémentaire de feu engloutit ses victimes dans les flammes. Il peut engloutir 10 points de TAI d'ennemi par mètre cube de volume. À la fin de chaque round où la victime est engloutie, on compare le résultat de 3D6 à la CON de la victime. Si l'attaque est réussie, le personnage subit 3D6 points de dégâts directement à ses points de vie généraux. En cas d'échec, la victime ne subit que la moitié des points de dégâts à ses points de vie généraux. L'armure ne protégera pas contre ces points de dégâts, contrairement aux sorts Protection et Bouclier.



## VISHI DUNN

**Initié de Waha. Homme, 21 ans. Assistant-chaman de la tribu Grand Lama.**

**Présentation :** *Je suis Vishi Dunn, peut-être mieux connu dans le monde des Esprits que dans celui-ci. Mon rôle de chaman du clan Lama bleu m'a amené à énormément voyager et j'ai vu beaucoup de choses en matière de guerre et de mort. Il est vrai que certains m'ont appelé Vishi le Fratricide, mais ce nom est né de la loyauté, non de la trahison. Je sais que dans toute la Passe du Dragon, il n'est pas de meilleure chance de paix que celle offerte par Argrath. J'étais présent lors de la libération de Pavis, et j'ai trouvé des amis en Vasana, Yanioth et les leurs. Maintenant, je chevauche à leur côté et m'occupe des besoins du monde des Esprits, offrant conseils et mises en garde, aussi longtemps qu'ils voudront les entendre. Ne faites pas attention à mon familier, Cousin Singe. C'est un pleutre, et il a peu à dire d'intéressant.*



Vishi Dunn est un membre de la tribu des Monteurs du Grand Lama, du clan Lama bleu. Il est élancé et a le crâne rasé hormis la queue de cheval traditionnelle de la tribu Grand Lama. Son corps est tatoué de motifs décoratifs et spirituels. Il porte une robe en laine de yak chamarrée superbement ornée de motifs, ouverte sur le devant, et des sandales grossières, préférant aller pieds nus quand cela est possible. Sa peau est plus foncée que la plupart des autres, témoignage de longues années d'exposition au soleil.

Son grand-père combattit pour le grand roi au Pic du Grizzli et fut tué par les esprits lunars. Son père tomba sous les coups de l'Empire lunar lors de la première bataille de Bouillon-de-Lune.

Au cours de son rite de passage à l'âge adulte, Vishi fut presque tué par des esprits. Il fut l'apprenti d'un chaman, Sabera Monte-esprit, qui lui enseigna comment interagir avec le monde des Esprits. Quand la rumeur confirma que le Taureau blanc allait invoquer le demi-dieu Jaldon Dent-d'or, Vishi se rendit à au Repos de Jaldon pour assister à l'événement. Jaldon réapparut, et Vishi Dunn jura fidélité au Taureau blanc. Lorsque l'un de ses propres parents s'opposa à toute alliance avec Argrath, Vishi Dunn le mit à mort. Il est désormais largement connu comme Vishi le Fratricide, un surnom dont il n'est ni fier ni honteux.

Vishi suivit Argrath et Jaldon pour libérer Pavis, où il se lia d'amitié avec Vasana et l'accompagna à la Passe du Dragon. Vishi est extrêmement fidèle à Argrath (presque trop), à tel point qu'on pourrait le qualifier de quasi fanatique. Malgré cela, il est étonnamment matérialiste, jouissant de l'alcool et des plaisirs terrestres comme tout un chacun.

FOR 13	CON 13	TAI 12
INT 18	DEX 13	CHA 15
POU 19	Points de magie : 19+14	

Localisation	D20	Armure/PV
Jambe droite	01-04	0/5
Jambe gauche	05-08	0/5
Abdomen	09-11	0/5
Poitrine	12	0/6
Bras droit	13-15	0/4
Bras gauche	16-18	0/4
Tête	19-20	0/5

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Épieu	50	1D10+1+1D4	4	10
Hache-dague (2 mains)	60	3D6+1D4	5	10
Dague	45	1D4+2+1D4	7	7
Perche-lasso	45	Agripper	5	4

**Runes :** Lune 60 % (☉), Air 55 % (☽), Eau 50 % (♊), Mort 80 % (†), Homme 85 % (♂).

**Passions :** Loyauté (Argrath) 80 %, Haine (Empire lunar) 70 %, Honneur 60 %, Amour (famille) 60 %, Haine

(Chaos) 60 %, Loyauté (Sabera Monte-esprit, mentor) 60 %, Loyauté (tribu Grand Lama) 50%.

**Réputation :** 9 %

**Rançon :** 250 l.

**Déplacement :** 8

**Bonus aux dégâts :** +1D4

**Dégâts de combat spirituel :** 1D6+4

**Rangs d'action :** DEX 2, TAI 2

**Points de vie :** 13

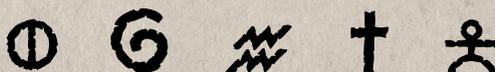
**Armure :** pagne et robe.

**Compétences :** *Agilité +10 % :* Esquive 36 %, Monte (grand lama) 65 %. *Communication +15 % :* Chant 45 %. *Connaissances +15 % :* Connaissance des animaux 40 %, Bataille 30 %, Connaissance du culte (Waha) 35 %, Coutumes (Prax) 40 %, Premiers soins 50 %, Élevage 50 %, Mort paisible 50 %, Connaissance des plantes 45 %. *Magie +10 % :* Méditation 40 %, Combat spirituel 95 %, Danse spirituelle 45 %, Connaissance des esprits 40 %, Voyage spirituel 65 %, Vénération (Waha) 35 %. *Manipulation +20 %* (y compris toutes les compétences d'arme). *Perception +15 % :* Écoute 40 %, Observation 40 %, Recherche 50 %, Pistage 10 %. *Discrétion +10 % :* Camouflage 20 %, Déplacement silencieux 20 %.

**Langues :** praxien 65 %, heortling 25 %, langue des esprits 50 %, marchand 20 %.

**Magie spirituelle :** Détecter un esprit (1), Soins (2), Seconde vue (3), Écran spirituel (3).

**Points de Runes :** 3 (Waha)



## VISHI DUNN (SUITE)

**Sorts runiques** : Commander un esprit de culte (2), Désincarnation (1), Renvoyer un petit élémentaire de terre (1), Dispersion de la magie (var.), Divination (1), Extension (1), Trouver un ennemi (1), Guérison de blessure (1), Multisort (1), Bouclier (var.), Vision de l'âme (1), Blocage spirituel (var.), Invoquer un petit élémentaire de terre (1).

**Objets magiques** : un cristal de stockage valant 14 points.

**Trésor** : transporte 5 l en pièces, possède un grand lama (cf. ci-après). En outre, il possède des sacoches pleines de butin, des objets précieux provenant du pillage de Pavis, pour une valeur de 400 l.

**Familier (joyeux compère)** : un babouin intelligent dénommé Cousin Singe (cf. ci-après). Cousin Singe est un pleutre impénitent.

## FAMILIER, ÉLÉMENTAIRE ET MONTURE

**COUSIN SINGE**, *babouin*

FOR 17            CON 11            TAI 10  
INT 13            DEX 13            CHA 10  
POU 13            Points de magie : 13

Localisation	D20	Armure/PV
Patte arrière droite	01-02	1/3
Patte arrière gauche	03-04	1/3
Abdomen	05-07	1/5
Poitrail	08-10	1/5
Patte avant droite	11-13	1/3
Patte avant gauche	14-16	1/3
Tête	17-20	1/4

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Griffes	50	1D6+1+1D4	8	-
Morsure	40	1D8+1+1D4	8	-
Lance courte	30	1D6+1+1D4	6	10
Fronde	30	1D8	2	

**Bonus aux dégâts** : +1D4

**Déplacement** : 10

**Points de vie** : 11

**Combat** : sa tactique habituelle consiste à frapper avec la lance, puis de s'approcher pour griffer et mordre.

**Armure** : fourrure valant 1 point.

**Compétences** : *Agilité* : Escalade 90 %, Esquive 26 %.

*Connaissances* : Connaissance des animaux 30 %. *Magie* : Combat spirituel 50 %, Vénération (Grand-père Babouin) 35 %. *Perception* : Écoute 40 %, Observation 35 %, Pistage 25 %. *Discrétion* : Déplacement silencieux 45 %.

**Langues** : langue des bêtes 30 %, praxien 10 %.

**Passions** : Amour (famille) 60 %.

**Runes** : Bête 80 %, Désordre 75 %.

**Magie spirituelle** : Soins (2), Contremagie (2), Mobilité (1), Écran spirituel (2).

**ÉLÉMENTAIRE DE TERRE**

Vishi Dunn peut dépenser un point de Rune pour demander à Waha de lui envoyer un petit élémentaire de terre. Il suivra ses ordres et restera dans ce monde pendant 15 minutes (la durée du sort) avant de disparaître.

Caractéristiques	Petit
Points de Rune pour invoquer	1
TAI (mètres cube)	1
Points de vie	10
FOR	10
POU	11
Bonus aux dégâts	0
Déplacement	3

**Aptitudes** : un élémentaire de terre peut ouvrir des trous dans le sol, creuser des tunnels et trouver des objets enterrés. Il peut également être utilisé pour retenir des objets coincés dans la boue, empêcher les plafonds des tunnels de s'écrouler ou former des monticules et des crêtes dans le sol (pas plus grands que le volume de l'élémentaire). Un élémentaire de terre peut transporter une personne et « nager » sous le sol s'il dispose d'une FOR suffisante pour la soulever. Il n'y a pas d'air dans le sol ; l'individu porté doit réussir des tests de CON ou suffoquer. L'élémentaire de terre ne peut agir ainsi que si le passager n'oppose pas de résistance. Un élémentaire de terre peut transporter plusieurs personnes si sa FOR est suffisante.

**Attaque** : en combat, l'élémentaire de terre utilise son volume pour englober ses adversaires, en ouvrant un trou sous son ennemi d'un volume maximal égal à son propre volume. Un petit élémentaire de terre n'engloutit simplement que les jambes de la victime. Un élémentaire de terre moyen peut englober sa victime jusqu'au cou, enterrant la poitrine et l'abdomen ainsi que les jambes. Un grand élémentaire de terre peut ensevelir complètement sa victime, englobant toutes ses localisations. Dans ce cas, la victime va aussi s'asphyxier (selon les règles de suffocation) à moins qu'elle ne s'échappe. Après avoir enterré sa victime, l'élémentaire de terre referme le trou, appliquant son modificateur de dégâts comme points de dégâts à toutes les localisations englobées. Un élémentaire de terre ne peut attaquer de cette manière que dans la terre ou les sols

rocheux (pas dans le sable ou le terreau meuble). Il ne peut attaquer qu'une seule fois dans un endroit donné, parce que la terre pulvérisée est trop fine pour une seconde attaque. La victime est retenue par l'élémentaire de terre dans tous les cas. Elle doit surmonter la FOR de l'élémentaire avec la sienne propre pour se libérer et se ramper hors de son emprise. Si un élémentaire de terre n'a pas de bonus aux dégâts, ou s'il attaque une victime dans un sol inadapté, il engloutira la victime comme décrit ci-dessus, sans causer de dégâts. La victime doit encore résister FOR contre FOR pour se libérer de l'emprise de l'élémentaire de terre.

#### LE GRAND LAMA DE VISHI DUNN

Vishi Dunn monte un grand lama de cavalerie entraîné. Ces montures sont tellement grandes que les cavaliers utilisent 1D10+10 sur la table de localisation quand ils frappent un adversaire, même un ennemi monté. Quand il charge à l'épieu, Vishi Dunn utilise le bonus aux dégâts de son grand lama !

FOR 36            CON 15            TAI 42  
INT ND            DEX 11            INT ND  
POU 13            Points de magie : 13

Localisation	D20	Armure/PV
Patte arrière droite	01-02	2/7
Patte arrière gauche	03-04	2/7
Arrière-train	05-07	2/9
Avant-train	08-10	2/9
Patte avant droite	11-13	2/7
Patte avant gauche	14-16	2/7
Tête	17-20	2/8

Armes	%	Dégâts	RA	Dura.
Morsure	35	1D8	8	12
Coup de sabot	50	1D8+4D6	8	12
Cabrage	35	2D8+4D6	8	

**Bonus aux dégâts :** +4D6

**Déplacement :** 12

**Points de vie :** 22

**Combat :** un grand lama peut attaquer un ou deux ennemis simultanément en mordant et donnant des coups de sabot. Il peut également se cabrer contre un adversaire.

**Armure :** peau valant 2 points.



# LE MONDE DES ESPRITS

Le **monde des Esprits** est un endroit d'une beauté et d'une vie sublimes, mais c'est aussi le lieu où errent les esprits perdus, où les rêves brisés s'unissent et où les cauchemars festoient. Certains esprits sont liés à des régions spécifiques, tandis que d'autres errent dans le monde des Esprits. Cet autre monde est composé de nombreuses petites parties distinctes, mais reliées à d'autres lieux par des chemins spirituels. Pour la plupart des visiteurs, il s'agit tout simplement d'une zone grise illimitée de néant. Pour les chamans, cependant, le monde des Esprits apparaît différemment. Comme beaucoup d'endroits à Glorantha, la Malaterre décrite dans *La Tour brisée* se reflète dans le monde des Esprits, un endroit désolé de plaines rocailleuses et de contreforts gris.

## LE CHAMAN

La magie spirituelle est commune dans Glorantha, et le **chaman** en est l'expert. Les chamans sont des spécialistes engagés dans la magie spirituelle et la connaissance des esprits et du monde des Esprits, développant des compétences, des connaissances et des pouvoirs spécialisés. Les chamans sont très puissants parce qu'ils sont présents à la fois dans le monde corporel (le monde du Milieu) et dans le monde des Esprits en même temps, embrassant l'existence dans son ensemble. Leur principale responsabilité consiste à s'occuper de la protection spirituelle des leurs et des membres de leur tribu. Ils sont les gardiens des connaissances, des rituels et des magies spirituelles. Ils jouent le rôle d'enchanteurs et d'invocateurs.

## LA DÉSINCARNATION

L'esprit d'un chaman peut quitter son corps dans le monde du Milieu et voyager profondément dans le monde des Esprits, un processus appelé **désincarnation**. Pour se désincarner, un chaman doit sacrifier 5 points de magie au cours d'un rituel prenant une heure. Sa désincarnation dure 1D6 heures. Chaque point de magie supplémentaire augmente le temps de désincarnation du chaman de 1 heure. La désincarnation ne peut pas être dissipée.

Désincarné, le chaman peut sentir les autres esprits et les sources de POU à une portée d'environ 10 mètres par point de POU. Dans un rayon de 1 mètre par POU, le chaman peut détecter le POU des entités à 10 points près. À cette distance, le chaman peut aussi sentir des affinités runiques supérieures à 50 %. Lorsqu'il est en contact direct avec un autre esprit ou une autre entité, le chaman peut sentir exactement leur POU, INT et CHA. Le chaman peut aussi ressentir des affiliations aux cultes. Ni le chaman ni l'esprit totem (cf. ci-dessous) ne récupèrent de points de magie pendant que le chaman est désincarné.

L'état de désincarnation peut également être atteint avec le sort runique Désincarnation.

## LES COMPÉTENCES DU MONDE DES ESPRITS

Les compétences suivantes sont utiles à la plupart des chamans ou aux personnages désincarnés.

- **Danse spirituelle (00)** : éviter un esprit hostile en étant désincarné.
- **Connaissance des esprits (00)** : connaître les affinités, les aptitudes d'un esprit, ou ce qui l'apaise ou le chasse.
- **Voyage spirituel (10)** : se repérer dans le monde des Esprits, habituellement nécessaire lorsqu'on se déplace à partir des régions intérieures du monde des Esprits.

## L'ESPRIT TOTEM

Un chaman obtient de formidables aptitudes en éveillant une partie de son âme appelé **esprit totem**, son alter ego dans le monde des Esprits. L'apparence de l'esprit totem est différente, basée sur la tradition du chaman. Au travers de sa relation avec l'esprit totem, un chaman est conscient à la fois du monde du Milieu et du monde des Esprits à tout instant. Quand le chaman est totalement présent dans le monde du Milieu, l'esprit totem est présent dans les deux mondes. L'esprit totem et le chaman sont pleinement conscients de tout ce que fait l'autre.



La relation entre le chaman et l'esprit totem possède les caractéristiques suivantes :

- Une fois éveillé, l'esprit totem ne peut plus jamais être mis en sommeil ou séparé du chaman. Un esprit totem ne peut jamais être Dissipé, Renvoyé, ou Neutralisé. **Si l'esprit totem devait être détruit, le chaman mourrait.**
- L'esprit totem ne peut pas être détecté par des entités normales sans une aptitude comme Vision mystique ou Seconde vue.
- Les points de magie de l'esprit totem sont toujours accessibles au chaman. Son POU peut être sacrifié selon les désirs du chaman.
- Un chaman gagne automatiquement une Seconde vue permanente (cf. page 23). Le chaman peut même voir le POU dans le noir.
- Le chaman peut utiliser le CHA de l'esprit totem pour stocker des sorts de magie spirituelle, mais il ne s'ajoute pas au CHA du chaman à d'autres fins.
- L'esprit totem partage l'INT du chaman, et peut agir et réagir tout comme le chaman.
- L'esprit totem habite et protège le corps du chaman lorsque ce dernier entre dans le monde des Esprits, devenant visible aux autres dans le monde du Milieu. L'esprit totem peut lancer n'importe quel sort disponible au chaman, y compris les sorts et les esprits emprisonnés en lui ou sur le corps du chaman, mais il ne peut ni bouger ni animer le corps de chaman. Les sorts lancés par l'esprit totem ont son POU et ses points de magie au lieu de ceux du chaman.
- Désincarné, le chaman ne peut pas utiliser les points de magie de l'esprit totem pour attaquer ou se défendre, bien qu'ils puissent être utilisés pour les sorts. Un chaman désincarné ne peut pas utiliser les points de magie de l'esprit totem pour se défendre en voyageant dans le monde des Esprits.

## VOYAGER DANS LE MONDE DES ESPRITS

Un chaman recherche normalement des esprits dans la région frontalière du monde des Esprits. De temps en temps, le chaman doit voyager plus profondément dans les régions extérieures et intérieures à la recherche d'esprits spécifiques dans des zones plus difficiles à traverser. Il est aisé de se déplacer vers l'intérieur, car la gravité spirituelle des régions intérieures attire tout le monde, et il suffit de « lâcher prise » pour se déplacer vers l'intérieur. Pour se déplacer d'une région à l'autre, le chaman doit faire un test de Voyage spirituel.

## LE COMBAT SPIRITUEL

L'interaction avec les esprits hostiles se termine souvent par un combat spirituel, qui peut avoir lieu entre deux entités désincarnées ou entre une entité désincarnée et une entité dans le monde corporel. Le combat spirituel ne peut être initié que par un être désincarné. Si un esprit veut attaquer un être corporel, l'esprit se rend visible au monde du Milieu au tour de mêlée qui précède sa première attaque. Les chamans peuvent toujours voir les esprits en utilisant Seconde vue, et sont normalement conscients de l'intention de l'esprit d'attaquer, avant qu'il ne se matérialise. Si les deux combattants sont déjà dans le monde des Esprits, il n'y a

aucun sursis. Le combat spirituel est toujours résolu au RA 12 de chaque tour de mêlée, indépendamment de toute autre action entreprise par les personnages. Si un esprit est attaqué avec des armes physiques ou des sorts, la résolution intervient au RA de mêlée normal de l'attaquant.

Une fois commencé, le combat spirituel se poursuit jusqu'à ce que l'une des conditions suivantes soit remplie :

- Les deux protagonistes conviennent de mettre fin au conflit.
- L'un des combattants se désengage.
- Un ou les deux protagonistes sont réduits à 0 point de magie.

Une fois qu'un esprit attaque, il continue d'attaquer sa cible jusqu'à gagner, perdre, négocier un accord avec la cible ou que celle-ci se désengage.

La compétence Combat spirituel est utilisée à la fois pour l'attaque et la défense dans le combat spirituel, comme une résolution opposée des compétences des combattants.

- **Un gagnant et un perdant** : le vainqueur inflige des dégâts de combat spirituel au perdant.
- **Égalité** : une égalité (les deux participants ont réussi mais en obtenant le même résultat) implique que la situation reste temporairement figée. Si les deux ont obtenu une réussite critique, ils se retrouvent en position d'égalité et chaque protagoniste inflige des dégâts spirituels à l'autre.
- **Deux perdants** : rien ne se passe à moins que l'un des tests ne soit un échec critique. Le personnage échouant de façon critique perd 1D6 points de magie.

Une fois qu'un être corporel est engagé dans un combat spirituel, il ne peut plus tenter d'utiliser une compétence ou s'engager dans un combat physique avec une cible physique différente sans préalablement réussir un test d'INT×5. Les êtres corporels engagés dans le combat spirituel peuvent jeter un sort s'ils réussissent un test de Concentration. Les esprits peuvent jeter des sorts s'ils possèdent cette aptitude et le font de la même manière que les autres combattants.

## LES DÉGÂTS DE COMBAT SPIRITUEL

Les dégâts de combat spirituel réduisent les points de magie actuels de la cible, à moins d'être absorbés par une armure spirituelle.

- Sur une réussite spéciale, les points de dégâts spirituels obtenus sont doublés.
- En cas de réussite critique, les points de dégâts sont lancés deux fois, et ne sont pas réduits par une armure spirituelle.

De plus, avec une réussite spéciale ou critique, des dégâts réels aux points de vie peuvent être infligés sur une localisation aléatoire d'une cible corporelle, égaux au nombre de D6 lancés pour ses dégâts.

Quand un esprit est réduit à 0 point de magie, il peut alors être contrôlé par un chaman. Si l'esprit n'est pas contrôlé, il bat en retraite vers le monde des Esprits. Si un être corporel est réduit à 0 point de magie, il est vulnérable à la possession

(cf. ci-dessous) ou tombe simplement inconscient jusqu'à ce qu'il récupère 1 point de magie.

### ATTAQUER AVEC DES ARMES OU DES SORTS

Les entités corporelles peuvent attaquer un esprit avec des armes enchantées et des sorts s'il est engagé dans un combat spirituel. L'attaque est résolue normalement, mais les dégâts causés par les armes physiques sont basés sur son contenu magique. Généralement, seuls les effets purement magiques et les dommages causés par la magie runique affectent l'esprit, contrairement à la magie spirituelle. Les dégâts causés par les armes enchantées ou les sorts réduisent les points de magie de l'esprit.

### SE DÉSENGAGER D'UN COMBAT SPIRITUEL

Une entité peut décider dans sa déclaration d'intention qu'elle essaie de se désengager du combat spirituel. Elle peut le faire en réussissant un test de **Danse spirituelle** ou de **Combat spirituel**. Une tentative peut être faite à n'importe quel moment dans le tour. Si vous utilisez Danse spirituelle, il n'y a pas d'opposition

au test pendant ce tour, et si vous utilisez Combat spirituel, le combat se termine à la fin du tour. Quand un combattant se désengage, le combat est terminé. Les esprits retournent dans le monde des Esprits. Si l'esprit souhaite reprendre le combat, il doit d'abord se matérialiser pendant un tour avant de pouvoir recommencer le combat spirituel.

### LA POSSESSION

Quand un esprit réduit les points de magie d'une entité corporelle à 0, l'esprit peut posséder l'entité. Il existe deux types de possession : dominante (où l'INT et le POU de l'esprit remplacent ceux du propriétaire du corps, ainsi que sa personnalité) et secrète (une possession obsédante, n'exerçant pas d'influence sur les actions ou la conscience, ignorée du propriétaire du corps).



## CRÉDITS

### Règles et Scénario d'Introduction par

Jeff Richard et Jason Durall

### D'après les œuvres de

Steve Perrin, Greg Stafford, Sandy Petersen,  
Ken Rolston, Ray Turney et Chris Klug

### Couverture

Andre Fetisov

### Illustrations

Roman Kisyo

### Relecture & corrections

Andrew Bean

### Direction Artistique

Jeff Richard

### Design graphique & Mise en page

Nicholas Nacario, Rick Meints et Michal E. Cross

### Cartographie

Simon Bray

### Playtests

Andrew Bean, Eric Borg, Barbara Braun, Mara Braun,  
Mark Dunleavy, T.F. Druid, Todd Gardiner,  
Sven Grottke, Kris Alice Hohls, Claudia Loroff,  
Harry O'Brien, Michael O'Brien, Sue O'Brien,  
Christine Reich, Neil Robinson et Jane Saleeba

Comme toujours, des crédits et des remerciements  
particuliers à Greg Stafford, sans qui aucun de nous  
ne pourrait lire ceci ou jouer dans Glorantha.

### ÉDITION STUDIO DEADCROWS EN FRANÇAIS

### Direction de la production

Stephan Barat

### Direction éditoriale

Morgane Munns

### Traduction

Jean-Christophe Cubertafon et Christophe Valla

### Relecture

Morgane Munns

### Mise en page

Nadège Calegari et François Cedelle

Pour toute information sur la version française :

[contact@deadcrows.net](mailto:contact@deadcrows.net)

Et rejoignez la communauté sur le forum de discussion  
dédié sur <http://deadcrows.net/forum/> !

Édition française sous licence Edge Entertainment  
pour UBIK par Studio Deadcrows.

## EDGE

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre,  
ainsi que son traitement informatique et sa transcription  
sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen  
électronique, photocopie, enregistrement ou autre,  
sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable  
et écrite du titulaire du copyright et de l'éditeur.

### RUNEQUEST

Un jeu Chaosium

Première Édition 1978 (Chaosium)

Deuxième Édition 1979, 1980 (Chaosium)

Troisième Édition 1984, 1993 (Avalon Hill, Chaosium)

Quatrième Édition 2017 (Chaosium)

Copyright ©1978, 1980, 1984, 1993, 2017 par  
Moon Design Publications, tous droits réservés

RuneQuest, HeroQuest et Glorantha sont des marques déposées de  
Moon Design Publications

CHAOSIUM INC. 2017

978-2-490197-20-0 DCRQK01



Distribution par Novalis,

18 rue Jacqueline Auriol • Quartier Villaroy • BP 40119

78041 Guyancourt Cedex • France

Tél. : 01 34 52 19 70

Conservez ces informations dans vos archives. Imprimé en Bulgarie.



# BIENVENUE DANS GLORANTHA

Un univers épique où se côtoient dieux et mortels, mythes et cultes, monstres et héros. Dans Glorantha, le pouvoir des Runes imprègne toute chose. Leur maîtrise permet d'accomplir d'incroyables exploits de magie et de bravoure.

Glorantha est un monde ancien, ayant connu plusieurs âges. Mais il se trouve aujourd'hui au seuil du plus grand conflit qui s'y soit déroulé... Les Guerres des Héros.

Glorantha est l'univers de *RuneQuest*, l'un des plus anciens et des plus importants jeux de rôle jamais publiés.

Ce *Livret d'introduction* rassemble les règles essentielles pour *RuneQuest : Aventures dans Glorantha* et vous les présente dans un format abrégé. Commencez à jouer immédiatement grâce à cet ouvrage, et découvrez les améliorations apportées au système. Ces règles de jeu et une aventure inédite, *La Tour brisée*, annoncent la nouvelle édition de *RuneQuest*, développée en collaboration avec les créateurs et auteurs originaux de *RuneQuest* et de Glorantha.

Vous trouverez dans ces pages toutes les règles dont vous aurez besoin pour jouer *La Tour brisée*, et amener au cœur de la Passe du Dragon jusqu'à 6 aventuriers.



9€ - ISBN : 978-2-490197-20-0



DCRQK01

Pour de plus amples informations sur Chaosium et le Studio Deadcrows, rendez-vous respectivement sur [www.chaosium.com](http://www.chaosium.com) et [www.deadcrows.net](http://www.deadcrows.net)  
Imprimé en Bulgarie par Pulsio

