



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Aides de jeu > Shadow World > **Le Culte de Zania, déesse de la Lune**

Aide de jeu pour Shadow World

## Le Culte de Zania, déesse de la Lune

Description du culte de l'esprit de Charon

samedi 18 mars 2006, par [Mathieu Hatt](#)

### Introduction et notes

Zania est un esprit de Charon, appelée aussi « déesse de la lune ». Zania apparaît souvent comme une jeune femme à la beauté étrange, au comportement surprenant et un peu inquiétant. Son sourire un peu tordu révèle souvent ses intentions malveillantes. Elle n'hésite pas à tromper les ignorants en se faisant passer pour la « déesse d'Orhan » et non celle de Charon pour s'attirer leurs faveurs...

Moins puissante que les esprits supérieurs de Charon (les dieux maléfiques), elle a une influence grandissante, et un culte lui est dédié. Ce document présente le culte de Zania, ses objectifs et son organisation hiérarchique, ainsi que la description des professions et listes de sorts utilisées par ses adeptes.

### I. Organisation et motivations du culte

#### A. Présentation générale

Le culte de Zania est un groupe plutôt mineur à l'échelle de Kulthéa. Composé essentiellement de personnes présentant des troubles de la personnalité, souffrant de psychoses diverses ou d'instables, il ne compte qu'un nombre limité (mais sans cesse renouvelé) de personnes. La capacité de Zania à fournir à ses adeptes l'énergie nécessaire pour lancer des sorts est limitée, et ses fidèles doivent recourir à des méthodes de substitution

pour être en mesure d'utiliser leur magie avec suffisamment de liberté. C'est pourquoi en général, les membres du culte restent en groupe, et se focalisent sur une tâche précise, dans un lieu donné, de façon à attirer l'attention de leur divinité. Cette dernière étant elle-même instable, et agitée, il est difficile de s'en attirer les faveurs. Les objectifs principaux des membres du culte de Zania sont assez égoïstes : il s'agit en général pour eux de justifier (souvent inconsciemment) leurs troubles et déséquilibres mentaux, leurs psychoses ; une façon de se persuader qu'ils ne sont pas fous, mais plutôt « habités » par l'esprit de Zania. Leur activité consiste donc principalement à organiser des rituels dont le but est de faciliter la venue de Zania sur Kulthéa, dans l'espoir d'entendre une de ses prophéties et pour se dédier à la réalisation de cette prophétie. Les rituels en question servent à ouvrir le passage entre Charon et Kulthéa (ce qui permet à l'esprit de se rendre sur Kulthéa sans passer par l'espace, et donc sans la dépense extraordinaire d'énergie que cela suppose). Les membres du culte de sexe féminin, appelées prédicatrices sont en général des astrologues qui canalisent l'énergie de Zania pour user de magie. Ce ne sont donc pas des prêtres en tant que telles. Ce sont elles qui dansent jusqu'à épuisement lors des rituels destinés à faire une offrande à Zania (voir la section II). Les membres de sexe masculin, eux, sont les combattants du culte, et les protecteurs des prédicatrices.

Le culte de Zania ne nourrit pas d'animosité ou d'agressivité particulière envers les autres cultes de Charon ou les diverses églises d'Orhan. Par contre, il se défend avec pugnacité lorsqu'il est attaqué, ou

contre les tentatives de les empêcher d'accomplir leurs rituels ou leurs prophéties.

## B. Structure et membres

### 1. Les prédicatrices

Les membres de sexe féminin sont appelés les prédicatrices. En majorité de race mortelles (shay et talath), de profession astrologer pour la plupart. Elles souffrent en majorité de schizophrénie, de paranoïa ou d'hallucinations (le plus souvent collectives). En réalité, plus elles prient Zania et se consacrent à son culte, plus la folie de Zania les perverti et les enfonce dans leurs délires. Leur utilisation de la magie dépend non seulement de l'énergie qui leur est fournie par Zania, mais également de l'énergie qu'elles génèrent en étant entre elles grâce à des danses et des transes, pour compenser la faible puissance de Zania. C'est pour ça qu'elles sont toujours en groupe, sinon leurs capacités d'incantation sont limitées :

- Une prédicatrice seule voit tous ses bonus de lancer de sorts et sa réserve de PPs divisés par 2.
- Deux prédicatrices, du moment qu'elles se trouvent à une distance raisonnable, qu'elles peuvent se parler, se voir, se soutenir moralement d'une façon ou d'une autre, voient leurs capacités réduites de 25%.
- Si elles sont en groupe de trois (avec les mêmes conditions que précédemment) à une dizaine, elles peuvent agir normalement.
- Lorsqu'elles sont plus d'une dizaine, les prédicatrices bénéficient de bonus (variables, entre +10 et +30 suivant le nombre de prédicatrices présentes) à leurs lancers de sorts, aux jets de rituels magiques, à leur nombre de PPs disponibles, etc.

Elles ne sont pas vraiment dangereuses ni à proprement parler d'alignement mauvais, bien que leur comportement soit souvent complètement erratique et imprévisible. Elles sont surtout

influencés et manipulés dans leurs visions et leurs prophéties par Zania, ce qui les conduit à des actions clairement répréhensibles par les fidèles d'Orhan. De plus, elles sont pratiquement toujours accompagnés de leurs protecteurs, qui eux, sont dangereux et assoiffés de sang.

#### Une prédicatrice :

Age : 30. Eyes : Noisette. Hair : Brun. Build : Mince. Height : 1m66. Race/Sex : Shay/F. Skin : Pâle. Demeanor : instable, hallucinée. True Attitude : idem. Home : variable.

Hits : 45. Melee : 40 (Sweeps 1) Missile :-

AT(DB) : 1(21) Sh : (N). Gr : N

Lvl : 7. Profession : Astrologer (channeling). Stats : St34 ; Qu96 ; Em85 ; In99 ; Pr90 ; Ag94 ; Co40 ; Me65 ; Re70 ; SD50. AP : 80. PP : 70.

Spells : toutes les listes d'astrologer au niveau 8.

### 2. Les protecteurs

Les membres de sexe masculin sont appelés les protecteurs. En majorité de race mortelles (shay et talath), on compte aussi quelques Ky'taari. Ce sont des paladins maléfiques dont la mission consiste à protéger jusqu'à leur dernier souffle les prédicatrices, pour permettre à celles-ci d'invoquer Zania, ou de faire des prophéties en tout genre. Il arrive également que des groupes de protecteurs soient envoyés pour accomplir une mission particulière, dictée par une prophétie ou une vision des prédicatrices voire de Zania elle-même. Leur peau et leurs yeux sont dépourvus de pigmentation suite à leur rite initiatique d'entrée dans l'ordre. Ils se rasent également tous les cheveux et poils. Puis, au fur et à mesure de leur progression dans l'ordre, ils se couvrent le corps de tatouages et de symboles divers qui leur apportent force et protection, grâce à la communion avec Zania, qui est elle-même une combattante puissante. Ils ne portent aucune armure, leur seul vêtement étant une cape noire et une sorte de cache sexe en cuir. Ils se battent au corps à corps avec leurs mains nues, dont les ongles ont été renforcés en griffes mortelles par les symboles. De plus, les blessures qu'ils infligent sont

particulièrement dangereuses pour les fidèles des cultes d'Orhan. Ils se battent sans aucune crainte pour leur propre vie, le plus souvent en état de frénésie. Leur utilisation de la magie (listes de sorts) fonctionne de la même façon que celle des prédicatrices. Par contre leurs tatouages et symboles fonctionnent en permanence de façon indépendante.

Pour les détails techniques voir l'appendice

#### **Un protecteur :**

Age : 35. Eyes : Rouge. Hair : aucun. Build : imposant. Height : 2m15. Race/Sex : Talath/M. Skin : Blanche. Demeanor : instable, assoiffé de sang. True Attitude : idem. Home : variable.

Hits : 120. Melee : (125 medium claws) Missile :-

AT(DB) : 11(48) Sh : (N). Gr : N

Lvl : 8. Profession : Paladin (maléfique). Stats : St100 ; Qu96 ; Em75 ; In99 ; Pr70 ; Ag92 ; Co98 ; Me55 ; Re40 ; SD45. AP : 08. PP : 60.

Spells : toutes les listes de paladin maléfique (voir appendice) au niveau 8.

Pouvoirs de protecteur : défense 3, griffes 3, endurance 1, magie 1 (les chiffres ci-dessus les prennent en compte).

#### **Jani :**

Age : 35. Eyes : gris. Hair : noirs/argentés. Build : Mince. Height : 1m74. Race/Sex : Shay/F. Skin : Pâle. Demeanor : instable, hallucinée. True Attitude : dominatrice, mégalomane. Home : variable.

Hits : 75. Melee : 60 (Sweeps 1) Missile :-

AT(DB) : 1(21) Sh : (N). Gr : N

Lvl : 13. Profession : Astrologer (channeling). Stats : St62 ; Qu100 ; Em85 ; In102 ; Pr90 ; Ag99 ; Co65 ; Me65 ; Re70 ; SD90. AP : 91. PP : 107.

Spells : toutes les listes d'astrologer au niveau 14 ou 15.

#### **Sur'yl :**

Age : 40. Eyes : Rouge. Hair : aucun. Build : imposant. Height : 2m02. Race/Sex : Ky'taar/M. Skin : Blanche. Demeanor : instable, assoiffé de sang. True Attitude : dominateur, mégalomane. Home : variable.

Hits : 120. Melee : 135 large claws Missile :-

AT(DB) : 12(76) Sh : (N). Gr : N

Lvl : 14. Profession : Paladin (maléfique). Stats : St100 ; Qu96 ; Em75 ; In99 ; Pr84 ; Ag92 ; Co98 ; Me55 ; Re60 ; SD85. AP : 12. PP : 94.

Spells : toutes les listes de paladin maléfique (voir appendice) au niveau 14.

Pouvoirs de protecteurs : défense 4, griffes 4, endurance 3, magie 3 (les chiffres ci-dessus les prennent en compte).

### **3. Le couple dirigeant**

Les chefs du culte de Zania sont un Ky'taar et une Shay nommés Sur'yl et Jani. Le premier est le leader des protecteurs, et garde du corps personnel de Jani, qui est la maîtresse de cérémonie du culte. Ils sont moins cinglés que la plupart des membres du culte, dans la mesure où ils sont vraiment maléfiques, et utilisent clairement les membres de leur organisation pour satisfaire leur soif de pouvoir. Malgré tout ils restent des adeptes du culte de Zania, et lui vouent une foi sans faille. Ils ont plus de contrôle d'eux même que les autres membres du culte, mais restent des personnages plutôt dérangés, et ils sont d'autant plus dangereux. Leur relation personnelle est du type amour/haine assez complexe, mais ils partagent une ambition démesurée et une mégalomanie galopante.

## **II. Rituels**

Les rituels qu'accomplissent les prédicatrices sont de deux types. Le premier consiste pour les prédicatrices à entrer en transe et en « communion » avec Zania pour avoir des visions, faire des prophéties et vénérer leur divinité. Zania n'intervient pratiquement pas, ou très indirectement dans ce type de rituels. Le deuxième, bien plus exigeant, long et complexe, ne se fait pas sans Jani, qui en dirige le déroulement. L'objectif est de créer un passage entre Kulthéa et Charon pour faciliter le voyage de Zania. Il s'agit pour les prédicatrices de danser jusqu'à épuisement, en accompagnant la cérémonie d'une offrande : un

morceau conséquent de pierre de lune , sur lequel est versé le sang frais d'un(e) jeune mortel(le). Plus le morceau de pierre de lune est gros et plus le sang a de la valeur aux yeux de Zania, plus les chances sont grandes qu'elle daigne utiliser le passage créé par le rituel (sa préférence va au sang frais d'un(e) jeune noble de haute lignée, si possible vierge). Le passage est d'autant plus facile à créer que Charon est visible dans le ciel Kulthéen. C'est pourquoi la nuit de la troisième lune est le moment privilégié de ce rituel.

### III. Appendices

#### 1. Statut divin

Contrairement aux adeptes des divinités d'Orhan et de Charon, les fidèles de Zania ne bénéficient pas des règles de statut divin et des bonus associés . La puissance de Zania est insuffisante.

#### 2. Listes de sorts

Les prédicatrices ont accès à toutes les listes de sorts d'astrologer, mais sont restreintes dans leurs capacités d'incantation, comme expliqué en partie II.B.1.

Les protecteurs quant à eux n'ont que 3 listes de bases au lieu de 6 :

- Wounding (Evil channelling - Spell Law)
- Death Mastery (Priest Base - Channeling Companion)
- Spiritual Vision (Priest Base - Channeling Companion)

Par contre ils ont les tatouages et les symboles.

### 3. Tatouages et symboles

Les tatouages ont plusieurs capacités et effets. Le nombre total de tatouage et leurs capacités dépend du niveau du protecteur. Les attaques de griffes sont développées comme racial attack (special attacks category), en everyman. Le niveau maximum d'attaque (small, medium, large) sur la table ainsi que le bonus à l'OB augmente avec la capacité du tatouage.

Au niveau 1, un protecteur possède 1 tatouage au choix (défense, griffes, endurance ou magie) avec une capacité de 1. A chaque niveau il peut ajouter un tatouage différent ou augmenter la capacité d'un tatouage déjà acquis. Il ne peut avoir de tatouage avec une capacité supérieure à 3 sans avoir tous les autres à une capacité 1. Il ne peut pas avoir de tatouage avec une capacité supérieure à 4 sans avoir tous les autres à la capacité 3. Un protecteur peut donc avoir tous les 4 tatouages au maximum de leur capacité au niveau 20.

Note : chaque tatouage est composé d'un ensemble de nombreux symboles répartis sur le corps du personnage. Si un personnage perd un membre ou une partie du corps sur laquelle se trouve un des symboles formant le tatouage, le tatouage ne fonctionne plus.

Défense :

- 1 : AT 3, DB +10
- 2 : AT 4, DB +20
- 3 : AT 11, DB +30
- 4 : AT 12, DB+40
- 5 : AT12, DB+50

Griffes :

- 1 : Small, OB +10
- 2 : Medium OB+20
- 3 : Medium OB+30
- 4 : Large OB+40
- 5 : Large OB+50

Endurance :

- 1 : Hits + 10%
- 2 : Hits + 15%
- 3 : Hits + 20%



4 : Hits +25%  
5 : Hits +30%

Magie :

1 : PPs+10  
2 : PPs+15  
3 : PPs+20  
4 : PP+25, recovery x 1.1  
5 : PP+25, recovery x 1.2

pas d'OB dans leur DB). Ils se mettent dans un état de frénésie (voir la compétence Frenzy, les caractéristiques données les pages précédentes de prennent pas en compte l'usage de la compétence !) après avoir lancé un ou deux sortilèges, et combattent jusqu'à la mort pour protéger les prédicatrices.

P.-S.

#### 4. Technique de combat

Les protecteurs se ruent au combat, sans se soucier de leur défense (c'est-à-dire qu'ils ne transfèrent

L'article complet avec illustrations est disponible à cette adresse :

<http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/d...>