

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT

LES COMPAGNONS DE KHY

Les secrets du grand dragon des cités, héraut et protecteur de l'humanité

CRÉDITS

" Pourquoi emprisonner la force d'une vie dans un manteau d'écailles... et d'arrogance ? "
- KHY, Grand Dragon des Cités

développement
de l'univers /
responsable
de gamme

JULIEN BLONDEL

Auteurs

BENOÎT ATTINOST, JULIEN BLONDEL,

MIROSLAV DRAGAN, THOMAS FÉRON,

GEOFFREY PICARD

ET PHILIPPE TESSIER

nouvelles
PHILIPPE TESSIER

scénario
"La source
de tous les maux"
GEOFFREY PICARD

relecture et
corrections
MICHAËL CROITORIU

couverture
THIERRY MASSON

illustrations
intérieures

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,

THIERRY MASSON, EMMANUEL

MICHALAK, GÉRALD PAREL ET TARATH

Logos

THIERRY MASSON

ET IGOR POLOUCHINE

*Julien Blondel tient à profiter de l'ombre bienveillante du Grand Dragon des Cités pour saluer et remercier tous les amis qu'il compte parmi les auteurs, au sein des éditeurs et dans l'impitoyable milieu du jeu de rôles. Merci à Geoffrey "j'ai du boulot" Picard, Michaël "on se rappelle" Croitoriu, Patrick "j'ai pris la place" Renault, Thierry "j'ai rajouté quelques détails" Masson, Emmanuel "c'est vrai, ça te plaît ?" Michalak... La liste est encore longue - mais la gamme se poursuit !
Un grand merci à toute l'équipe du Yéti pour leur accueil et leur humanité.*

Pour rejoindre la mailing list Prophecy : www.onelist.com/community/Prophecy_Fr
Pour dialoguer sur le forum Asmodée Éditions : www.asmodee.com

ISBN : EN COURS
prix conseillé : 99 FF



HALLOWEEN CONCEPT
29/31 rue chapral 75009 paris
halloween.lotus@wanadoo.fr

SOMMAIRE

Tout au long de ce supplément, vous trouverez en marge des informations complémentaires, légendes, dialogues, précisions techniques et règles optionnelles qui, pour certaines, viennent compléter celles fournies dans le livre de base.

Dans les nouvelles optiques de carrière, présentées page 33, vous trouverez enfin toutes les spécificités des voleurs et des espions, membres silencieux mais actifs de la caste des commerçants.

Enfin, dans les annexes proposées en pages 63 et 64, vous trouverez des précisions sur le système monétaire, dont une liste de services et de rémunérations, en fonction du Statut et de la caste d'un personnage.

LE GRAND DRAGON 3

Le grand dragon des cités 6

Le royaume de khÿ 10

Les écailles de khÿ 18

L'HOMME 23

La caste des commerçants 24

organisation et hiérarchie 27

pour le personnage 32

La sphère des cités 38

Les mages des cités 42

Nouveaux sortilèges 46

Les élus de khÿ 48

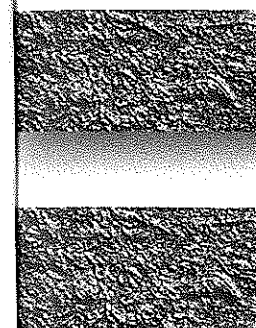
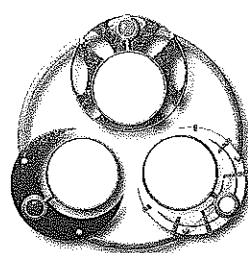
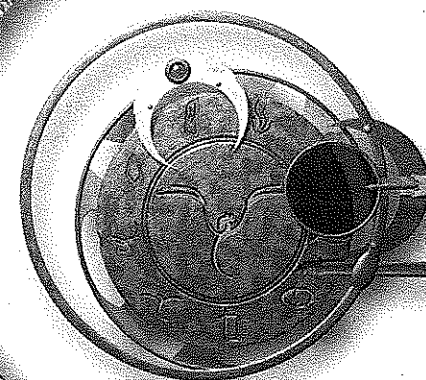
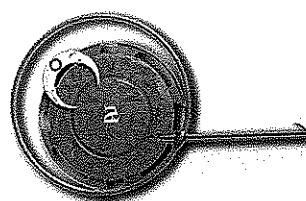
L'AVENTURE 53

La source de tous les maux 54

ANNEXE :

Le coût de la vie 63

LE GRAND DRAGON



Dans la taverne enfumée régnait une ambiance de fête. L'établissement était plein à craquer et des ménestrels accompagnaient de leurs instruments les gesticulations désordonnées de clients un peu trop imbibés d'alcool. On dansait sur les tables, on buvait dans d'énormes chopes de grès et on se livrait à de féroces parties de bras de fer. Quelques individus à la carrure impressionnante, certainement des gardes ou des soldats, se lançaient des défis aussi absurdes que bruyants.

Mais tout ce vacarme ne gênait pas le moins du monde les deux personnes assises dans un coin, concentrées sur une partie d'échecs. La première était un jeune homme d'une trentaine d'années, sans signe particulier, mais qui dégagait une certaine noblesse. Calme et serein, il jetait de temps en temps des regards amusés aux clients de l'établissement. Cette ambiance semblait parfaitement lui convenir et même le ravir.

Son adversaire était un individu de grande taille qui inspirait à la fois l'admiration et la crainte. Ceux qui lui jetaient un regard se sentaient comme attirés par lui mais aussitôt après, ils détournaient les yeux en sentant naître au fond de leur cœur un sentiment de terreur.

- Mon dragon prend ton bastion, dit calmement le jeune homme.

- Je ne comprendrai jamais que tu puisses aimer passer ton temps dans ce genre d'endroit, se contenta de répondre l'autre joueur.

- J'apprécie ce genre d'atmosphère et je trouve les hommes bien plus amusants que les dragons. En fait, je pourrais très bien passer tout mon temps dans les tavernes.

- Une occupation des plus futiles que je trouve lassante et fatigante. La compagnie des hommes m'insupporte.

- Pourtant, n'est-ce pas toi qui m'as jadis affirmé que l'homme était supérieur au dragon ?

- La société humaine, mon cher, la société humaine dans son ensemble...

Alors que les deux joueurs échangeaient leurs points de vue sur l'humanité, l'un de ses dignes représentants, une brute de près de deux mètres dont la barbe était tachée des restes de son dernier repas, s'approcha d'eux en titubant. Il posa sa lourde chope de bière sur le plateau du jeu d'échecs et balbutia avec peine quelques mots totalement incompréhensibles.

Le joueur qui aurait dû, normalement, lui inspirer la plus grande terreur eut l'air surpris que son aura ne le fasse pas détalier comme un vulgaire lapin.

- Il est tout de même ahurissant que des êtres possédant si peu d'instinct de survie aient pu traverser les siècles !

- C'est peut-être leur étonnante faculté de réprimer leurs instincts qui leur a permis de créer leur civilisation. Dans le cas présent, cependant, il s'agit davantage des effets étonnants de l'alcool sur leur organisme.

- Il est vrai qu'ils ont une faible constitution. Pour me mettre dans cet état, il faudrait que j'ingurgite toutes les réserves de vin de plusieurs villes. Et encore ! N'ayant jamais essayé, je ne sais ce que cela aurait comme conséquence.

- Peut-être devrais-tu tenter l'expérience ? suggéra le jeune homme.

- Un Dragon ivre ? Je crois que ce serait une très mauvaise idée, mon cher Khy. Un homme saoul ne risque pas de raser toute une cité en s'écroulant ivre mort dans une ruelle. Un Dragon, c'est une toute autre histoire.

- Je te l'accorde bien volontiers, Kalimsshar.

La brute avait apparemment beaucoup de mal à rester debout. Elle tentait de suivre la conversation des deux joueurs, mais rien que le fait de tourner la tête vers l'un ou vers l'autre lui donnait la nausée. Malgré son ivresse, l'homme se rendait bien compte que ces deux-là l'ignoraient royalement, ce qui était, à ses yeux, une véritable provocation. Soudain, dans son cerveau embrumé par l'alcool, l'idée d'impressionner ces lascars par une démonstration de force lui traversa l'esprit. Le signal d'alerte de son instinct n'eut pas le temps d'être déchiffré. Il saisit sa chope de bière et la renversa sur l'échiquier.

Incrédule, Kalimsshar regarda le liquide doré se répandre sur le plateau puis couler lentement sur ses vêtements. Khy semblait trouver la situation amusante mais ce n'était pas le cas du Seigneur de la Nuit qui, il est vrai, n'avait jamais été confronté à une telle situation. Cela le surprenait tellement qu'il ne savait pas trop comment réagir. Sa première idée fut de calciner l'effronté sur place mais il était l'invité de Khy. Il pensa alors user de sa magie discrètement pour condamner le malheureux à une mort atroce et douloureuse, mais il rejeta également cette idée. Il pouvait l'emmener sur ses terres et lui montrer ce qu'il en coûtait d'insulter le

maître de Nadjar mais, à quoi bon ? Il décida donc de ne pas réagir... tout en se disant que cet homme ferait mieux de ne jamais emprunter les chemins tortueux de la Fatalité. Kalimsshar était doté d'une mémoire prodigieuse.

Dans la taverne, certains clients avaient perçu les signes caractéristiques d'un début d'altercation qui risquait de tourner à la bagarre générale. Les moins ivres, n'écoulant que leur courage et possédant un instinct de survie en milieu urbain fort développé, payèrent leur consommation afin de quitter les lieux le plus rapidement possible. D'autres, qui avaient noyé leur instinct et n'écoutaient plus que leurs penchants les plus vils, vinrent prêter main-forte à leur compagnon de beuverie. Autour de la table des deux joueurs, une dizaine de robustes gaillards s'étaient rassemblés.

- Toi qui as l'habitude de ce genre de choses, commença Kalimsshar, dis-moi comment il convient de réagir. Personnellement, j'ai deux ou trois idées, mais je doute qu'elles te conviennent.

- Le plus important, c'est de ne pas nous servir de nos dons naturels, répondit Khy. Tu sais aussi bien que moi que nous ne risquons rien. Il est important que tu te mettes totalement à la place des hommes pour les comprendre. Dans ce genre de situation, ils peuvent s'en sortir de deux manières. Nous allons tenter la diplomatie.

Khy se leva et commença à parlementer. Sa tentative était vouée à l'échec. Les regards bovins des brutes qui l'entouraient ne lui laissaient aucun doute à ce sujet. Un des ivrognes le poussa et Khy se retrouva assis sur sa chaise.

- Brillante démonstration de diplomatie humaine, ironisa Kalimsshar. Tu m'impressionnes, mon cher frère. Si, si ! Et si tu me parlais de la deuxième manière de se sortir de là sans avoir recours à nos pouvoirs.

Se levant une nouvelle fois, Khy fit mine de vouloir gagner la sortie. Deux solides énerguènes, qui ne l'entendaient pas de cette oreille, se plantèrent devant lui. Le premier cracha à ses pieds tandis que le second balançait un coup de tête au Dragon des Cités. Khy alla s'étaler de tout son long sur la table où se trouvait l'échiquier. Kalimsshar eut juste le temps de soulever son verre et la pièce d'échec représentant le roi noir avant que l'ensemble ne vole en éclats. Khy se frotta le front où un énorme hématome commençait à apparaître.

- Comédien, commenta Kalimsshar.

Mais le Dragon des Cités ne répondit pas. Il se releva aussitôt et fonça vers les humains. La taverne fut rapidement transformée en champ de bataille. Les clients qui avaient assisté à l'altercation mais n'avaient pas encore bougé se décidèrent à choisir un camp. Généralement, ils frappaient le premier venu.

Les tables et les chaises se mirent à voler bas ainsi que les quelques humains qui cherchaient à en découdre avec Khy. Ce dernier, constata Kalimsshar, n'avait pas complètement renoncé à ses dons de Dragon. Aucun être humain n'aurait pu résister à des coups de chaise aussi violents. De plus, les brutes qui avaient le malheur d'encaisser une de ses gifles se relevaient rarement. Le Dragon de la Nuit nota également qu'il semblait prendre plaisir à cette bagarre. À aucun moment le sourire de Khy ne disparut de son visage.

Quelques minutes plus tard, le combat cessa faute de combattants. Khy remit un peu d'ordre dans sa tenue, déposa sur le comptoir une bourse pleine d'argent et fit signe à Kalimsshar de le suivre hors de la taverne.

- Pour quelqu'un qui n'aime pas la violence et se targue de ne pas utiliser ses pouvoirs, tu te bats rudement bien. Quelle résistance !

- Tu ne peux pas comprendre, Kalimsshar, répondit Khy en frottant l'hématome sur son front. Tout cela fait partie de la vie des êtres humains.

- Arrête de frotter cette bosse, tu sais très bien que tu peux la faire disparaître d'une seule pensée.

- Oui, mais ce ne serait pas drôle. Et puis la souffrance physique fait partie de la vie des humains !

- C'est stupide !

- Non, c'est humain !

- C'est bien ce que je dis.

- Tu ne peux pas comprendre.

Les deux Dragons sous leur forme humaine s'éloignèrent dans les rues de la ville. Fort heureusement pour les piliers de bar, leurs occupations respectives allaient les tenir éloignés des tavernes pendant quelque temps.

LE GRAND DRAGON DES CITÉS

Khy est le premier Dragon créé par un autre Dragon. En ce sens, il n'est pas réellement une création directe de Moryagorn, mais plutôt la concrétisation d'une partie de la personnalité de son père, Kezyl. Khy a longtemps souffert de cette nature et du fait que son père l'avait créé imparfait, car dénué de tout élément et de toute cause. Khy dut attendre Kalimsshar et ses velléités de création de races pour enfin découvrir quel était l'élément dont il allait se faire le gardien. Ce fut l'Homme, en tant que création parfaite, mais aussi en tant que pauvre créature résultant d'une expérience des Dragons, comme il l'avait été. Khy est un Dragon à l'esprit saturé de questions, un être qui cherche à comprendre et aider les autres à le faire. C'est un chercheur incessant, un philosophe troublé par l'existence, le pouvoir et la relation entre les Dragons et leurs créations. Pour Khy, l'existence est en elle-même une question, une quête qu'il ne cesse d'approfondir dans ses idées et dans ses actes.

Le fils du dragon

Lorsque Kezyl décida de créer un Dragon, il le fit tout d'abord pour lui-même et, en ouvrant les yeux, Khy fut tout de suite l'objet de toutes les attentions. Alors que les êtres autour de lui vibraient d'une énergie accordée directement aux composantes du monde qu'ils foulaient, Khy ne sentit pas ce lien. S'il était certes doué d'une puissance phénoménale, il ne savait comment en user et suivit patiemment l'enseignement de celui qui disait être son père, son créateur...

"Soyez les bienvenus..."

- KHY

Durant les premières décennies de sa vie, Khy apprit à comprendre le monde qui l'entourait et les forces qui le régissaient. Il connut l'évolution de l'esprit, mais jamais de son corps et il en vint à se demander comment ses aînés avaient pu à ce point accorder leur énergie à Moryagorn, leur ancêtre. Pourquoi, lui, n'arrivait-il pas à se passionner pour un élément, une cause ou une notion ? Dans le dos de son père, Khy cherchait désespérément à animer sa flamme. La lisière fut pour lui une véritable découverte. Enfin un lieu différent, un lieu qui n'était pas cette immense création de ses pairs à laquelle tous sauf lui avaient apporté un élément. Différent par son origine, il l'était peut-être aussi par son destin et peut-être devait-il chercher là où aucun des Dragons n'était allé. Et ainsi donc, Khy délaissa Kezyl pour la première fois et entra dans le domaine de l'ombre.

Au-delà du néant

Ce qui frappa Khy lorsqu'il parcourut ces terres, ce fut leur absence totale de relation avec le reste du monde. Point de roche, de chaleur, de végétation ou de vibrante énergie magique. Rien, comme si les Dragons n'avaient jamais connu cet endroit. Toutefois, une énergie tangible se dégageait du sol corrodé et Khy décida de la maîtriser, persuadé que celle-ci était sa destinée. Hélas, au fond de cet abîme de puissance, une conscience monstrueuse s'éveilla et Khy sentit soudain sur lui un terrible regard. "Qui es-tu ?" hurla-t-il. "Je suis Moryagorn. Je



suis le Tout, ce Monde et ses Énergies..." Fasciné, Khy osa lui poser la question qui le tourmentait lui aussi : sa création. D'où venait-il ? Quels étaient ses buts ? Pourquoi était-il si différent de ses pairs ? Alors, doucement, Moryagorn confia au fils de Kezyl des secrets qui n'avaient pas encore pris la forme de mots. Il lui conta sa propre naissance, son voyage entre les Étoiles, son retour vers l'éclat fragile de l'Œuf Primordial dont les fragments incandescents se rassemblaient en une masse fulgurante. Il lui révéla le regard des Étoiles et leur conscience. Il lui parla de leur attente, de leur patience et conclut son récit par la réponse aux questions de son descendant. Le jour viendrait où il entendrait lui aussi le chant des Étoiles et ce jour, il saurait ce qui devrait être fait. Heureux et rêveur, Khy réfléchit un long moment et décida de garder ces mots secrets. Il revint parmi les Dragons, mais portant sur eux un regard différent. Sans répondre à leurs

questions, il ne tourna plus son esprit que vers les Étoiles, convaincu des prédictions de son ancêtre, mais impatient de les voir se réaliser.

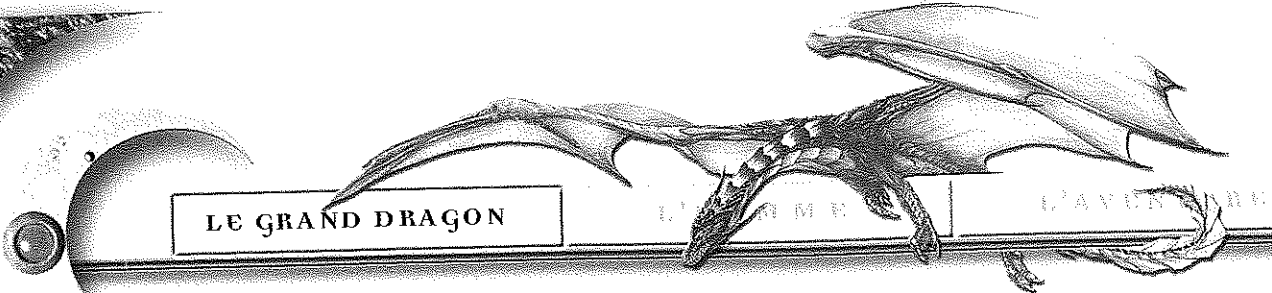
Errances créatrices

Lorsque les Dragons en eurent assez de son attente morose, ils unirent leurs forces pour appeler Moryagorn. Khy comprit alors une différence qu'il ne soupçonnait pas - eux qui avaient ciselé le monde selon leurs vœux devaient s'unir pour appeler leur père alors que lui, dans les ombres, n'avait eu qu'à effleurer son esprit pour créer une communication inégale. Il choisit délibérément de tenir secrète sa relation avec Moryagorn et, en lui demandant de faire tourner le monde, il lui demanda en fait d'offrir à ses enfants de nouvelles terres à conquérir, de nouveaux défis à relever et de nouvelles portes à sceller. Plus les Dragons modèleraient le monde, plus Moryagorn serait lointain et inaccessible. Khy sentait bien que les errances de ses enfants tourmentaient l'Être Primordial. C'est pourquoi, à la fin

de sa demande, il prononça ces mots "Alors seulement tu connaîtras le repos." Nul ne comprit cette phrase mais elle scella le pacte entre Moryagorn et Khy. Éloigné de ses enfants, l'Être Primordial pourrait se reposer et par ce repos, Khy garderait le secret des Étoiles, son seul bien et qu'il ne voulait partager avec aucun de ses pairs. En étendant leur domaine, les Grands Dragons se coupèrent eux-mêmes de leur Père.

Le frère noir

L'éveil de Kalimsshar fut pour Khy le signe d'une nouvelle étape. Né des angoisses de Moryagorn, le nouveau Dragon était fêru de création et Khy vit là le moyen de construire son élément. Lui qui avait été créé de toutes pièces régnerait sur un élément créé de toutes pièces, un chef-d'œuvre pour les



LE GRAND DRAGON

Dragons - et de redoutables serviteurs pour Khy dans sa quête stellaire. Il sema le doute dans l'esprit de son père et des autres Dragons, convaincu que Kalimsshar était enfin celui qu'il attendait pour mener à bien son terrible projet. Il les incita à créer la vie, à faire naître des races et à engendrer à l'infini. Il se lança avec eux dans de multiples ébauches, cherchant à entrevoir le meilleur moyen de créer LA race qui serait son bras dans cet opéra observé par les Étoiles. Pour donner force et puissance à sa création, Khy avait besoin de chacun de ses pairs et pour couronner le tout, il lui faudrait intégrer une étincelle de chacun des Dragons.

Kalimsshar fut son meilleur allié dans cette aventure. Il lui fallut des années de travail acharné pour réussir à entrevoir les grandes lignes de la réussite, ajustant sans cesse ses plans avec Kalimsshar afin de guider les Dragons vers la création ultime. Lorsqu'ils créèrent les Immortels, les deux Dragons eurent du mal à cacher leur impatience. Ils avaient réussi ; ils avaient incité chaque Dragon à participer à leur race. Afin d'animer les corps, il leur fallut alors dérober les étincelles de chaque Dragon durant leur sommeil et ce vol intérieur fut pour eux plus éprouvant que leurs existences rémies. En laissant Kalimsshar participer à sa création, Khy savait qu'il prenait un risque. Le Dragon des Ténèbres était trop rusé pour avoir offert gratuitement son aide à Khy. Mais il avait désespérément besoin de lui afin de le guider dans les tréfonds des âmes des Dragons. Ainsi donc fut animée la race des Immortels, habitée d'une âme volée dans des rêves, de curiosité et de révolte, de beauté et d'éternité.

KHYTANN

Khy prit alors l'Homme pour domaine et tous les Dragons furent satisfaits, heureux de voir cet énigmatique fils de Kezyl trouver enfin son équilibre. Les siècles s'écoulèrent paisiblement, Khy découvrant avec émerveillement les étonnantes capacités des hommes. Lorsque survint la guerre, Khy crut un moment que cette frénésie passagère cesserait vite, mais loin de s'étouffer, le brasier des combats commença à enflammer le cœur de tous les Immortels. Khy sut alors que le temps de la concorde était fini. Il se retira alors des affaires de ses frères avec une poignée d'Immortels qu'il protégea contre la tentation de la haine brandie par les autres Dragons comme un

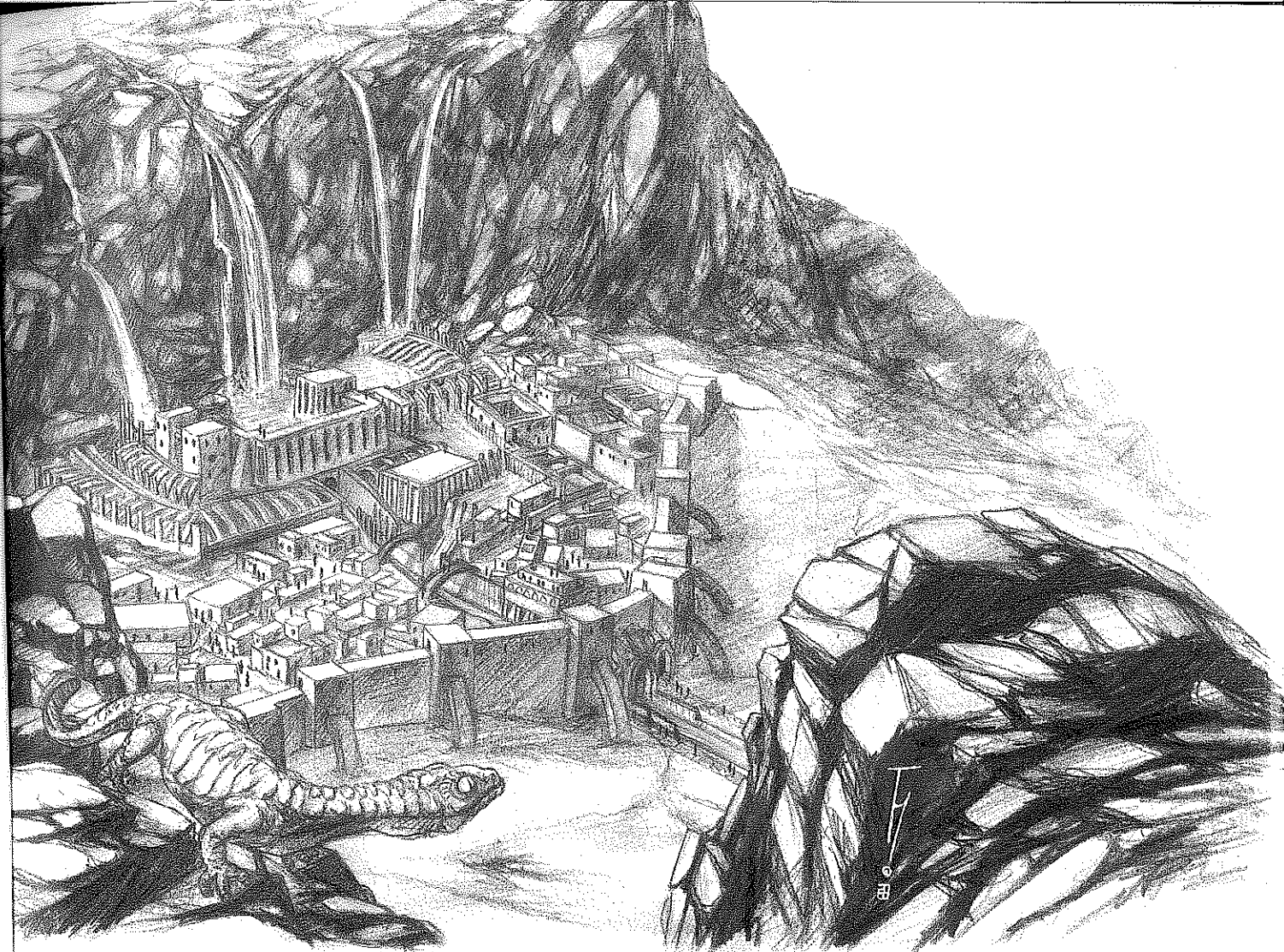
étendard, rassemblant les troupes humaines. Khytann fut fondée et offrit un abri sûr, mais Khy savait que seule la fin de la guerre pouvait protéger son peuple. Khy usa alors du lien ancien qu'il gardait avec Moryagorn, lui offrant à nouveau de protéger son repos en apaisant ses fils agités. Il trouva dans l'assentiment de l'Être Primordial le courage de renoncer à sa forme draconique pour devenir lui-même un homme. Le changement fut atroce, douloureux et ponctué de maintes souffrances, mais le soutien de Moryagorn et la volonté de protéger ses enfants permirent à Khy de surpasser sa douleur et d'inventer la métamorphose.

KHYMÉRO

Lorsqu'il jugea que les combats n'avaient que trop duré, Khy se dressa sur le champ de bataille et défia les Dragons sous sa nouvelle forme d'Immortel. Leur réaction hautaine ne le surprit guère. Depuis longtemps, les Immortels étaient devenus des pions bâillonnés dans un massacre orchestré par les Dragons. Oubliées, les belles connaissances enseignées patiemment - les hommes étaient devenus des outils qu'ils utiliseraient jusqu'au bout. Lançant une diatribe haineuse envers son propre père, Khy décida alors de rompre avec sa race et de renier ses origines. Il poussa Kezyl au bout de sa colère et le résultat fut encore pire que tous ses cauchemars. Kezyl, le Grand Dragon du Métal, son propre père, porta la main sur cette race qu'il avait aidé à construire. Aveuglé par la douleur, le dégoût et la haine, Khy fit volte-face et dévoila sa véritable nature. Le regard ensanglanté qu'il jeta à son père en lui annonçant qu'il n'était plus son fils fut pire qu'un poignard de glace dans le cœur de Kezyl. Mais Khy n'en avait cure. Devant le peu de respect que ses pairs accordaient aux hommes, il se sentit soulagé de ne plus faire partie de leurs rangs et s'isola de leurs querelles destructrices, les laissant faire massacrer leurs dernières troupes en d'inutiles vengeances.

LE PACTE DES MAUDITS

Lorsque Kalimsshar vint trouver Khy en proie à un profond désarroi devant la déchéance des hommes, ce dernier accepta de laisser le Dragon des Ténèbres influencer sur le destin de l'humanité. Khy vit là le moyen de payer la dette qu'il avait contractée envers



Kalimsshar et peut-être une chance pour son peuple de retrouver sa fougue et sa vigueur. L'Homme devint mortel et Jyr et Sercya ne reçurent que son dédain. Imbus de leur condition, ils ne voyaient pas la formidable chance que leur offrait Kalimsshar de devenir des êtres animés d'une véritable soif de vie plutôt que de rester des êtres éternels, vestiges d'une civilisation à l'agonie. Durant les âges qui suivirent, Khy veilla à ce que les humains reconstruisent leur civilisation sur des bases nouvelles. Il leur fit oublier leur héritage d'Immortels et les incita à puiser dans leur multitude la force de leur survie. Lorsqu'il vit son père, qu'il considérait toujours comme un boucher enragé, se présenter à Yris, il le renvoya sans ménagement mais eu la surprise de voir les hommes prendre en main leur destin et décider d'accepter les dons draconiques. Leur courage flatta Khy, qui les laissa alors jouir de ces nouveaux dons, lesquels leur permirent alors de coloniser le monde entier. Lors de l'instauration des castes, Khy était revenu à de meilleurs sentiments et accepta de patronner les commerçants qu'il accueillit à Yris. Mais au fond de son cœur, il gardait toujours la rancune des âges passés et, guidé à son insu par M'lan, laissa se développer à l'écart du monde ce qui allait devenir l'Humanisme et la révolte grondante.

LA RECONQUÊTE

Dépositaire du secret de la métamorphose, Khy fut fier de pouvoir enseigner aux autres Dragons une partie de ses secrets. Et si nombre d'entre eux utilisèrent ce savoir pour se joindre aux guerres humaines, Khy ne pouvait que se féliciter de voir ses pairs se mettre au rang des hommes au lieu de les dominer du haut de leur colossale stature. Après le miracle de Solyr, qui instaura définitivement le pouvoir de l'homme face aux Dragons, Khy fut peu surpris par l'apparition du Lien. À force de mêler les deux cultures, il était normal qu'elles se trouvent des affinités au-delà des frontières physiques et que la nature draconique de l'âme de l'homme entre en résonance avec celle des Dragons. Avec les prophéties, Khy sut que l'âge des Étoiles était venu. Par ses actes, il avait réussi à créer sa propre race, à lui faire enseigner par les Dragons des secrets fabuleux et à coloniser Kor avec ses hommes si nombreux. Pour Khy, l'heure est maintenant à la rupture, une inévitable scission qui séparera le destin des hommes des désirs des Dragons. L'Humanisme est déjà aux portes de Kor. Partout, des hommes tournent les yeux vers le ciel, trouvant dans les astres la force de refuser la servitude pour se laisser guider par des forces qu'ils espèrent réellement soucieuses de leur sort...

LE ROYAUME DE KHY

histoire

Depuis la nuit des temps, les Dragons ont été l'incarnation d'un élément et d'une force. Selon leur volonté, ils ont la possibilité de prendre leur forme élémentaire, une forme terrifiante et titanesque, qui n'a alors plus rien du Dragon mais reflète le fait qu'il soit l'élément et que sans lui, cet élément n'existerait pas, dénué de sens. Khy fut créé par Kezyr sans élément. Convaincu de sa maîtrise, le Dragon du Métal pensait que la relation à l'élément était spontanée et qu'il en serait de même pour son fils. Khy n'eut pas cette chance et conserva durant des siècles sa forme de Dragon, souffrant de cette différence avec ses frères. Lorsqu'il fit créer l'Homme, Khy trouva son élément mais il était encore loin d'avoir complètement assumé cette part de lui-même. Il fallut la période la plus sombre des guerres fratricides pour qu'il parvienne enfin à trouver sa forme élémentaire. En ces temps de chaos et de violence, les Immortels qu'il avait réussi à isoler ne recherchaient qu'une chose : la certitude que, quelque part dans le monde, il y aurait toujours un lieu où aller, un abri où se réfugier. Khy comprit alors. Lui qui avait créé Khytann pour tous les Immortels, qui avait fondé Yris pour sauver ses protégés, il devait devenir la vivante incarnation du refuge, de la sécurité.

En un mot, un foyer, une cité.

Khy se força alors à oublier sa nature, ainsi que son environnement, et en appela à son essence profonde, son élément et sa volonté.

Peu à peu, il sentit son corps devenir inconstant et se réduire à une énergie brute. Il plia sa volonté et recomposa cette énergie de façon à lui donner la forme de la plus parfaite cité dont les hommes pourraient rêver.

Ainsi naquit Khy, une ville éphémère venue du corps de Khy lui-même. Une cité intemporelle, mouvante, qui pourrait accueillir les hommes pour un moment ou pour des années. Khy n'a jamais voulu régulariser ses incarnations. Lorsqu'il en ressent le besoin, il s'installe pour un moment dans une plaine et attend les hommes. Nul ne s'étonne plus de voir à un endroit précis une cité qui ne s'y trouvait pas quelques jours auparavant. Les hommes y viennent et se réjouissent simplement de pouvoir y vivre aux côtés de leur Dragon tutélaire.

la cité blanche

Même si Khy prend toujours la forme d'une cité, il ne se cantonne pas toujours à une taille, une architecture ou un genre défini. Lorsque Khy devient cité, il devient une coquille vide, une ville désertée qui n'attend que des habitants pour s'égayer des cris des enfants, des chants des bardes et des clameurs des marchés.

Toutes sortes de bâtiments y existent, parfois récents, parfois anciens. Il y a des auberges, des écuries, des marchés, des palais, des maisons et des tours. Tous sont vides. Pas d'habitant, pas de mobilier, rien que les éléments d'un décor prêt à être amené à la vie.

la population

Les humains

La Cité Blanche peut accueillir entre cent et vingt mille personnes. Cela peut paraître peu au regard des autres cités draconiques, mais Khy ne prend jamais sa forme de cité pour une très longue période. Au mieux, les érudits ont pu retrouver des écrits relatant l'existence de la Cité Blanche durant trois ans, alors qu'elle était située à trois jours de marche au sud-ouest de Férune. Les habitants de la ville sont pour la majorité des gens qui se rendent bien compte que leur séjour sera bref et qu'ils ne construiront pas leur vie ici.

Les dragons

Les dragons sont extrêmement rares au sein de la cité de Khy et ce pour deux raisons. La première repose sur le fait que les dragons semblent incapables de trouver Khy lorsqu'il prend sa forme élémentaire. Ils se lancent toujours sur de fausses pistes et ne se présentent au bon endroit que lorsque Khy est déjà parti. De plus, même s'ils parviennent jusqu'à elle, la Cité Blanche est toujours une cité radicalement conçue pour les humains et il n'existe jamais la moindre installation à la taille des dragons sous leur forme draconique. Les portes de la cité sont trop petites, aucun espace dégagé où se poser et ils sont systématiquement contraints à prendre forme humaine. Seuls les dragons des cités semblent insensibles à tous ces désagréments. Ceux qui le désirent arrivent toujours à retrouver la trace de leur ancêtre et la conformation de la cité ne leur pose évidemment aucun problème. De ce fait, les quelques dragons qui se trouvent à la Cité Blanche sont essentiellement des dragons des cités, mais personne n'en est jamais vraiment conscient, car ils cachent toujours leur nature. Les autres dragons sont souvent accompagnés de leurs Élus qui ont réussi à les emmener jusqu'à Khy - mais une fois entrés en la cité, les dragons se plaignent toujours d'une atmosphère hostile et ne supportent pas d'y séjourner plus de quelques jours.

parvenir à la cité blanche

Découvrir la Cité Blanche est une véritable quête en soi. De nombreux aventuriers ont vainement tenté de s'approcher de cette cité idéale et plus d'un est mort sans avoir pu concrétiser ce rêve de toute une vie. Khy garde jalousement l'accès à sa cité et les résidents qu'il y accepte sont en général loin

de constituer l'élite draconique de Kor. Bien au contraire, Khy n'apprécie pas réellement que des fanatiques puissent venir s'installer dans sa cité. Ils amènent toujours avec eux le lourd fardeau des Édits, des Lois, du respect des aîlés et un obscurantisme religieux qui exaspère Khy. Il préfère laisser les hommes construire eux-mêmes un modèle éphémère de société, selon leur propre volonté, plutôt que d'avoir à s'engoncer dans un carcan draconique que Khy considère sans aménité. Pour parvenir à la cité de Khy, un personnage doit entamer une quête souvent méticuleuse. Même si on lui indique précisément l'endroit, la volonté de Khy est si forte qu'il pourrait bien passer à quelques kilomètres du lieu sans jamais réussir à retrouver son chemin.

coutumes de khy

Le respect du dragon

Pour les habitants de la Cité Blanche, le fait de résider à l'intérieur d'un Dragon n'est plus guère dérangeant. En fait, il semble que Khy laisse régner en sa cité une douce ambiance accueillante qui brise la glace et évite les interrogations des résidents. En retour, les hommes gardent toujours à l'esprit le fait que leur logis, les rues, les arbres des parcs et tout ce qui les entoure fait partie d'un Dragon. Il ne leur vient donc pas à l'idée de modifier la structure d'un bâtiment, d'en détruire un ou d'en élever un autre. Si un bâtiment est nécessaire, Khy le saura et le créera si ce besoin est justifié. Les résidents ne s'étonnent donc pas excessivement de l'apparition matinale d'un bâtiment qui n'était pas là la veille. Ces changements sont très rares et surviennent toujours de nuit. Personne n'a jamais réussi à les voir, les regards étant toujours dirigés vers d'autres lieux que celui où le bâtiment apparaît.

Le départ

Lorsque Khy décide de partir, il le fait sentir quelques heures à l'avance - jamais plus. Il se produit alors dans la cité un nombre incroyable de petits signes qui ne laissent pas de doute sur les intentions du Dragon. Les fontaines cessent de couler en même temps, les feux de cheminée perdent soudain de leur intensité, les oiseaux migrent spontanément vers d'autres horizons. Les chevaux se découvrent une nouvelle vigueur et dans le cœur

découvrir khy

Pour découvrir le chemin qui mène à la Cité Blanche, le personnage doit effectuer un jet de Tendance Homme + 1D10 contre une Difficulté de 5 par point de Tendance Dragon qu'il possède. Il est impossible de faire appel aux Tendances ou de dépenser des Points de Maîtrise, mais l'usage de Chance reste possible. Si le jet est manqué, le personnage part sur une fausse piste, se trompe dans ses souvenirs et s'éloigne inmanquablement de Khy. S'il est accompagné par d'autres, il convient de faire effectuer un jet à chaque participant. Ceux qui échouent sont intimement convaincus que la direction indiquée est fautive et s'enfermeront dans leur trajet différent, mentalement manipulés et repoussés par la volonté de Khy. Les dragons ne peuvent donc trouver Khy seuls, sauf s'ils sont de sa descendance ou qu'ils ont son accord explicite ou tacite.

de tous les hommes éclôt la sensation persistante que leur séjour s'achève. Tous les résidents emballent alors leurs affaires et prennent la route vers d'autres cités. Au fur et à mesure des heures, les bâtiments semblent se fondre dans le sol et disparaissent les uns après les autres. Nul n'a jamais vu Khy partir, ce dernier prenant toujours discrètement forme humaine pour se mêler aux départs. Personne n'a jamais pu résister à ce sentiment impérieux de départ et rien ne subsiste jamais sur la plaine qui puisse laisser à penser que quelques heures plus tôt se dressait là une majestueuse cité.

Les pèlerins de Khy

Il existe en Kor plusieurs caravanes de pèlerins qui choisissent de suivre Khy dans ses incarnations et passent une grande partie de leur vie sur les routes. Lorsque Khy effectue son départ, ils passent les heures qui leur restent à remercier le Dragon de son hospitalité et lui demandent de bientôt se manifester afin de pouvoir les accueillir à nouveau. Ces pèlerins sont souvent rencontrés sur les routes, leurs chariots, marqués de la rune de Khy, ayant une certaine renommée parmi les provinces de Kor. Ils sont souvent précédés d'éclaireurs, qui consacrent leur temps à rechercher des nouvelles d'une possible incarnation de Khy afin d'y guider leur caravane.

Coutumes vestimentaires

Il n'existe aucune coutume strictement définie à Khy. Dans les faits, il est généralement bien vu d'arborer les insignes de certaines castes et plutôt rare d'en porter certains autres. Les castes prestigieuses et fièrement déclarées à Khy sont les commerçants, les voyageurs et les artisans. Les combattants et les érudits sont parfois assez bien intégrés mais tout dépend de leur Tendance... Les Prodiges et les protecteurs sont rares et porter leurs attributs usuels est presque un signe de mauvais goût. Mis à part ces considérations sur les insignes de caste, aucun code ne prévaut à Khy.

La vie et la mort

Rares et prestigieuses, les naissances sont considérées comme de bon augure et l'enfant prend une place centrale dans la famille, même s'il est le cadet d'une importante fratrie. Il est dit que les enfants nés dans le giron de Khy sont promis à un avenir glorieux - et que le Dragon veille sur eux à chaque instant. Il est tatoué d'une rune de l'homme, souvent dans le dos ou sur les mains. Les tatoueurs pratiquent toujours gratuitement la réalisation de cet ouvrage, honorant à leur manière le Dragon d'avoir abrité cette naissance. Les tatoueurs qui exécutent cette marque de naissance se plongent dans une transe hallucinée en inhalant des herbes rituelles qui les mettent, dit-on, en relation avec l'esprit de Khy, lequel guide alors leur main.

Mourir dans la Cité Blanche est considéré par les résidents comme une fin heureuse. Ils pensent que l'esprit du mort va rejoindre celui de Khy et qu'il sera à jamais vivant aux côtés du Dragon. Il est courant que les mourants soient la proie d'hallucinations, prétendant qu'un homme barbu aux yeux

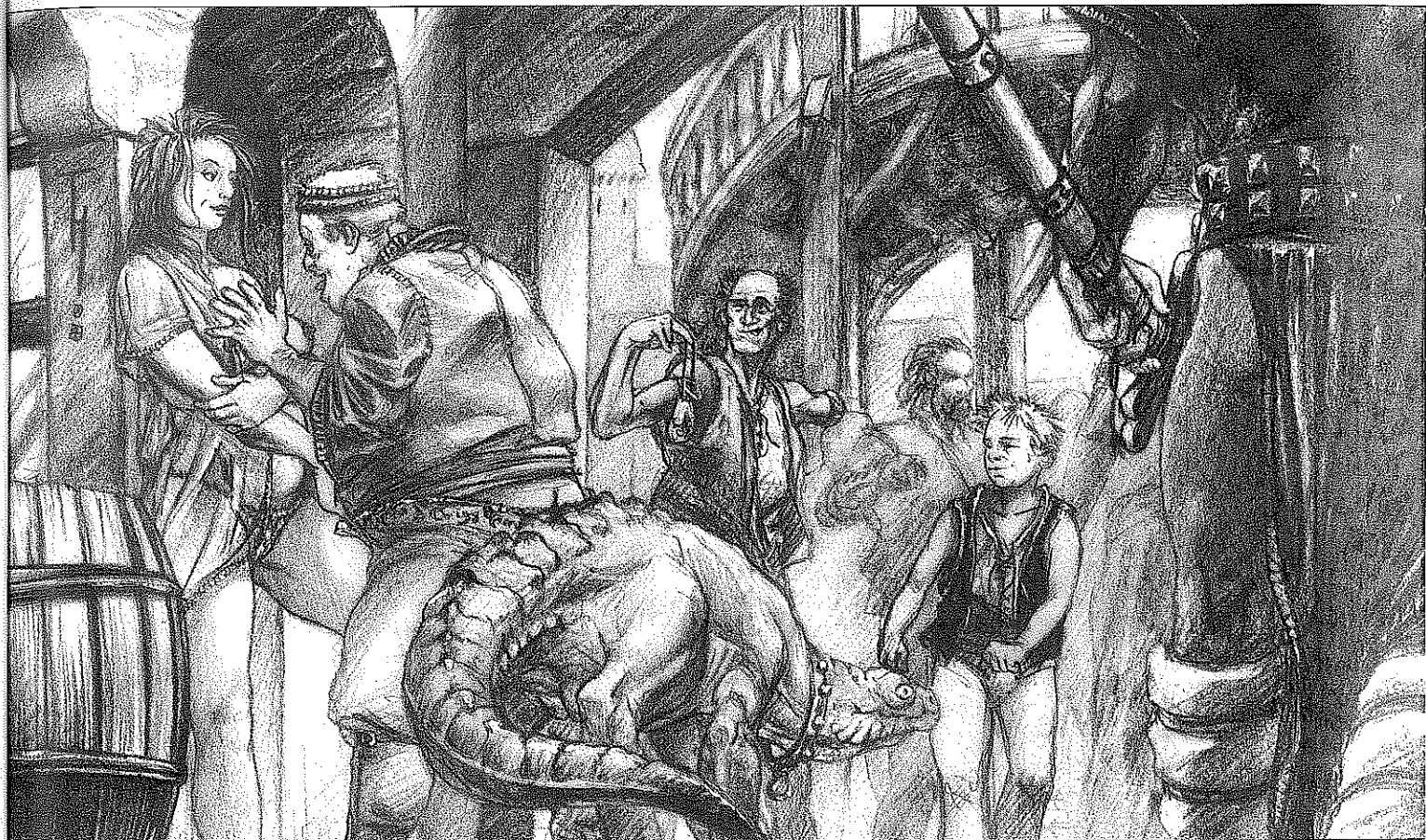
vairons les regarde de loin alors que les témoins affirment n'avoir jamais vu cet être. Cette légende renforce encore la croyance que Khy viendrait pour guider les âmes des morts au-delà de leur décès. Les corps des défunts sont alors déposés dans un cimetière, présent à chaque nouvelle incarnation. Le corps est mis en terre et une plaquette d'argile rappelle son nom et la date de sa mort. Assez bizarrement, lors du Départ, ces tombes disparaissent et nul n'a jamais su si les corps étaient emportés par Khy ou restaient inhumés dans la plaine après son départ.

Economie

L'économie est toujours florissante, que ce soit à cause du nombre important de commerçants qui décident toujours de s'établir à la Cité Blanche, lorsqu'ils la trouvent ou par une sorte d'aura bénéfique que Khy laisse planer sur la ville. Les sources de revenus varient toujours avec la localisation, mais il existe toujours une activité artisanale importante, liée aux matières premières de l'endroit, ainsi qu'une plaque tournante de divers trafics, une activité agricole et une zone d'échange de connaissances assez fructueuse.

Pouvoir

Il n'existe aucune structure politique fixe au sein de la Cité Blanche, les résidents reconstruisant toujours un système lors de leur arrivée. Le régime, en revanche, est toujours le même : une démocratie totale et complète. Unique en son genre, ce régime est totalement indépendant des castes, de la noblesse ou de toute autre étiquette. Décrié par les fidèles des Grands Dragons, il donne aux hommes l'égalité devant la quête du pouvoir, qu'ils soient citoyens ou serviteurs. Les systèmes d'élection sont divers, proportionnels, partiels ou par fraction et observent une régularité variable comptée en mois ou en semaines, mais ils débouchent toujours sur une assemblée représentative du peuple. Sénat, conseil, assemblée ou autre - le nom change, mais pas les attributions. Les "élus" composent les lois, lèvent les impôts, assurent l'éducation et la sécurité - le terme "élus", utilisé pour désigner ces représentants, prête d'ailleurs à confusion... Nul dragon n'a jamais fait partie des élus du peuple, souhaitant toujours observer comment les hommes arrivaient à créer de leur propre chef un système politique nouveau à partir de rien.



L'application de la loi dépend principalement de la ténacité des élus qui en sont responsables. Il n'y a jamais de constante ou de code pénal fixe, pas plus que de milice régulière. Tout est redéfini à chaque incarnation. En général, la milice se compose de citoyens soucieux de la sécurité générale et de quelques combattants payés par les autorités - les rares protecteurs présents sont souvent jeunes et inexpérimentés. Cela conduit souvent à une certaine fraîcheur dans le système judiciaire, dont certains abusent parfois. Khy n'est jamais le théâtre d'actes criminels récurrents. L'on dit que Khy surveille ses résidents et que les pires crimes sont souvent impossibles à commettre sous le regard d'un Dragon.

Politique extérieure de la cité

À chaque fois que Khy s'incarne, la cité devient une exception aux lois en vigueur dans la région. La notion de fief ou de territoire n'existe plus, la ville étant une terre

draconique. Khy entretient des relations brèves et diffuses avec ses voisins temporaires. Elles sont souvent basées sur la cordialité et une certaine indifférence par rapport aux problèmes locaux. Khy passe, sans réellement tisser de relation durable avec le pays d'accueil. Khy n'a jamais été en proie à la guerre ou publiquement dénigrée pour son existence. Même dans les régions où des Dragons hostiles à Khy ont une large influence, il a toujours régné un certain respect mêlé de crainte pour celui qui a connu tant de secrets et qui reste une sorte de mystère ambigu.

Les quartiers

Lorsque Khy devient cité, il fait apparaître en son sein divers types de bâtiments, de structures et de styles architecturaux. Certains éléments sont presque toujours présents, sous une forme ou

une autre, d'autres n'étant que rarement inclus dans l'organisation de la Cité Blanche. Ces différents lieux sont décrits ci-dessous et comprennent une échelle de présence qui va décider de leur apparition ou non. Lorsque Khy s'incarne, il appartient au meneur de jeu de définir quels sont ceux que le Grand Dragon des Cités juge bon de créer et ceux qu'il ignore.

(Lieux systématiques

La muraille

La muraille est un des deux éléments qui apparaissent toujours dans la forme élémentaire de Khy. Elle est généralement formée d'une seule enceinte de pierre lisse, toujours claire, dont les blocs massifs sont imbriqués finement. Régulièrement, des contreforts renforcent le mur et s'achèvent parfois par des structures en tourelles qui permettent de placer des sentinelles à l'abri. À son faite, un chemin de ronde large et protégé par une bordure solide permet d'effectuer des patrouilles de plusieurs hommes. Des sculptures sont placées à intervalles réguliers sur les murailles, représentant une tête de dragon ou un dragon entier, selon un style inimitable et très fin. Nul ne sait ce que représentent ces dragons, car leur aspect ne ressemble en rien à ceux que les hommes ont eu le loisir de contempler. Certains murmurent qu'il s'agirait là de l'ancien visage de Khy, celui qu'il a abandonné pour se faire homme.

L'amphithéâtre

Souvent situé au centre de la cité, la fonction de ce bâtiment est d'abriter l'assemblée des élus de la ville. Il prend l'aspect d'un vaste hémicycle, parfois à ciel ouvert, parfois profondément enfoncé dans un bâtiment. Il compte parfois des dépendances pour les services qui seront liés à son fonctionnement, mais la seule partie constante est l'hémicycle, bien que le nombre de places assises y soit variable.

(Lieux occasionnels

Très courants

L'académie du savoir

Ces bâtiments sont souvent de larges ensembles permettant à plusieurs groupes d'étudiants de venir profiter des connaissances d'autres résidents plus érudits. Tous les sujets sont abordés, depuis l'histoire jusqu'à la diplomatie, mais aussi les sciences interdites comme la mécanique, la médecine ou la chimie. Ils possèdent souvent de nombreuses

entrées dérobées et il n'est pas rare que les maîtres de conférence y viennent masqués de peur d'avoir à subir les sanctions de l'Inquisition hors des murs de la Cité Blanche.

Le marché

Parfois répartis sur plusieurs places ou regroupés sur une large esplanade, Khy est presque toujours équipée de lieux de commerce larges et faciles d'accès afin de permettre à tous de venir commercer.

Les tours des Étoiles

Souvent construites en corolles, ces tours sont généralement vides et traversées par un solide escalier menant à la plate-forme d'observation. Chaque nuit, des érudits viennent s'y isoler des lumières de la ville pour pouvoir pratiquer l'astronomie à l'aide d'instruments parfois très évolués, comme des lunettes télescopiques ou des astrolabes. Qu'ils en aient l'autorisation ou non, ils ont ici le droit d'en user à leur guise.

Lavoirs

Lieux conviviaux, toujours occupés de nombreuses femmes discutant et travaillant à la fois, les lavoirs sont les endroits de la Cité Blanche où l'on rencontre le plus d'enfants, du fait de la présence de leurs mères. L'eau y est toujours renouvelée par d'astucieux systèmes de tuyaux, parfois amenée par aqueducs dans les sites montagneux.

Puits

Ces puits sont actionnés par des roues à engrenages, mues elles-mêmes par des roues que font tourner des animaux ou par des sortes de voiles éoliennes évitant aux hommes d'avoir à haler des seaux pesants.

Auberges

Les auberges sont réparties un peu partout dans la Cité Blanche. Les aubergistes sont souvent des résidents qui choisissent d'exercer cette profession pour un temps et s'avèrent rarement des professionnels. Les prix sont modiques pour les services les plus divers et une bonne partie d'entre elles sont gratuites, subventionnées par les autorités à partir des taxes légères que celles-ci prélèvent sur les transactions des marchés.

Port

Lorsque Khy s'agrément d'un port, il y crée souvent de nombreuses installations évoluées qui font le bonheur des navigateurs de



KHY, cité éternelle de Nésora

Bien que Khy choisisse de se manifester parfois dans les endroits les plus étranges de Kor, on dit qu'il existe un lieu situé dans l'Empire Nésora qui lui sert souvent de refuge. En ces lieux, il est dit que Khy déploierait ses plus magnifiques bâtiments et laisserait libre cours aux inventions des Humanistes au sein même de ses murs. Il garnirait alors sa muraille de balistes impies, conçues pour rejeter impitoyablement les dragons qui oseraient interférer avec ses décisions. Même si ce lieu légendaire est au cœur de nombreuses rumeurs, il est plus que certain que Khy passe de plus en plus de temps incarné en Nésora et plus d'un Humaniste considère Khy comme un bastion qui lui donnera les moyens de se défendre contre les envahisseurs venus des terres draconiques.

passage. Le port de la Cité Blanche est souvent dédié à la pêche côtière et il existe souvent une place à la criée pour vendre le poisson. Il sert aussi de lieu de halte pour les rares caboteurs qui longent les rivages de Kor. Ses larges quais permettent un débarquement facile et il n'est pas rare de voir des péniches décharger plusieurs tonnes de marchandise sous la direction de commerçants exultant de joie à l'idée de marchander à la Cité Blanche. Le port comporte souvent des installations étranges qui semblent résulter de connaissances interdites, comme des bassins de radoub aux étranges vannes de remplissage et de vidange ou encore ses phares aux curieuses vitres épaisses qui renvoient à des lieux des lieux vives. De telles constructions sont très courantes aux abords des fleuves et des lacs et courantes en bord de mer.

Courants

Le dispensaire

Souvent construit sous la forme d'un manoir doté de dépendances, le dispensaire est une maladrerie qui accueille les blessés et les malades de la ville. Les soigneurs qui y officient disposent souvent d'un jardin d'herboriste, mais il n'est pas rare d'y voir pratiquer des chirurgiens humanistes qui sont ici parfaitement libres d'exercer leur art.

Parcs

Que ce soit sous la forme de simples parcs à peine débroussaillés ou de complexes jardins en terrasses, Khy agrémenté parfois sa cité de ces espaces de tranquillité, très prisés des artistes et des amoureux. Les rares Prodiges qui font le déplacement les visitent souvent avec étonnement, surpris de trouver une portion de nature à l'intérieur d'une cité si prestigieuse.

Quartiers chauds

Ruelles sombres, tavernes malfamées et trafics en tout genre sont le lot commun de toutes les cités. Khy ne rechigne pas à laisser ces quartiers se développer en lui car il sait que ce type d'endroit sera toujours le lieu privilégié où les hommes oseront laisser parler leurs penchants. On dit parfois que ces quartiers sont les repaires préférés des contrebandiers et des pires agents de Kalimsshar. On dit aussi que s'y tramant

des complots sordides visant à instaurer un réseau humaniste dans Kor et qu'il est courant d'y retrouver des malheureux égorgés pour quelques dracs de cuivre. Si certaines de ces rumeurs sont vraies, plusieurs d'entre elles sont surtout le fait de détracteurs draconiques et de moralistes qui n'acceptent pas certains aspects de la nature humaine que Khy n'hésite pas à héberger.

Postes de garde

Khy veille toujours à ce que les hommes qui choisissent d'assurer la sécurité de leurs compatriotes aient toujours une bâtisse confortable afin de se loger, parfois avec leur famille. Ce sont souvent des édifices de pierre bien identifiés, dont le sommet permet à une sentinelle de surveiller les maisons avoisinantes.

Rares

L'arène

Une arène attire souvent de nombreux combattants. Les combats qui s'y déroulent sont gratuits et opposent des guerriers pour la maîtrise de leurs armes. On n'y pratique jamais de combat à mort. Toutes les armes y sont autorisées, même celles communément interdites ou mal considérées - comme l'arc ou les arbalètes.

Places d'armes

Dédiées à la pratique des armes et à l'entraînement extérieur, ces places sont souvent fréquentées par les guerriers et miliciens, mais aussi par ceux qui désirent travailler leur corps sous la direction d'athlètes plus accomplis. Les bâtiments qui les jouxtent sont souvent des lieux d'habitation occupés par les hommes d'armes de tous types qui vivent en ville.

Château

Qu'il soit dédié à la guerre ou au logement des nobles, Khy fait parfois apparaître un château en son enceinte. Percé de meurtrières ou constellé de fenêtres de verre, le château est toujours un lieu occupé par les élites et leurs cohortes de serviteurs, ce qui permet au peuple de disposer à sa guise des chaumières familiales et des chambres d'auberge. Il reste toutefois un simple lieu de logement et nulle salle du trône n'a jamais été découverte dans le dédale qu'il forme parfois.

Forges

Les forges et toutes les installations lourdes sont peu nombreuses au sein de la Cité Blanche. Elles sont souvent présentes en faible quantité, toutes localisées en un endroit précis. De ce fait, les forgerons, potiers, verriers et armuriers sont souvent localisés autour de ces hauts fourneaux dégageant une chaleur terrible, fruits d'une conception très particulière que les hommes ne s'expliquent pas vraiment, mais utilisent avec la plus grande joie.

Prison

La justice au sein de la Cité Blanche se rend prestement et la faible criminalité permet la résolution rapide des affaires pénales. Il est donc peu courant de trouver des geôles à Khy. Ce sont souvent des cellules sombres, aux murs épais, qui servent à enfermer les criminels durant les quelques jours qui les séparent de leur procès, souvent devant une cour populaire.

Très rares

Les maisons de caste

Plus ou moins identifiables par le biais des gravures les décorant, Khy fait parfois apparaître des lieux dédiés aux structures d'une caste particulière. Il peut s'agir de casernements, de bureaux administratifs ou autre, mais ils ne sont occupés que par des citoyens qui désirent en assurer le fonctionnement. Bien sûr, il est beaucoup plus rare de rencontrer une caserne de protecteurs ou un monastère Prodige qu'un relais de voyageurs ou un comptoir commerçant.

Temples draconiques

De façon tout à fait aléatoire, il est possible que Khy ait jugé bon d'édifier un lieu de culte à l'un ou l'autre de ses pairs afin de permettre aux résidents de prier. Leur apparition dépend du lieu d'incarnation et du type de population résidente. Khy n'érige jamais de lieu de culte à son effigie mais est l'une des rares villes à parfois posséder un sanctuaire de Kalimsshar.



sites et objets
enchantés

LES ÉCAILLES DE KHY

*" Certains se laissent
guider par les Étoiles, mais
c'est dans les pas de mon
fils que je marche... "*

- Kezyr

La présence des Grands Dragons et de leur descendance dans la vie des hommes est plus que tangible. De par leur puissance, leur grandeur historique, leur magie, leurs pouvoirs, les Ailés modèlent et transforment les modes de vie des habitants de Kor.

Les descriptions qui suivent présentent quelques lieux et objets marqués, imprégnés par la force de Khy, de ses enfants et de sa Sphère élémentaire. Au meneur de jeu de les employer à bon escient et de les inclure, le temps d'une aventure ou d'une vaste campagne, dans l'aspect qu'il souhaite donner à la Terre des Dragons.

De par le monde

La foire de Kyelle

Une fois l'an, quand s'annoncent les premières semaines du printemps, de nombreux marchands et curieux de tous bords lèvent des caravanes et quittent leurs cités à la recherche de Kyelle. Étrangement, nul ne semble jamais connaître avec précision l'endroit où se tiendra cette foire, ce gigantesque rassemblement de commerçants et de jongleurs, qui continue pourtant de drainer des milliers de visiteurs. Là où rien la veille ne le laissait soupçonner, se dressera le lendemain matin une magnifique cité, composée de tentes, d'étals, de voilages et de quelques bâtiments de pierre blanche... On dit de cette cité qu'elle est liée à la magie du fils de Kezyr, Grand Dragon des Cités, mais rares sont ceux qui ont jamais pu en

apporter la preuve. Le fait que la foire apparaisse et disparaisse en quelques heures seulement en semble déjà une preuve suffisante, certes, mais aucun mage draconique n'ayant jamais pu se joindre aux festivités, qui semblent réservées aux plus "humains" des habitants de Kor, il n'existe à ce jour aucune étude magique susceptible de confirmer la véritable nature de Kyelle. Le plus étonnant, c'est que personne ne semble véritablement savoir où se tiendra la foire - mais que des milliers de spectateurs et de marchands en trouvent chaque année le chemin, bien incapables d'expliquer par quel miracle...

Le Bastion

De nombreuses rumeurs font actuellement état d'une incarnation de Khy en l'Empire Nésora - territoire humaniste et fief des activistes anti-draconiques. Interrogés sur le sujet, les plus puissants mages de la Sphère des Cités, ainsi que les érudits et géographes de la caste des voyageurs, ne semblent nullement en mesure d'apporter une confirmation officielle à la présence de Khy, mais tous les observateurs s'accordent sur la description d'une cité fortifiée, aux murs d'enceinte garnis de balistes et d'armes de guerre mécaniques, qui se dresse au sud de Py, non loin de l'embouchure de l'Oubli.

Cette cité, baptisée "Bastion" faute de plus amples renseignements, alimente depuis quelques années les plus folles polémiques sur le statut et les ambitions véritables du Grand Dragon des Cités, accusé de soutenir - et même de guider - les Humanistes.



Plus inquiétant encore, la seule évocation de son existence suffit à faire frémir les garnisons de Kern.

Si une offensive n'est pas encore à l'ordre du jour, les dernières manœuvres militaires d'entraînement ont été marquées par l'utilisation d'armes et d'armures spécifiquement conçues pour faire face aux armes mécaniques et aux remparts.

Une fois de plus, seuls les dragons et leurs puissants Pères se refusent à tout commentaire hâtif - mais les récents événements impliquant Kroryn et Brorne ne laissent que peu d'espoir de paix et de non-ingérence. Le plus terrible, c'est que si nul ne peut affirmer que cette cité est une manifestation de Khy, tous les fidèles draconiques s'accordent à le penser - et à renier par là même l'un des neuf Grands Dragons.

Un récent poème rapporté de Havre par Ludwin-le-Barde décrit Khy comme " la première victime de l'Humanisme, lui qui fut jadis la première victime de la foi draconique "...

Le sanctuaire de zyl

Dans les bois s'étendant à l'est de Sermande, sur les rives de la Brune qui s'écoule jusqu'aux portes d'Oforia, l'un des rares enfants de Khy connu pour assumer sa forme élémentaire se dresse, modeste hameau fait de tentes de toile. Familier des voyageurs, aux yeux de qui ce refuge constitue une curiosité touristique et une halte bienvenue, le sanctuaire de Zyl s'étend sur une trentaine de mètres de diamètre et offre aux visiteurs une dizaine de tentes de toile, reliées entre elles par des filets de soie et des bandelettes colorées. L'ambiance y est paisible, reposante et étrangement calme dans l'activité habituelle de ces bois. Les oiseaux y sont nombreux, mais " disciplinés ", et les rares animaux qui en approchent assez pour être remarqués sont les moins agressifs des environs. Aucun prédateur ne s'aventure à moins d'une centaine de mètres de l'endroit - et l'on comprend pourquoi...

Zyl n'est pas endormi, mais il se garde bien d'intervenir et de communiquer avec ses visiteurs - même par signes. Durant la journée, tout du moins, car celui qui passe la nuit sous ces tentes accueillantes a de grandes chances d'entrer en contact avec l'esprit du dragon.

Zyl a élu domicile dans ces bois il y a plus d'un siècle, après la mort de son compagnon - Eyrar, un voyageur solitaire dont seuls les plus hauts représentants de la caste semblent avoir gardé souvenir. Habitué à partager les récits du voyageur, Zyl s'est tout naturellement épris de cette région boisée, riche du passage de nombreux pèlerins descendant du nord pour rallier la cité des érudits. À la nuit tombée, il aime à apparaître aux yeux de ses hôtes sous la forme de songes " éveillés ", terriblement réalistes ou par le biais de manifestations nettement plus teintées de magie - un mystérieux voyageur arrivant tard dans la nuit, surgissant des ombres pour partager le feu des aventuriers...

Très accueillant, profondément amoureux des hommes, Zyl n'est capable de violence qu'envers ceux qui profanent ouvertement sa retraite ou se montrent par trop intranquillisés. S'il sent ses invités d'une nuit dignes de confiance et d'intérêt, il n'hésitera pas en revanche à les instruire de son savoir et à partager avec eux ses connaissances en géographie, en magie, en médecine et même en astrologie.

En termes purement techniques, le dragon est capable de servir de tuteur à tout personnage désireux d'apprendre. Il peut ainsi enseigner sortilèges, révélations d'ordre draconiques, géographiques, historiques, médicinales ou astrologiques comme s'il possédait un niveau de 12 dans ces Compétences - à l'exception d'Astrologie, qu'il possède à un équivalent de 8.

Les refuges

Il existe de par le monde un nombre important de refuges, à l'aspect et à la situation géographique variables, où Khy envoie régulièrement ses enfants pour qu'ils " apaisent l'âme des futurs voyageurs ". Ces huttes, clairières, fontaines, bancs creusés dans des souches, sont caractérisés par une étrange résonance que seuls les hommes affranchis des carcans draconiques peuvent ressentir. En passant à leurs abords, certains habitants de Kor entendent une douce musique, sentent sur leur visage un air frais, réconfortant, et découvrent dans ces lieux incroyables un bien-être surprenant - ainsi qu'une sécurité absolue, puisque seuls les enfants de Khy peuvent s'en approcher à moins d'une cinquantaine de mètres... Les autres dragons ressentent un malaise aussi profond que les hommes s'y sentent heureux.

En termes techniques, ces refuges ne sont accessibles qu'aux hommes possédant au moins 3 en Tendance Homme et sont interdits aux personnes possédant une Tendance Dragon ou Fatalité supérieure à 3. Les dragons peuvent éventuellement s'en approcher, mais la Difficulté de tous leurs jets est augmentée de 10 et l'usage de tout sortilège d'une Sphère autre que celle des Cités est augmentée de 15. De plus, tout combat contre un dragon ou une créature corrompue alerte inmanquablement les fils de Khy et les Élus du Grand Dragon des Cités présents dans un rayon pouvant s'étendre jusqu'à plusieurs kilomètres.

Peu de ces refuges ont pu être localisés avec précision jusqu'à ce jour, mais leur existence est connue et relayée par les Élus de Khy et les mages des cités.

Les écailles insoupçonnées

Les anneaux de confiance

Forgés il y a moins de deux siècles par les ancêtres des actuels Maîtres Ciseleurs de la caste des artisans, ces anneaux à la beauté sobre reçurent les enchantements d'Élus de Khy, versés dans la Sorcellerie et la Sphère des Cités. Conçus à l'origine pour servir de présent et de signe de reconnaissance entre Élus, qui furent tout d'abord les seuls à pouvoir les porter, ces anneaux ont aujourd'hui quitté leurs mains originelles et se retrouvent, au hasard des rencontres et des voyages, en possession de citoyens de tous horizons. Ils sont très prisés des mages des cités et des nouveaux Élus de Khy, mais les estimations les plus réalistes ne font état que d'une dizaine de tels objets...

Description

Faits d'un alliage d'or blanc et d'argent, ces anneaux à la taille variable dégagent tous une aura de simplicité, de pureté, que les amateurs de bijoux connaissent et apprécient. La seule fioriture décelable est une silhouette serpentine stylisée, très fine, qui court sur le pourtour de la bague comme un filet de fumée.

Placées sous une lumière vive, ces bagues se mettent à luire et à capter les moindres lueurs pour étinceler, prouvant leur nature et leur enchantement.

Pouvoirs et capacités

Quelques jours après l'avoir mise à son doigt, le porteur d'un anneau de confiance commence enfin à ressentir les effets sur ses aptitudes magiques. Sa Sphère des Cités augmente de 2 et, chaque fois qu'il lance un sortilège de cette Sphère, il voit la Discipline impliquée augmenter de 1 et le coût en Points de Magie réduit de 2. En contrepartie, toutes les autres Sphères diminuent de 2 tant qu'il porte cet anneau.

De plus, sa Tendance Homme est augmentée de 1 - maximum 5 - et sa Tendance Dragon réduite de 1 - minimum 0.

Si le porteur d'un anneau se sépare volontairement de cet objet, il perd immédiatement 1 point en Tendance Homme et voit sa Sphère des Cités réduite de 2 de façon permanente. Il est de plus incapable de faire appel aux sortilèges de cette Sphère pendant le mois qui suit.

Les livres-mémoire

Les livres-mémoire furent inventés par un érudit Élu du Grand Dragon des Cités qui, pour consigner son savoir sans risquer d'être surpris dans ses recherches, reçut de Khy la magie nécessaire à la conception d'un enchantement particulier.

Découvert lors d'une investigation menée par une unité d'Inquisiteurs au sein de la capitale, le premier des livres-mémoire connus fit de véritables ravages dans les rangs des protecteurs, mais aussi des érudits - pour qui la découverte de ces objets constitue, aujourd'hui encore, une révolution sans précédent. Les Maîtres de la caste ont immédiatement revendiqué la propriété de ces livres qui, à en croire les résultats de leurs recherches, seraient non seulement capables de retracer les pensées de leur propriétaire, mais surtout de les restituer - à la façon d'une mémoire.

En feuilletant frénétiquement les pages désespérément blanches de ce livre, les Inquisiteurs acceptèrent cette explication sans hésitation.

Description

Les livres-mémoire sont d'aspect variable, mais la qualité du cuir de leur couverture et de leur reliure laisse perplexes la plupart des observateurs. À l'intérieur, les pages liées par une colle invisible sont... blanches. Il est impossible d'écrire quoi que ce soit.

sur ce papier à la finesse inégalée. Certains modèles sont ornés d'une gravure métallique, d'autres dotés d'un fermoir.

Pouvoirs et capacités

Seul le propriétaire du livre est capable d'y inscrire des informations et de les lire par la suite. En termes techniques, le personnage qui possède ce livre peut, à tout moment, retrouver des informations qu'il y a consignées - et le joueur peut donc demander au meneur de jeu de lui rappeler un nom, une date, une description, etc.

Mais pour devenir "propriétaire" d'un tel livre, dont la détention est passible de mort pour hérésie, il ne suffit pas simplement de se le procurer : un dragon de Khy doit impérativement en effacer la mémoire avant d'y inscrire le nom du nouveau détenteur...

Le troisième œil

Bien que cet objet mythique soit encore nimbé d'une aura de légende et de superstition, les mages des cités sont aujourd'hui en mesure de prouver son existence depuis que Soder Fendrick, Grand Maître des invocations, a annoncé se l'être fait dérober... Les accusations lancées par l'éminent mage ont provoqué un déferlement de protestations au sein de l'école des cités, mais à ce jour, l'objet n'a toujours pas réapparu.

Décrit comme "l'objet le plus cher aux yeux des fidèles de Khy" par les mages des cités eux-mêmes, ce pendentif en argent enchanté suscite actuellement une vive polémique, car d'après les déclarations de Soder, il aurait

non seulement le pouvoir de sonder le cœur des êtres et de dissocier la réalité des illusions, mais surtout d'échapper par magie au regard des dragons.

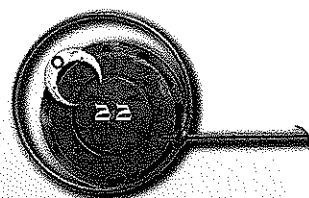
Description

Long et large comme un drac d'argent, le pendentif est orné d'un œil clos, semblable à celui qui figure sur les pièces dragons, et pourvu sur sa tranche de fines cisclures entrelacées. Il est retenu par une chaîne aux mailles incroyablement fines et résistantes, faites du même argent.

Pouvoirs et capacités

Le troisième œil ne peut être porté que par un homme possédant 5 en Tendances Homme. Il permet d'effectuer un jet de Mental + l'Empathie contre une Difficulté de 10 et de déterminer, en cas de réussite, le niveau d'une Tendances + 1 par Niveau de Réussite chez un individu observé. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20, le porteur peut sentir la présence de tout dragon situé dans un rayon d'un kilomètre aux alentours. Enfin, si son porteur tente de se cacher aux yeux et aux recherches magiques, mentales ou physiques d'un dragon, il augmente de 10 la Difficulté de tous les jets de ce dernier.

Cet objet extrêmement puissant possède encore d'autres capacités, mais il semble que seul son propriétaire originel puisse en tirer profit... Mais Khy ne l'a toujours pas revendiqué.



LA CASTE DES COMMERÇANTS

" Nous sommes les artisans de la vie sociale du Royaume de Kor. "
- Swan Armen

La fondation

Khy ne se soucie pas de savoir si la caste des commerçants fut la première ou la dernière à avoir été instaurée. Valoriser les hommes et leur créativité a toujours été l'une de ses premières préoccupations. Sa volonté de faire reconnaître leur réelle valeur par les autres Grands Dragons fut - et reste - l'un de ses premiers combats. Lorsque Ozyr, en 1802 de l'Âge des Fondations, propose d'instaurer des castes afin de canaliser les hommes vers les connaissances draconiques, Khy sait qu'il a gagné la première manche de sa lutte. Pour faire comme les autres Grands Dragons, lui aussi pose alors les fondements d'une caste. Mais, de fait, comme la liberté et l'épanouissement de l'Homme sont ses priorités, ces bases sont peu contraignantes. D'ailleurs, Khy préfère parler de ses " protégés ", de ses " frères humains " ou d'une " profession privilégiée ", mais jamais de " caste " - terme qu'il trouve trop réducteur.

Dès lors, son implication au sein de la caste est plus que réduite, tout comme celle de ses enfants. Il envisage cette structure comme un terrain d'expérimentation sociale pour les hommes, qu'il laisse donc faire à leur guise, n'intervenant que très rarement, afin d'éviter des débordements, des crises ou des déviances extrémistes induites par certains autres Grands Dragons ou par des groupuscules fatalistes. Les seules contraintes que Khy impose à " sa " caste sont l'équilibre et le dynamisme. Par

équilibre, le Grand Dragon des Cités entend que la caste doit être à même de pouvoir s'autoréguler - d'où la présence de voleurs aux côtés des marchands. Et par le dynamisme, il tend à prouver que l'avenir du Royaume de Kor réside dans le mouvement permanent et créatif induit par l'activité humaine. Il espère dès lors que ses protégés veilleront toujours à aller de l'avant sans jamais se reposer sur eux-mêmes et se reposer sur leurs lauriers.

L'instauration d'une non-caste

Fondée sur la génération spontanée d'initiatives et l'absence de régulations draconiques strictes, la caste des commerçants a connu de nombreuses crises au cours de son histoire. Certaines d'entre elles conduisirent à des changements drastiques - par exemple, l'abandon du Collège des Maîtres de caste au profit d'un seul et unique représentant - ou à des améliorations notables pour tous les humains du Royaume de Kor - invention, introduction et tentative d'uniformisation de la monnaie.

Depuis le début de l'Âge des Empires, la caste a trouvé son *modus vivendi* et ne connaît plus guère de crises internes comparables à celles des siècles précédents avec la révolte des mendiants, en 2880 AdC, la nuit de pourpre et l'assassinat, en une nuit, des dix commerçants les plus riches - en 1851 AdC - ou l'embargo sur les vins de 932 AdC, mené par des diplomates et caravaniers contre l'association des taverniers qui prenait une certaine ampleur sociale.

Malgré ce calme apparent, trois grandes crises ont émaillé les derniers siècles. La première est appelée la crise des Usuriers. Entre 107 et 117 AdE, de nombreux membres du groupe occulte des Usuriers ont manœuvré en vue de s'octroyer des places bien en vue - et fort rémunératrices - au sein de la caste. Cette mainmise sur diverses instances a inquiété certains Grands Dragons, Kezyr et Heyra en tête, qui ont réagi en sommant Khy de reprendre les choses en main. Conscient qu'une dérive de la caste au profit d'une minorité de nantis et d'opportunistes allait à l'encontre des fondements d'équilibre et de dynamisme, le Grand Dragon des Cités intervint et manœuvra subtilement pour que les Usuriers identifiés perdent leurs privilèges. Cette action eut un double effet : la caste a trouvé une nouvelle structure plus sociale mais, en contrepartie, les Usuriers sont entrés pleinement dans la clandestinité.

Du règlement de cette première crise découle la deuxième. Persuadé que Khy se désintéresse complètement de sa caste et convaincu qu'une telle désinvolture nuit à l'équilibre du Royaume de Kor, Brorne s'est laissé persuader par l'un de ses enfants d'infiltrer des fidèles au sein des commerçants. Chose fut faite et Algymor, un dragon de pierre évoluant sous forme humaine, faillit bien devenir Grand Maître de la caste. Si ses positions antivoleurs n'avaient été si marquées, personne n'aurait découvert la supercherie. Ici, encore, Khy dut intervenir et mettre les choses au point avec les autres Grands Dragons. Depuis, les règles d'acceptation au sein de la caste se sont durcies en vue de limiter les tentatives de manipulation. La troisième crise couve pour le moment. En effet, le pouvoir de Swan Armen, l'actuel Grand Maître de la caste, est remis en cause par certains dignitaires. Certes, ses résultats en tant que négociateur et son ascension furent fulgurants, mais de nombreuses voix s'élèvent qui pour le taxer d'Humanisme, qui pour dénoncer son manque d'intérêt pour les marchands.

La structure interne

Malgré le " durcissement " des conditions d'accès, il suffit d'être motivé, de démontrer sa détermination et de faire preuve d'humanité - pour ne pas dire d'Humanisme - pour voir les portes de la caste s'ouvrir. En contrepartie, le candidat rejoint une structure qui, au fil des événements, s'est fortement hiérarchisée mais qui lui laissera le loisir d'étaler ses compétences au grand jour.

Le marchand

La carrière de marchand est une des plus courantes de la caste. S'y retrouvent tous les individus qui pensent faire carrière à partir de leur bagou et espèrent faire prospérer leurs intérêts personnels au profit de la collectivité - selon le principe : lorsque l'argent circule, tous les citoyens peuvent tirer leur épingle du jeu.

Le marchand itinérant

Cette carrière est une variante de la précédente et sied à des individus qui aiment voyager. Ces derniers ont souvent compris qu'élargir le cercle de circulation des biens peut être un facteur de progression sociale important : uniformisation de la société autour de certaines valeurs, propagation des innovations et des biens de consommation... Les marchands itinérants se considèrent, plus que les voyageurs, comme le ciment interculturel nécessaire à l'épanouissement du Royaume de Kor.

Le mendiant

Cette profession attire peu d'individus car elle souffre d'un important manque de prestige. Cependant, elle a trouvé sa place dans le tissu social urbain : les mendiants sont une arme aux mains des commerçants contre les voleurs ! En effet, mendier permet de faire circuler les richesses sans pour autant s'attaquer directement à des intérêts commerciaux, mais bien en s'appuyant sur " l'humanité " de ses interlocuteurs. De plus, certaines rivalités persistent entre les organisations de voleurs et de mendiants, ce dont profitent allègrement les marchands.

Le voleur

Cette carrière a pris de plus en plus d'ampleur au fil des années, car ses représentants ont bien compris leur rôle de moteur de la société. Les voleurs sont continuellement sur le fil du rasoir car ils incarnent les deux principes fondateurs de la caste. D'une part, ils créent constamment des déséquilibres dans les processus sociaux mis en place et, d'autre part, ils luttent pour en maintenir l'équilibre grâce, entre autres, à la juste répartition des fruits de leurs larcins.

Le tenancier

À la croisée de toutes les orientations de la caste, se trouvent les taverniers. Un peu commerçants, un peu voleurs, un peu espions, les

aubergistes sont le moteur du développement social du Royaume de Kor. Que ce soit dans les grandes cités ou dans les petites bourgades, ils matérialisent toujours le centre névralgique de tous les échanges physiques ou philosophiques. Les idées neuves germent dans les auberges, les coups se préparent dans les auberges, les rencontres se déroulent dans les auberges... Consciente de son pouvoir, la guilde des taverniers tente de développer des règles d'éthique en vue de réguler le commerce de l'information.

La courtisane

Afin d'assurer leur présence au sein des différents réseaux d'information et renforcer leur action au sein des cités, les guildes de voleurs, de diplomates et d'espions ont développé une nouvelle carrière - majoritairement réservée aux femmes. Les confidences sur l'oreiller ont toujours su ouvrir de nombreuses perspectives, tant du point de vue des "coups" à monter que des informations à négocier... À l'inverse des prostituées, qui ne fréquentent que les salles embrumées des auberges et les rues de la cité, les courtisanes se prélassent dans le luxe et le confort des palais des puissants. Spécialement entraînées à la politique, à la pensée militaire et aux technologies, mêmes interdites, les courtisanes se révèlent des interlocutrices difficiles à manipuler et des espionnes hors pair.

Le joueur

Troisième nouvelle carrière développée par des associations de voleurs de plus en plus entreprenantes. S'il est mal vu de rétablir

l'équilibre commercial par le vol, les humains sont moins réticents - surtout les nantis - à perdre volontairement leurs richesses dans des jeux de hasard. Passés maîtres dans l'art de la comédie, du verbe et de la manipulation, les joueurs sont, au fil des ans, devenus un élément non négligeable de l'économie des cités. En environnement rural, toutefois, l'affirmation de leur rôle est plus difficile.

L'espion

Cette carrière fascinante n'est en fait embrassée que par peu de citoyens, car les sacrifices à faire sont énormes - perte des liens familiaux, voyages fréquents, etc. Les espions servent des intérêts aussi bien politiques que commerciaux ou technologiques. De même, toujours en vue de respecter les préceptes de Khy, ils ne s'attacheront jamais à vie à une seule contrée.

Il n'est d'ailleurs pas rare que certains d'entre eux travaillent simultanément pour plusieurs royaumes. Enfin, l'espion est un homme d'action qui ne rechigne pas à éliminer ou détruire si cela s'avère nécessaire.

Le diplomate

Le diplomate vend son aisance verbale et son érudition à des fins pacifistes. Il est un artisan essentiel de paix aussi bien entre organisations politiques - royaumes, contrées - qu'économiques - structures commerciales, guildes - ou sociales - castes. Les temps sont à la crise et nombre de diplomates sont les cibles privilégiées d'attentats.

Qu'ils vendent leurs services, des matières premières, des herbes médicinales ou du vent, certains commerçants peuvent accepter le patronage d'un autre Grand Dragon - en plus de celui de Khy - afin de favoriser leurs activités lucratives. Dans ce cas, ils doivent se plier aux exigences techniques et aux Interdits de chacune des castes, mais peuvent recevoir des avantages des deux Grands Dragons.

ORGANISATION ET HIÉRARCHIE

Malgré une désorganisation apparente, la caste des commerçants se révèle être extrêmement structurée, car le désordre nuit gravement aux affaires ! Le flou qui semble être identifié par les non-membres de la caste provient justement d'une structure complexe qui intègre des sous-organisations et différents organismes de contrôle. Ces derniers tolèrent, en fait, très peu les particularismes et les initiatives individuelles jugées "gratuites". Certes, les diverses structures qui composent la caste ne chassent pas activement les sans-caste qui ne respectent pas les lois commerciales officielles. En revanche, elles sont intransigeantes vis-à-vis d'un membre qui prendrait des largesses avec le règlement.

Les hiérarchies

Khy

Le Grand Dragon des Cités feint de ne pas s'intéresser à sa caste. Dans les faits, ses enfants l'informent régulièrement des évolutions en cours et lui servent d'émissaires. Occasionnellement, comme l'ont montré les crises précédemment citées, il intervient personnellement afin de redresser une situation qui pourrait nuire gravement à l'équilibre du Royaume de Kor.

Le grand maître de la caste des commerçants
Le Grand Maître est le représentant des intérêts de toutes les orientations de la caste. Il s'agit toujours d'un humain élu par le Haut

Conseil des Cités. Il préside ce dernier et, idéalement, préside aussi la destinée d'une congrégation, ce qui n'est pas le cas de l'actuel Grand Maître.

Le Haut conseil des cités

Ce conseil se réunit une fois l'an à Yris et regroupe le Grand Maître de la caste ainsi qu'un représentant mandaté officiellement par les conseils territoriaux ou professionnels. Il a pour objectif de statuer sur les grandes décisions pouvant avoir une influence sur tout le Royaume de Kor au cours de l'année suivante. Dans les faits, il n'a de réel pouvoir qu'en période de guerre. Il ne se contente souvent que de régler les problèmes organisationnels inhérents à la caste et d'entériner la nomination du Grand Maître.

Lors du dernier Haut Conseil des Cités, l'ambiance était des plus chahutées car la personnalité de Swan Armen est remise en cause ; certains prônent même un retour à l'ancienne tradition : plusieurs Grands Maîtres de la caste désignés selon leurs spécialités.

Les conseils territoriaux ou professionnels

Localement, souvent à l'échelle d'une cité ou d'une ville, rarement sur des zones plus importantes, ces conseils prennent en charge les affaires courantes : définition du prix des denrées, développement des chartes salariales et de collaboration, entérinement des changements de Statut, gestion des patentes, régulations des pertes et profits - en

d'autres termes, règlement des contentieux entre congrégations marchandes et guildes des voleurs. Selon les cas, ces conseils s'organisent plus ou moins démocratiquement et sont plus ou moins à l'écoute de leurs membres. Généralement, la direction du conseil revient à un membre de Statut élevé mais, ici aussi, les particularismes régionaux influencent grandement ce choix. De plus, compte tenu de la mainmise de congrégations ou guildes sur certaines villes, ces conseils peuvent se transformer en conseils corporatistes et ne plus tenir compte que de l'avis de certains membres de la caste !

Chaque année, ces conseils doivent soumettre au Haut Conseil des Cités le nom de leur représentant officiel. Il va sans dire que les villes très éloignées d'Yris n'envoient que très rarement leurs représentants.

Les congrégations

Les congrégations s'organisent autour de métiers, de professions ou de carrières marchandes. Elles ont pour but de favoriser le transfert d'informations et de produits à travers le Royaume de Kor. Elles garantissent l'accueil à tous leurs membres et défendent leurs intérêts auprès des autorités et des conseils territoriaux. Chaque congrégation est dirigée par un directoire - sous la présidence d'un Haut Consul - qui nomme des responsables officiels, des consuls, dans chaque ville ou cité.

Actuellement, la congrégation des épices fait pression sur la congrégation du vin pour une sombre histoire de vin frelaté - toujours est-il que l'approvisionnement en épices de l'Empire de Solyr est plus que compromis.

Les guildes

Les guildes sont le pendant des congrégations, pour ce qui concerne les voleurs, mendiants, joueurs et prostituées. À l'inverse de celles-là, les guildes sont très morcelées et, si des rencontres régionales existent, leurs activités sont souvent circonscrites à une zone géographique bien délimitée. Les guildes ont aussi pour fonction de faire respecter l'ordre au sein de leurs adhérents. Gare à qui maltraiterait une prostituée ou ferait échouer un coup monté de longue date !

Les syndicats

Apparue il y a quelques décennies, l'idée de syndicat a germé dans l'esprit de membres de bas rang qui souhaitaient faire valoir leurs droits face à des conseils territoriaux ou des

congrégations quelquefois jugés partiaux. La rumeur dit que la création des syndicats serait une ruse des Humanistes pour s'implanter officiellement au sein de la caste.

Les figures marquantes

Le grand maître de la caste des commerçants

Swan Armen est un diplomate de renom qui a prouvé à de nombreuses reprises toute l'étendue et la force de son verbe. C'est un homme affable qui a toujours préféré un bon compromis à un conflit stupide. Depuis peu, son pouvoir est insidieusement contesté. Les uns lui reprochent sa trop grande proximité avec certains agitateurs humanistes, d'autres s'étonnent qu'il ne soit pas un Élu de haut rang. En effet, depuis plusieurs années, plus personne n'a de nouvelles de son compagnon draconique - Annga. Ne l'aurait-il pas éliminé en vue d'atteindre le pouvoir ? D'offrir la caste aux Humanistes ?

Le Juge

Responsable de la résolution des litiges mettant en péril l'équilibre du Royaume de Kor, le Juge est élu tous les trois ans au sein des représentants du Haut Conseil des Cités. Hyman Glabecq occupe cette charge depuis bientôt 12 ans et aimerait terminer son " règne " en beauté. Âgé de 68 ans, ce marchand sait pertinemment qu'il n'aura pas droit à un nouveau mandat de trois années supplémentaires. De plus, ses relations avec Swan Armen sont des plus tendues. Comme tout Élu de Brorne qui se respecte, il n'apprécie guère la politique de compromis que le Grand Maître essaye de généraliser. De plus, il ne supporte pas l'ambition démesurée de Hürgans Klimb, le Haut Consul de la congrégation des épices. Il voit ainsi dans la " guerre des épices " une occasion de frapper un grand coup et de prononcer un jugement historique.

Les hauts consuls des congrégations

Certains Hauts Consuls se font de plus en plus turbulents et essayent de favoriser les intérêts de leur congrégation au détriment de leurs concurrents. Les plus actifs en cette période sont Hürgans Klimb, de la congrégation des épices, Strava Wiëk de la congrégation du vin et Elft Armen, de la congrégation des salaisons. Les deux premiers, pour des raisons d'antagonisme personnel -



une histoire d'amour tumultueuse selon la rumeur - et d'ambition, se livrent une guerre larvée en vue d'asseoir leur pouvoir sur les aubergistes.

Pour sa part, Elft Armen n'est autre que le frère du Grand Maître. Alors que sa congrégation est mineure dans le grand jeu de la politique commerciale, il se montre de plus en plus présent. Deux rumeurs contradictoires le concernent. Pour les uns, il profite de l'influence et du talent de son frère pour progresser bien au-delà de ses réelles compétences, pour les autres, Elft n'est autre que le premier artisan de la chute du Grand Maître.

Kästar Orgm

Ce dignitaire tavernier, directeur du conseil territorial d'Omya, est l'un des artisans de la contestation qui agite la caste. Son combat est

double. Tout d'abord, il désire que le Haut Conseil des Cités se tienne occasionnellement en d'autres lieux qu'Yris. D'autre part, il souhaite un retour à un conseil de Grands Maîtres représentatif de toutes les orientations professionnelles de la caste. Son combat, qui semblait d'abord d'arrière garde, séduit de plus en plus de partisans. En interrogeant ses proches, on peut apprendre que Kästar Orgm, jusqu'alors un tavernier plutôt calme, se sent investi d'une mission de salubrité sociale depuis qu'une Étoile lui a parlé dans son sommeil.

Monsieur ombre

Tel est le nom sous lequel se cache le seul et unique Prince Espion qui arpente le Royaume de Kor. Monsieur Ombre aurait créé une école pour

transmettre son savoir et ses techniques, mais nul ne sait où elle se trouve, ni comment y entrer.

Le Hurlleur sombre

On ne connaît pas son âge. Certains pensent qu'il est infirme, d'autres voient en lui un grand séducteur, mais tous sont certains qu'il dirige d'une poigne de fer la guilde des mendiants d'Yris. La rue affirme aussi que le Hurlleur Sombre aurait unifié les guildes d'Yris, de Dungard et d'Ankar afin de gagner un poids plus important lors des répartitions de biens durant le prochain Haut Conseil des Cités.

Croche et Le caporal

Ces deux Princes Voleurs se cherchent des noises depuis la disparition du Zûl. Le Zûl avait organisé la guilde d'Yris et la dirigeait depuis une quinzaine d'années. Les tensions avec les mendiants étaient retombées, tandis que les relations avec les marchands étaient plutôt "constructives". Il y a deux ans, Le Zûl et son compagnon draconique - Nemeth - disparurent. Depuis, Croche et Le Caporal, ses deux anciens lieutenants, s'efforcent de gérer au mieux la guilde. Aujourd'hui, la tension entre les deux anciens amis est telle que la guilde d'Yris est sur le point d'imploser. Entre-temps, les relations avec les autres professions de la caste ont sérieusement dégénéré.

Stribian le magnifique

Ce comédien a fondé, à Yris, la première école de comédie. Ainsi, chaque soir, des acteurs confirmés et des débutants donnent des représentations pour le plus grand plaisir des amateurs de beaux spectacles. On murmure que Stribian le magnifique utiliserait son école pour former les jeunes espions et courtisanes à l'art de la manipulation.

Gerlin ebôh

Charmeur, séduisant et toujours souriant, Gerlin fait toujours bonne impression à ses interlocuteurs. Malheureusement pour leur bourse, ces derniers doivent déchanter et constater que ce jeune homme avenant les a...plumés. En effet, malgré ses 24 ans, Gerlin est connu dans sa caste sous son titre de Prince Joueur.

Toujours en quête de sensations fortes et de possibilités de détourner l'argent des nantis, Gerlin invente constamment de nouveaux jeux et... de nouvelles façons de tricher !

Elenda démentela

Cette commerçante en parfums ne nous intéresserait pas si elle n'était l'actuelle maîtresse de Sir Tharen - Grand Maître de la caste des artisans - et si la rumeur ne la présentait pas comme l'une des filles spirituelles de Monsieur Ombre.

ordres

Khy ne favorise pas le développement de milices, de corps d'armée ou de troupes directement affiliées aux commerçants. Les membres de la caste pensent que, pour que l'équilibre soit maintenu, chaque caste doit faire son travail; dès lors, ils s'en remettent généralement aux fidèles de Brorne ou de Kroryn. Cependant, certains syndicats, guildes ou congrégations ont constitué des ordres - temporaires ou permanents - afin d'assurer leur défense.

La main de Brorne

La Main de Brorne est une organisation en marge de la guilde des voleurs d'Yris. Elle tire son nom du pied de nez que l'un des dirigeants de l'époque voulait faire aux protecteurs. Au fil des ans, cet ordre a pris de l'ampleur et s'est déplacé vers d'autres cités. Dans le même temps, il a vu ses attributions s'étendre. Au début, il s'agissait simplement, pour les membres de l'ordre, de se protéger les uns les autres des actions menées par la justice. Depuis, l'ordre prend aussi en charge des missions d'évasion - car l'homme n'est pas né pour être enfermé contre son gré - des missions de renseignement et, depuis peu, la chasse aux Fatalistes. L'ordre vit dans la plus grande clandestinité et se structure autour de cellules indépendantes et mobiles. Force est de constater que malgré cette dispersion, il est très bien renseigné et se mobilise rapidement.

L'ordre des cités

Née il y a une vingtaine d'années au sein du syndicat des marchands d'étoffes, cette milice a vu ses objectifs et l'ampleur de son action se modifier radicalement au cours des ans. D'abord simple milice destinée à protéger les intérêts des marchands, l'ordre est devenu un allié de l'Inquisition dans sa chasse aux Humanistes. Composé de commerçants convaincus que l'hérésie humaniste nuit au bon déroulement de leurs

affaires et pervertit l'essence même de la caste, l'ordre apporte son soutien logistique, financier et "militaire" aux troupes de l'Inquisition en manœuvre. Tous les membres de l'ordre font vœu de respecter le Grand Dragon de la Pierre et apprennent à se battre. L'Ordre des Cités est toléré par les autres membres de la caste, car ils le jugent trop marginal pour nuire à l'équilibre du Royaume de Kor.

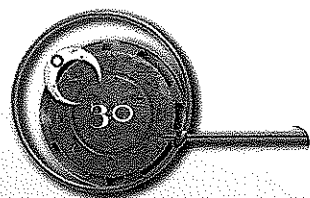
Les capes

Cette unité d'une bonne centaine de combattants est composée d'anciens marchands itinérants qui ont perdu des proches lors d'attaques de brigands. Ces vétérans mènent une guerre secrète contre les "vautours" - nom qu'ils donnent aux hors-la-loi et bandits de grand chemin qui attaquent des caravanes - en arpentant le Royaume de Kor par petites unités afin de protéger les convois. Ces troupes se vêtissent de couleurs sombres, portent une large capuche et cachent leur visage sous des masques terrifiants. Les unités des Capes sont très mobiles, efficaces et bien informées sur les déplacements des marchands itinérants.

La troupe des baladins de l'aile argentée

Cette troupe de marionnettistes a pris le parti de voyager pour vendre du plaisir. Rien de bien extraordinaire, si ce n'est que les Baladins ne sont aucunement des marionnettistes. En fait, les poupées articulées sont des personnes de petite taille qui sont grimaquées pour donner l'impression d'être faites de bois. La troupe a pour réelle fonction de servir de couverture et éventuellement de troupe d'appoint à des diplomates.

Ces derniers, grâce à l'anonymat que leur offrent les comédiens, peuvent ainsi rejoindre les zones de conflit en toute discrétion. Chaque membre de la troupe, qui au total doit bien comprendre une bonne cinquantaine de personnes, est recruté sur la base de son expertise dans des domaines sensibles : politique, stratégie, commerce, magie, technologie, etc.



POUR LE PERSONNAGE

Omniprésents au sein des cités draconiennes, des villages et des comptoirs marchands, les différents représentants de la caste affiliés au fils de Kezyl, sont à la société ce que les voyageurs sont au Royaume de Kor - un ciment indispensable à la découverte, la cohésion et l'évolution de l'homme dans un monde conçu par les Dragons. Souvent comparée à une invraisemblable ruche, la caste des commerçants regroupe tous ceux qui, de la vente à l'espionnage, du jeu à la prostitution, du vol à la diplomatie, participent à la vie quotidienne de l'homme. Les Compétences, Privilèges et Avantages de caste qui suivent permettront aux joueurs d'orienter leur personnage vers l'une ou l'autre de ces voies.

Toutes ces nouvelles données techniques sont accessibles aux membres de la caste des commerçants. L'achat des Privilèges et le développement des Compétences obéissent aux règles décrites dans *Prophecy*. Dans tous les cas, le meneur de jeu reste libre d'interdire certaines nouveautés aux personnages ou, à l'inverse, d'en modifier les caractéristiques.

NOUVEL AVANTAGE

L'Avantage qui suit est réservé à la caste des commerçants.

(surprise (6))

Permet au personnage de gagner un bonus de +5 sur le jet de sa première action d'un tour ou, au contraire, d'imposer un malus de +5 à

la Difficulté du premier jet d'action de son adversaire. Ce Privilège n'est applicable que sur le jet correspondant à la première action du personnage ou de son adversaire - une seule fois par combat, donc.

NOUVELLES COMPÉTENCES

Les Compétences qui suivent sont réservées à la caste des commerçants.

(marché noir (spécialisation de vie en cité))

Permet au personnage de connaître et d'utiliser les contacts nécessaires pour se procurer des substances et des marchandises interdites par les Lois draconiennes en vigueur. La Difficulté du jet est déterminée par la rareté de l'objet convoité, au choix du meneur de jeu.

(repli (spécialisation d'esquive))

Permet au personnage d'effectuer une manœuvre désespérée lors d'un combat, d'une attaque, et d'éviter un coup tout en se jetant hors de portée du prochain. Contrairement à l'esquive classique, la Difficulté du jet de repli est égale au nombre de Niveaux de Réussite de l'adversaire fois 5. Si le jet est réussi, le personnage évite tous les effets de l'attaque, mais qu'il rate ou réussisse, il perd tous ses dés d'action pour la fin du tour.

(usurpation (spécialisation de déguisement))

Permet au personnage d'imiter le physique, la gestuelle, la voix et toutes les caractéristiques d'un homme ou d'une femme qu'il

connaît. La Difficulté du jet est de 10 à la base et peut être augmentée de 5 à 20, en fonction de la réputation de la personne ainsi mystifiée, d'un éventuel changement de sexe ou d'une particularité physique inimitable - handicap, aura magique, etc. Une ressemblance naturelle ou des dons magiques peuvent au contraire diminuer cette Difficulté.

NOUVEAUX PRIVILÈGES

Les Privilèges qui suivent sont réservés à la caste des commerçants.

(bonne foi (4))

Permet au personnage de sembler de bonne foi à ses interlocuteurs et de s'attirer un a priori favorable, même lorsqu'il ment ou tente d'influencer un jugement. Cet Avantage confère au personnage un Niveau de Réussite supplémentaire gratuit sur tout jet de Social basé sur le mensonge ou la crédibilité et augmente de 5 la Difficulté des interlocuteurs du personnage pour tenter de le percer à jour, en cas de mensonge.

(réseau (4))

Permet au personnage de se tenir informé des alliances, opérations clandestines, fomentations de "coups" et autres activités organisées par des réseaux et groupuscules - en réussissant un jet de Social + Vie en cité contre une Difficulté égale à 10 de base, plus un malus ou un bonus variant de 5 à 10 en fonction de l'importance de l'événement et de la puissance de ses auteurs.

(rumeurs (3))

Permet au personnage, lorsqu'il entre dans une cité ou tout autre lieu de vie et d'activité humaine, d'apprendre rapidement les principales rumeurs locales. En réussissant un jet de Social + Vie en cité + niveau de Statut contre une Difficulté de 5, il obtient une information par Niveau de Réussite - au choix du meneur de jeu et par priorité croissante d'importance, de la plus anodine à la plus secrète.

OPTIQUES DE CARRIÈRE

Les profils qui suivent n'ont rien de contraignant et ne correspondent qu'aux voies, aux carrières que suivent certains commerçants. N'importe quel membre de la caste peut décider d'en suivre une, du moment qu'il a

atteint le Statut de Commerçant ou qu'il s'apprête à l'obtenir - qu'il soit marchand ou "voleur". En effet, ces carrières constituant une optique d'évolution pour le personnage, il est indispensable que celui-ci possède certaines bases avant de s'éloigner quelque peu des enseignements fondamentaux de la caste. Pour s'engager dans un de ces profils, le personnage doit juste remplir les conditions précisées et passer l'épreuve d'entrée - résumée sommairement avec la description de chaque carrière. Ensuite, tout en conservant les Bénéfices et Techniques correspondant à son Statut de commerçant, il développe naturellement un nouveau Bénéfice propre à sa carrière.

Les corps de métier qui suivent ne sont pas limitatifs - le meneur de jeu reste libre d'en créer de nouveaux en s'inspirant de ce modèle. Ils sont décrits de la façon suivante :

Devise : Une simple phrase suffit souvent à résumer l'idéal d'un personnage...

Motivations : L'idéal du personnage détermine son comportement, ses ambitions et ce qu'il privilégie par-dessus tout. Plus il se rapproche de cet idéal, plus il a de chances de progresser. Plus il s'en écarte, plus son évolution sera difficile.

Interdit : Certaines carrières imposent au personnage un code de conduite et de comportement qu'un nouvel Interdit vient résumer. S'il le brise, il en subira les conséquences.

Requiert : Pour endosser une carrière spécialisée, le personnage doit posséder un certain nombre de connaissances, qui se traduisent par des valeurs de Compétences, de Tendances, etc. Si le personnage, une fois la carrière endossée, fait défaut à ces restrictions, il ne perd aucun avantage mais ne peut espérer atteindre le Statut supérieur tant qu'il ne répond pas aux conditions.

Spécialisation : Chacune des carrières définit une Compétence qui, si elle ne l'est pas déjà, doit être développée comme une Spécialisation par le personnage. Dans tous les cas, que le personnage l'ait déjà développée ou non, le coût de progression sera doublé dès l'entrée dans cette voie.

Bénéfice : Chaque carrière procure au personnage un nouveau Bénéfice qui, au lieu de changer avec le Statut, se contente d'augmenter. Ainsi, le personnage conserve le même Bénéfice tout au long de sa carrière. Ce Bénéfice est cumulatif avec ceux de la caste.

À PROPOS DES SPÉCIALISATIONS

Chaque fois qu'un personnage atteint le Statut supérieur, il peut développer une nouvelle Spécialisation dans une Compétence à laquelle il a accès. Le joueur doit naturellement dépen- ser les points corres- pondants, en tenant compte des multiplica- teurs liés aux Compé- tences limitées, et ne peut se spécialiser que dans une Compétence faisant partie des domaines qui lui sont accessibles - comme il est expliqué dans la description de cha- cune des castes.

(La courtisane

Devise : Le charme est la clé de bien des portes...

Motivations : Séduire, duper, abuser.

Interdit : Tu ne renieras pas ta condition.

Requiert : Social à 4, Empathie à 6, Présence à 6, Tendance Homme à 2, 25 points dans les Compétences Sociales, Vie en cité à 6, Psychologie à 6, Séduction à 6, tranche d'âge comprise entre " adolescent " et " ancien "

Spécialisation : Séduction

Bénéfice : Le sourire

Une fois par jour par niveau de Statut, le personnage peut influencer le résultat de toute action en forçant un individu avec qui elle converse à conserver le dé de l'Homme, en lieu et place de n'importe quel dé. La " victime " gagne les points de

Tendance découlant de ce " choix " de façon classique. Si cette dernière ne fait pas appel aux Tendances, le dé neutre se transforme en dé de l'Homme pour gérer les éventuels effets des réussites critiques et des gains de Points de Tendance. Ce Bénéfice peut être utilisé lors de n'importe quelle action, qu'elle vise ou non directement le personnage, du moment que ce dernier est en mesure de parler, de séduire, de distraire ou de perturber sa cible.

Il est possible de choisir une carrière dès le deuxième Statut, ce qui n'empêche pas un personnage plus expérimenté de se tourner également vers l'une de ces optiques. Dans ce cas, tous les minimums requis sont augmentés de 1 par Statut supplémentaire à partir du deuxième.

(Le diplomate

Devise : Tout conflit humain possède une solution humaine.

Motivations : Analyser, intercéder, résoudre.

Interdit : Tu ne laisseras aucune situation tendre vers le meurtre.

Requiert : Social à 4, Empathie à 6, Intelligence à 6, Tendances Homme à 2, Tendances Fatalité à 0, 30 points dans les Compétences Sociales, Psychologie à 6, Diplomatie à 6

Spécialisation : Diplomatie

Bénéfice : Les mots justes

Ce Bénéfice à l'utilisation double permet au personnage de disposer, chaque jour, d'un nombre de Niveaux de Réussite gratuits égal à son niveau de Statut. Ces Niveaux peuvent être dépensés pour augmenter la réussite de n'importe quel jet de Social déjà réussi par le personnage. De plus, le personnage est immunisé contre tous les effets susceptibles de modifier la Difficulté d'un jet ou le choix d'un dé lorsqu'il annonce le dé de l'Homme en faisant appel aux Tendances.

(L'espion

Devise : Aucune ombre n'obscurcit complètement le regard.

Motivations : Chercher, découvrir, mémoriser.

Interdit : Tu ne trahiras pas tes secrets.

Requiert : Mental à 3, Manuel à 4, Coordination à 5, Perception à 6, Chance ou Maîtrise à 7, 25 points dans les Compétences Manuelles ou de Mouvement, Discrétion à 6, Vie en cité à 5, Déguisement à 4

Spécialisation : Discrétion

Bénéfice : Le manteau d'ombre

Chaque fois qu'il fait appel aux Tendances lors d'un jet impliquant l'Attribut Manuel, Physique ou Social pour réaliser une action de discrétion, de perception, d'investigation ou de mensonge, le personnage peut relancer une fois le dé de l'Homme. Il peut ensuite décider de conserver ce nouveau résultat, de conserver un autre dé ou relancer une fois de plus le dé de l'Homme. Ce Bénéfice peut être utilisé une fois par jour par niveau de Statut du personnage. L'espion ne gagne aucun Point de Tendances s'il conserve un autre dé après avoir relancé celui de l'Homme.

(Le joueur

Devise : Triché ? Je n'ai pas triché, j'ai gagné !

Motivations : Jouer, risquer, gagner.

Interdit : Tu prendras les risques qui s'imposent.

Requiert : Social à 3, Manuel à 4, Intelligence à 6, Coordination à 6, Perception à 6, Tendances Homme à 2, 20 points dans les Compétences Sociales, Jeu à 5, Baratin à 5, Vie en cité à 5

Spécialisation : Jeu - le personnage doit se spécialiser dans un type de jeu.

Bénéfice : Relever le défi

Avant d'effectuer sa première action lors d'un tour de combat, le personnage peut " défier " un adversaire en le provoquant, verbalement ou physiquement, dans le but de le déstabiliser. Il mise alors autant de Points de Chance et/ou de Maîtrise qu'il le souhaite. Son adversaire peut accepter le défi en en misant au moins autant, puis le personnage peut de nouveau dépenser des points, et ainsi de suite. Lorsque les deux protagonistes ont passé leur tour, celui qui a misé le plus de points cumulés gagne le défi. Il perd les points qu'il a misés, mais remporte les Points de Maîtrise OU de Chance misés par l'adversaire. Le perdant perd tous les points ainsi misés et subit un malus égal au total des points misés par le vainqueur sur le jet de sa prochaine action, quelle qu'elle soit. Si c'est le personnage qui gagne le défi, il inflige un malus supplémentaire égal à son niveau de Statut à son adversaire.

Ce Bénéfice peut être utilisé une fois par jour par niveau de Statut.

(Le marchand

Devise : Même les plus beaux rêves ont un prix.

Motivations : Échanger, écouter, partager.

Interdit : Tu ne ruineras jamais pour t'enrichir.

Requiert : Social à 4, Empathie à 6, Tendances Homme à 2, 25 points dans les Compétences Sociales, Marchandage à 5, Estimation à 5

Spécialisation : Marchandage ou Estimation - le personnage doit se spécialiser dans une catégorie de marchandises.

Bénéfice : Le sens des réalités

Habitué à manipuler les chiffres autant que les mots, le personnage peut faire varier la valeur de n'importe quelle transaction financière de 10% par niveau de Statut, que ce soit pour l'augmenter ou pour la réduire. Ainsi, il peut facilement - et sans le moindre jet - transformer le prix d'un objet, d'un service, d'une rétribution, etc. Ce Bénéfice ne peut être utilisé qu'une fois par transaction et s'emploie toujours après un éventuel jet de négociation ou de marchandage.

(Le marchand itinérant

Devise : Chaque route de ce monde est un nouveau marché.

Motivations : Voyager, échanger, apprendre.

Interdit : Tu pousseras toujours plus loin ta bourse et ta monture.

Requiert : Social à 4, Empathie à 6, Tendances Homme à 2, Tendances Dragon et Fatalité inférieures à 3, 20 points dans les Compétences Mentales, 25 points dans les Compétences Sociales, Géographie à 5, Langage des signes à 5, Psychologie à 4

Spécialisation : Géographie ou Langage des Signes

Bénéfice : La poignée de main

Depuis le temps qu'il parcourt le Royaume de Kor à la recherche de marchandises et de nouveaux clients, le personnage peut dissiper la méfiance des tribus et des communautés étrangères - et gagne un bonus de 2 par niveau de Statut à tous ses jets de Social effectués lors de discussions, transactions ou actions Sociales vis-à-vis d'hommes étrangers à sa culture. Les limites des royaumes et les différences manifestes de culture, de religion ou de croyances semblent de bons critères pour déterminer la possibilité de ce pouvoir, qui peut également être utilisé sur des races humanoïdes intelligentes.

(Le mendiant

Devise : L'argent a été inventé pour ceux qui en manquaient...

Motivations : Observer, écouter, fureter.

Interdit : Tu refuseras le confort et la possession matérielle.

Requiert : Social à 4, Chance à 6, Tendances Homme à 3, 25 points dans les Compétences Sociales, Vie en cité à 6, Psychologie à 5, Baratin à 5

Spécialisation : Vie en cité

Bénéfice : La roue de fortune

Une fois par jour par niveau de Statut, le personnage peut utiliser ce Bénéfice dans l'une ou l'autre des deux optiques suivantes : regagner l'intégralité de ses Points de Chance ou obtenir des Niveaux de Réussite lors d'un jet, alors qu'il ne possède pas la Compétence appropriée. Dans ce dernier cas, le personnage ne peut obtenir plus de Niveaux de Réussite que le niveau de son Statut, quel que soit le résultat de son jet.

(Le tenancier

Devise : L'aventure vient à la porte de ceux qui lui souhaitent la bienvenue.

Motivations : Accueillir, rencontrer, échanger.

Interdit : Tu ne refuseras pas l'hospitalité.

Requiert : Social à 4, Perception à 6, Tendances Homme à 2, 20 points dans les Compétences Sociales, Vie en cité à 6, Psychologie à 5, Castes à 5

Spécialisation : Vie en cité ou Psychologie

Bénéfice : Le coup d'œil

Ce Bénéfice simule l'habitude qu'ont les tenanciers d'observer, d'analyser et de noter chaque détail de leurs rencontres et de leurs clients. En dépensant 1 Point de Maîtrise ou de Chance, au choix du joueur, ils peuvent à tout moment identifier une ou plusieurs des cinq informations suivantes chez un être humain - caste, Statut, Sphère de prédilection, Tendances majeure et degré d'affiliation aux Grands Dragons, qu'il soit fidèle, indifférent ou opposé. Le personnage n'effectue aucun jet mais doit dépenser 1 point par information qu'il désire obtenir - tous en même temps, s'il en cherche plusieurs - et ne peut demander qu'une seule information par niveau de Statut. La dernière information permise par ce Bénéfice permet de reconnaître facilement un dragon sous forme humaine.

(Le voleur

Devise : Aucune propriété n'est jamais définitive...

Motivations : Convoiter, atteindre, s'approprier.

Interdit : Tu ne voleras pas la vie.

Requiert : Manuel à 4, Coordination à 6, Perception à 6, Chance ou Maîtrise à 6, 20 points dans les Compétences Manuelles, Pickpocket à 5, Discrétion à 5

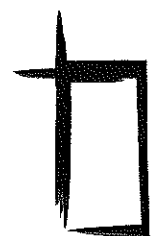
Spécialisation : Pickpocket

Bénéfice : La main sûre

Chaque fois qu'il fait appel aux Tendances lors d'un jet impliquant l'Attribut Manuel ou Physique pour tenter de dérober un objet, d'être discret, d'escalader, d'accomplir toute action visant à voler ou à surprendre, le personnage peut relancer une fois le dé de l'Homme. Il peut ensuite décider de conserver ce nouveau résultat, de conserver un autre dé ou relancer une fois de plus le dé de l'Homme. Ce Bénéfice peut être utilisé une fois par jour par niveau de Statut du personnage. Le voleur ne gagne aucun Point de Tendances s'il conserve un autre dé après avoir relancé celui de l'Homme.

(changer de carrière

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut de commerçant, ainsi que les Bénéfices et Techniques qui en découlent, mais perd l'usage des Bénéfices spécifiques à sa carrière - conséquence de l'arrêt de leur pratique et du changement d'optique du personnage. Il lui est ensuite possible de choisir une nouvelle voie, mais le coût de toutes les Compétences spécifiques à cette nouvelle carrière sera doublé. Par exemple, un marchand souhaitant devenir voleur devra, en s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points pour développer Pickpocket - Compétence correspondant à la spécialité de sa nouvelle carrière. De plus, tous les Privileges de caste voient leur coût augmenter de 2.



LA SPHÈRE DES CITÉS

*" Les mages de
mes écoles sont les
derniers citoyens
de mes écailles
perdues. "*

- Khy

Si Nanya est considérée comme l'incarnation du mystère, Khy est un sérieux concurrent. C'est en effet le Dragon le plus énigmatique et le plus complexe de tous et la Sphère des Cités est à l'image de son maître. Quiconque cherche à en percer les secrets doit apprendre à survivre au cœur d'un labyrinthe dont il n'est même pas certain qu'il y aura une entrée et une sortie.

Si Khy a réussi à disparaître aux yeux de ses frères et sœurs, c'est qu'il est capable de dissimuler des secrets à la portée cosmique, sans craindre un instant de les voir un jour percés. Il en va de même des mages de Khy, sans doute les praticiens les plus étranges de leur caste. Tiraillés entre le pouvoir conféré par les Dragons et leur penchant naturel pour la cause et les méthodes humanistes, ils entretiennent cette ambiguïté avec laquelle ils jouent plus ou moins consciemment. Du coup, beaucoup de mages des autres Sphères se méfient d'eux et refusent de leur échanger quoi que ce soit, ne sachant pas vraiment à qui ils ont affaire.

histoire

de la magie des cités

La magie de Khy est celle de l'illusion. Mais elle fut, à son commencement, celle de la désillusion. Qui ne se souvient pas des déclarations amères du fils de Kezyr à son

compagnon Szyl ? Le jeune Dragon, revenu de l'obscurité, s'abîmait dans la triste contemplation des étoiles lointaines. Il n'était maître de rien, sinon de lui-même, et sa magie n'avait aucun sens, puisqu'il n'avait rien pour l'appliquer. Les mages de Khy nomment ce temps l'âge de la vacuité.

Cette période dura longtemps et ce n'est pas le mouvement amorcé par Moryagorn qui permit à Khy de trouver ses marques. C'est Kalimsshar qui lui apporta une grande partie des réponses qu'il attendait. La création de l'Homme, être lié à tous les Dragons, fut le signal de son essor. Aucun des Grands Aîlés ne lui refusa le droit de s'occuper de ce nouvel élément, même s'ils avaient tous des raisons d'en vouloir à leur jeune frère pour avoir osé violer une partie de leur inconscient.

L'histoire de la magie des cités commença, justement avec ce vol. Il se découvrit une facilité surprenante pour la dissimulation qu'il développa et enseigna à ses enfants immortels. Le second pan de sa magie, le mystère, vint naturellement. Visiter l'inconscient d'un Dragon n'est pas aussi simple. Tout n'est que symboles, énigmes dans les énigmes et visions indicibles. Dès le début, ses leçons furent donc teintées d'ésotérisme, ce qui reste encore de nos jours la grande force des mages des cités. La perte de l'œil du Grand Dragon lors des guerres fratricides fut une dure leçon. Lorsque la griffe de son propre père le toucha, il réalisa que, si Kezyr pouvait s'en prendre à lui, il

pouvait tout aussi bien s'en prendre aux hommes, ses protégés. Il décida donc que l'isolement serait le meilleur moyen d'échapper à la folie des Dragons. L'histoire lui donna raison et ce que Szyl réalisa trop tard en perdant tous les siens, Khy l'avait anticipé. Il n'en tira aucune fierté, bien au contraire. Il continua de plus belle à enseigner l'art du paraître et l'art de disparaître. Ainsi, lorsque les Immortels passèrent le pacte des Maudits, ils perdirent leur magie mais pas leurs connaissances pratiques de la dissimulation et, quand Khy leur proposa juste l'ouverture des portes d'Yris, certains comprirent alors que rien n'était perdu. Et donc, lorsque les Dragons redonnèrent leur savoir aux hommes, nul ne s'étonna que la première conséquence en fut la création de cités. Mais tout cela était voulu car Khy, même isolé, avait su orienter l'humanité dans le sens qu'il désirait. Partout, il plaça ses pions, ses amis, ses enfants sans que quiconque ne trouvât rien à y redire. La magie des cités connut alors une nouvelle expansion dans la discrétion la plus totale. Son développement servit par la suite de modèle à l'organisation des réseaux humanistes. Par-delà les soubresauts de l'histoire, la Sphère de Khy avait réussi à s'imposer partout, avec la même force que toutes les autres, parfois même avec plus de puissance. Sans bruit et sans violence, ainsi va la magie du fils de Kezyr.

Organisation interne

Les écoles de magie des cités doivent concilier à la fois le côté structurellement très lourd d'une éducation par l'initiation et la gnose et l'envie d'indépendance inhérente à tous les serviteurs du Dragon des Cités. Il y a donc d'une part une organisation très rigide et secrète réservée aux novices, puis, lorsqu'ils prennent de la maturité, un cursus initiatique qu'ils ne sont pas obligés de suivre. Cette curieuse alchimie laisse à penser qu'il n'y a pas vraiment d'école de magie des cités. C'est une erreur : elles sont tout simplement discrètes. Les grades, les signes de reconnaissance et la gestuelle sont très importants pour les plus secrets des mages. Un œil non averti ne pourra reconnaître un mage des cités qui ne le désire pas. Dans les écoles, la volonté de bien hiérarchiser les postes et les personnes fait qu'il est plus simple de savoir à qui et à quoi on a affaire. Les titres ont donc une extrême importance, mais uniquement pour les mages entre eux.

L'Apprenti

Aussi appelé l'Aveugle, il est le mage qui a la plus grande tâche de tous. En effet, l'Aveugle " doit apprendre à voir, sinon à deviner ". En d'autres termes c'est à ce niveau que le mage apprend toute la symbolique de la Sphère des Cités. Une fois qu'il aura tout acquis, il pourra prendre ses distances vis-à-vis des structures académiques, s'il le désire.

Il sera à même de reconnaître ses collègues, leurs grade et fonction et même de quelle cité ils viennent. La Sphère des Cités doit être de 3, en plus des obligations inhérentes au niveau.

L'Initié

Son titre d'Itinérant montre bien sa position de voyageur. Les Itinérants sont souvent engagés aux portes des villes pour servir de guides et de protecteurs intra-muros. Ils peuvent aussi vendre leur savoir à propos de telle ou telle cité (le prix d'une marchandise, les nouvelles fraîches, les contacts intéressants). Ils sont aussi souvent les bras droits des chefs de caravanes, leurs conseillers ou comptables.

La Sphère des Cités doit être de 5, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Le Mage

Si le Mage est un voyageur, il sera appelé Maître de région. Non qu'il dirige une région, mais il n'y aura pas meilleur guide que lui. S'il est plutôt citadin, son titre sera Maître de quartier. Dans ce cas, en revanche, il s'agit bien d'une partie de la ville qu'il contrôle et dont il connaît tous les habitants. Soit sa fonction est reconnue et il agit alors comme une sorte de bourgmestre ou de préfet au service du pouvoir, soit il n'a pas d'attribution officielle et est considéré comme un parrain, un chef de la mafia locale ou le dirigeant d'un groupuscule humaniste. La Sphère des Cités doit être de 7, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Le Grand Mage (ou Archi Mage)

À ce niveau, le mage prend le titre d'Architecte et assume des fonctions au niveau d'une ville complète ou d'un pays. Encore une fois, cela peut être plus ou moins officiel et dans la même cité, il peut y avoir deux Architectes. Le premier sera la parole officielle et l'autre le dirigeant d'une faction armée. C'est un titre dangereux à assumer car les risques politiques, humains et physiques sont grands.

La Sphère des Cités doit être de 9, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Grand Maître

Aussi appelé Grand Architecte, on ne connaît ni son véritable nom, ni son âge, ni son sexe, tout simplement parce que la personne qui se présente aux autres Grands Maîtres est toujours différente. Elle se fait reconnaître par un mot de passe, toujours le même, et suit les conversations comme si elle avait été présente à toutes les autres discussions - ce qui est peut-être le cas.

Les écoles de magie

Les académies de Khy sont dissimulées partout sur Kor et sont généralement protégées, sinon fortifiées - mais dans tous les cas, elles sont secrètes. En effet, elles ont la réputation - usurpée ou non - d'être des repères d'Humanistes. Quand un problème lié au terrorisme se pose, c'est souvent vers ces écoles que se dirige la vindicte populaire. À noter que les écoles sont toujours divisées en deux parties distinctes. La première est réservée aux mages de Khy. La seconde est ouverte à tous. La légende voulant qu'un élève doive trouver son maître est destinée à refouler les mages peu motivés.

Les Raccourcis

La Magie instinctive est comme un raccourci pour un mage des cités, un moyen rapide d'arriver à ses fins. Ce nom est donc resté pour les écoles de ce type. On y enseigne l'art de la dissimulation et de l'esquive, mais aussi les techniques d'échange et de communication car de nombreux mages ont aussi des activités commerciales.

Parmi les élèves, on trouve quelques baladins, mages de rue et autres artistes venus apprendre moult tours pour leur spectacle. La rumeur veut qu'on y trouve aussi des voleurs et autres cambrioleurs.

Les Dédales

La Magie invocatoire est essentiellement orientée vers des applications urbaines. Khy n'a pas eu d'Éerie à lui puisque son domaine privilégié a toujours été Yris. Ses mages ouvrent donc des portes pour libérer des zones de brouillard, pour modifier un élément du décor ou pour passer un mur un peu gênant. C'est aussi dans ces écoles que certains Humanistes trouvent refuge et préparent leurs actions.

Les mages des Dédales étant particulièrement doués pour les évasions et les évacuations, aucun Inquisiteur n'a jamais réussi à prouver quoi que ce soit.

Les Masques

La Sorcellerie est très prisée des mages des cités car elle leur permet de transformer la véritable nature des choses. Une des particularités, qui a donné son nom à ce type d'école, reste la fabrication des masques. Ces objets magiques prennent l'apparence souhaitée par leur porteur mais adoptent aussi la voix et les mimiques de la personne éventuellement imitée - plus efficacement que la Compétence Imitation. Des troupes de théâtre fameuses sortent des Masques. L'autre spécialité en est la dissimulation - faire passer une épée pour un balai, par exemple. Elle peut être utile pour confondre une sentinelle ou pour faire du trafic.

Deux personnages importants aux yeux de Khy

Ariane selt

Cette comédienne dirige la troupe des libres rieurs, mais sa vie n'a pas toujours prêté à rire, puisqu'elle a vu sa famille se faire massacrer par l'Inquisition et qu'elle a elle-même connu ses prisons. Elle n'a qu'un but, retrouver Maître Cersé, l'Inquisiteur responsable de la mort de ses proches. Si sa quête doit l'amener à côtoyer des Humanistes ou des Fatalistes, peu importe. Elle n'éprouve aucune sorte de pitié lorsqu'il s'agit de mener son enquête. Elle peut tuer, torturer, menacer, ce qui fait d'elle un être aussi cruel que sa proie. Par deux fois elle l'a retrouvé, par deux fois, il s'est échappé. Sa troupe de comédiens est composée de victimes de Maître Cersé, tous infirmes suite à ses sévices. Eux aussi sont déterminés.

Apparence : une jeune femme rousse, aux cheveux nattés, à la fois athlétique et extraordinairement souple. Une cicatrice verticale lui barre le bas-ventre et remonte jusqu'au torse. Si elle sourit, c'est par ruse. Plus rien en elle ne lui permet de sourire vraiment.

Phrase typique : " Je suis morte il y a des années déjà. Je ne suis plus qu'une âme en peine qui cherche sa vengeance avant de disparaître à tout jamais ".

Caste : Mages (Mage)

FOR	5	RÉS	7
INT	7	VOL	7
COO	7	PER	9
PRÉ	5	EMP	5

Physique : 4
Mental : 5
Manneur : 4
Social : 4

Chance : 6
Maîtrise : 4

Armure : aucune
Initiative : 4d

Seuils de blessure		
Égratignure	000	
Légère	000	-1
Grave	00	-3
Fatale	00	-5
Mort	0	

Interdit : Loi de la Prudence

Privilèges : Anonymat, Connaissance du monde, Leurre, Messenger

Avantages : Conviction, Force de caractère

Désavantages : Blessure (ne peut plus avoir d'enfant), Fatalisme, Mauvais souvenir

Compétences : Armes de distance 7, Corps à corps 7, Acrobatie 10, Athlétisme 9, Discrétion 9, Conn. De la magie 7, Géographie 7, Histoire 5, Orientation 9, Langage des signes 9, Premiers soins 8, Explosif 5, Pièges 7, Déguisement 9, Don artistique (danse) 9, Jongler 8, Conte 7, Marchandage 7, Vie en cité 8, Séduction 8

Compétences de magie : Magie instinctive 7, Magie invocatoire 2, Sorcellerie 4, Sphères des Cités 8, Sphère des Vents 5, Sphère du Rêve 4

Guinn, dragon de Khy

Ce très jeune dragon a su rapidement transformer son apparence et prendre l'aspect d'un humain - un enfant. Sous cet aspect, il flâne dans les ruelles des cités, chipant une pomme au passage, aidant un mendiant à l'occasion, etc. Guinn n'a pas de mission particulière, n'est mandaté par personne et ne rend compte de ses activités qu'à lui seul. En revanche, fouinant à droite à gauche, il sait tout sur tout le monde. C'est une mine de renseignements pour quiconque sait le faire parler et l'écouter. Se faufilant partout, il voit tout et écoute l'essentiel.

Mais son petit manège a attiré l'attention d'une faction dont il ignore l'identité. Actuellement, il cherche à savoir qui peut bien s'intéresser à son cas et quel comportement il doit adopter. Sous la forme d'un adulte, il a filé ceux qui le suivaient, mais a été de nouveau repéré. Cela signifie que ses suiveurs peuvent le reconnaître sous n'importe quelle apparence. Qui sont-ils ? Le dragon serait prêt à donner beaucoup pour le savoir et continuer ses flâneries tranquillement.

LES MAGES DES CITÉS

Après ces données générales sur la place des mages des cités dans l'univers de *Prophecy*, voici comment, en termes de jeu, les incarner. Vous trouverez ici des données spécifiques aux mages, de nouveaux sorts, des précisions sur les écoles de magie et de nouvelles clés. Tout ce nouveau matériel doit être approuvé par votre meneur de jeu avant d'être utilisé - pour éviter un éventuel décalage entre personnages d'un même groupe. Sachez aussi que si votre meneur de jeu peut accepter de nouveaux traits en votre faveur, les mages des cités sont affectés par des limitations qu'il peut aussi vous imposer.

particularités des mages de khy

Attention, sans le chapitre qui va suivre, certains Avantages, Compétences, Privilèges ou Sorts ne peuvent être acquis que par des mages ayant le Désavantage qui suit. Ils sont tous marqués d'un astérisque.

(désavantage : mauvaise réputation) *

Les mages de Khy, même s'ils sont discrets, attirent naturellement la suspicion. Autant la population accepte les personnalités

mystérieuses des serviteurs de Nanya, autant le côté énigmatique, commerçant et trompeur des mages des cités est plus mal perçu. Les lynchages publics ne sont pas rares et, dans les régions où l'Humanisme et les Dragons s'opposent, ils ont tendance à servir de bouc émissaire - les premiers se méfiant des mages et les seconds se méfiant des enfants de Khy.

En termes de jeu, le personnage a attiré sur lui le regard de deux factions - secrètes ou pas - qui le suivent partout.

Au meneur de jeu de décider secrètement de qui il s'agit et pourquoi.

(compétences

Un mage des cités a le droit de développer quelques Compétences particulières. Certaines sont communes à d'autres mages.

Imitation (Manipulation) *

Le mage peut prendre la voix de n'importe qui, du moment qu'il l'a entendue au moins une fois. Mieux, il peut aussi en adopter les mimiques et, en réussissant un jet de Déguisement, peut même lui ressembler.

La duperie ne résistera pas à un examen normal ou à un face-à-face en pleine lumière, mais peut facilement tromper un interlocuteur nocturne.



Runes

Magie instinctive : labyrinthes stylisés, visage fermé

Magie invocatoire : une porte, une tour

Sorcellerie : signes algébriques interdits, Khyméra

Postures

Les mages de Khy ne sont pas particulièrement démonstratifs. Leurs postures sont donc discrètes et rapides.

Magie instinctive : mains placées sur le front par le dessus

Magie invocatoire : une main cachée dans le dos et l'autre qui s'ouvre et se ferme en poing

Sorcellerie : mimer un mur invisible

Composantes

Magie instinctive : un petit pavé, du maquillage

Magie invocatoire : un cadenas, un masque

Sorcellerie : le plan d'une ville, d'une maison

Voix, regard, odeur, goût

Magie instinctive : rire discret, froncement de sourcil

Magie invocatoire : siffler, appel

Sorcellerie : imitation de bruits urbains

Instinct citadin

(Spécialisation de Vie en Cité)

Vie en Cité permet de s'adapter à la vie urbaine. Instinct citadin permet d'envisager dans sa globalité une ville sans l'avoir jamais visitée. Cela permet de trouver la bonne ruelle pour s'échapper, de repérer la bonne auberge pour trouver des renseignements et de jauger d'un coup d'œil un interlocuteur que l'on rencontre pour la première fois.

(clés

Les mages de Khy utilisent des Clés assez particulières. Elles sont utilisables par d'autres mages, mais destinées uniquement à la magie des cités.

Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés déjà fournies dans le livre de base (page 198).

Sentiments

Magie instinctive : complexité, énigme

Magie invocatoire : perdu, quête

Sorcellerie : tromperie, rassemblement

(privilèges

De même, la formation des mages des cités est telle qu'ils ont des Privilèges de caste particuliers.

Approvisionnement (4)

Cet Avantage, utilisable uniquement au sein des grandes cités, permet au mage de trouver la bonne échoppe où se fournir en matériel et en ressources magiques. Les noms des marchands et des vendeurs lui viennent rapidement en mémoire et il peut vite les y trouver.

Les grands maîtres des cités

Il existe effectivement trois Grands Architectes, qui, eux-mêmes, peuvent prendre plusieurs formes. Un homme d'âge mûr, une jeune femme et un dragon des cités adoptant une forme androgyne lorsqu'il apparaît en homme. Ces trois personnages n'ont pas de nom et pas de personnalité propre. En symbiose parfaite, ils partagent tous les trois les mêmes sentiments, les mêmes expériences. Khy leur a donné une puissance phénoménale qu'ils n'utilisent pourtant jamais. Ils n'interviennent jamais non plus dans les actions des Humanistes ou de leurs opposants, laissant ce soin à des acolytes.

La langue des cités

Outre les signes de reconnaissance, les mages de Khy utilisent une langue secrète qu'ils apprennent lors des premières années passées dans leurs académies. En fait, il n'y a pas de dialecte secret. En quelques mots, les mages décident de quel type de code ils vont user, continuent à parler de la pluie et du beau temps et communiquent par gestes, par clignements d'œil, par mouvement de pied ou par intonation. Ainsi, un linguiste qui arriverait à traduire leur parole apprendrait que le chien de la voisine a encore volé de la viande et qu'il va passer un mauvais quart d'heure. Pas plus.



Ce Privilège ne fonctionne que pour une recherche de composantes, de Clés ou d'objets enchantés et éventuellement d'herbes de soin.

En cas de négociation avec un marchand trouvé de cette façon, le personnage gagne un bonus à tous ses jets de Social égal à son niveau de Statut de mage.

Cotation (4)

Le mage peut non seulement estimer la valeur d'une marchandise - tout comme l'Avantage Expertise - mais en plus, il est capable de donner le nom du meilleur acheteur dans la ville ou le quartier le plus proche. Cet Avantage ne fonctionne qu'en milieu urbain.

Mouvement de foule (3) *

Le mage peut "sentir" l'humeur d'une foule, savoir si elle est amicale ou en colère avant qu'elle ne déchaîne sa vindicte. Les serveurs de Khy sont bien placés pour savoir qu'un mot de travers peut se terminer par un lynchage.

Ce Privilège ne permet pas de contrôler une émeute, mais d'anticiper son action et, éventuellement, ses débordements. Il permet aussi de repérer les meneurs et les agitateurs.

Sortilège fétiche des cités (4) *

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège de la Sphère des Cités. Grâce à ce Privilège, le mage gagne un bonus de 4 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis. Il est possible de choisir ce Privilège deux fois, pour deux sortilèges distincts, en plus du Privilège Sortilège fétiche (cf. *Prophecy*, p. 106).

Note : tous les mages spécialisés dans une Sphère ont droit à ce Privilège de caste.

La magie usuelle

La magie des cités est ambivalente. Si le commun des mortels s'en méfie, il en accepte les bons côtés sans rien dire. Cette ingratitude et cette mauvaise foi n'empêchent pas

certains mages de trouver des applications de leur magie au quotidien. Ainsi, beaucoup de problèmes urbains ont été résolus grâce à la magie de Khy.

Les objets magiques mineurs

Les égouts

Ce ne sont pas des objets magiques à proprement parler, mais c'est la façon dont ils fonctionnent qui l'est. Les très rares villes à avoir un système d'évacuation des eaux ont été construites sur des caves naturelles, des rivières souterraines, des ruines ou des nécropoles. La magie intervient pour organiser les courants d'eau et donner du mouvement là où les fluides devraient stagner. Des mages sont spécialistes dans ce type de gestion mais, en général, ils cachent cette profession de peur d'être considérés comme des parias.

Les plans exacts

Encore un exemple d'objet non magique mais qui, sans l'intervention de la magie, n'aurait pu exister. Les plans exacts n'existent pas. Ils sont le fruit d'une observation aérienne des mages de Khy que les dragons acceptent de porter sur leur dos pour qu'ils dessinent les plans à vue d'œil. Ces parchemins sont vendus très chers car ils peuvent être capitaux pour le contrôle militaire ou commercial d'une cité. Dans certaines villes, ils sont même interdits.

La porte dérobée

Le classique passage secret est typiquement un objet urbain. Un fermier ne va pas s'amuser à cacher ses portes et les bâtisseurs de forteresse préfèrent les couvrir de lourdes tapisseries ou se ménager une sortie par les doutes. Mais la porte dissimulée dans le décor ne se trouve qu'en ville. Plus le camouflage est bon, plus la magie employée aura été puissante. Ces passages secrets sont très coûteux et comportent parfois des éléments de mécanique, ce qui en fait des objets interdits.

Les familiers

Les araignées urbaines

Une race d'araignées grosses comme la main s'installe souvent non loin ou dans les laboratoires des mages de Khy - et de Heyra. Leur particularité, outre celle d'être totalement inoffensives, c'est qu'elles tissent des toiles dorées dont on fait les vêtements magiques

les plus précieux. Pour qu'elles restent, il suffit de pratiquer la magie. En échange, elles laissent le mage collecter leur toile. On ne sait pas si elles sont intelligentes, ni de quoi elles se nourrissent vraiment, mais leur simple présence assure la richesse d'un mage qui sait en profiter.

Les oiseaux migrants

Les mages des cités communiquent souvent grâce à des oiseaux enchantés qui savent non seulement vers quelle ville, mais aussi quelle personne, se diriger. Et si la personne est partie, ils pourront toujours la retrouver d'instinct. Si elle est morte, ils reviennent à leur maître et meurent à leur tour. Tous les oiseaux peuvent être enchantés de la sorte, même si les flux, ces oiseaux bleu et argent, sont très prisés.

Le rongeur apprivoisé

Le mage urbain ne va pas s'encombrer d'un singe ou d'un chien. Il préférera les rats qui sont communs, aussi agiles et surtout plus discrets. Il semble que, quand les rongeurs restent à portée d'un dragon, ils développent une semi-intelligence qui leur permet d'obéir à des ordres simples. D'autres sont utilisés comme espions, le mage s'infiltrant dans leur esprit et observant par leurs yeux. En général, le rat ne survit pas à un tel traitement. S'il meurt avant que le mage n'ait quitté son esprit, ce dernier meurt aussi.

Magie et commerce

On reproche souvent aux commerçants de faire usage de la magie pour conclure quelque escroquerie. C'est faux. Un mage de Khy doit se refuser à de telles pratiques. Sa magie doit toujours rester discrète tant au niveau des fins que des moyens. Si un mage était pris en flagrant délit d'escroquerie, il serait interdit de cité, ce qui serait la pire des sanctions. La liste des bannis circule de ville en ville et il est étonnant de voir comme son utilisation et son application sont strictes. Les mages des cités ont déjà beaucoup à gérer sans en plus devoir supporter des accusations de filouterie.

NOUVEAUX SORTILÈGES

magie instinctive

(L'inattention

Niveau : 1

Coût : 3

Temps d'incantation :

Instantané

Difficulté : 15

Clés : Froncements de sourcils, doigts noués

Effets : De par sa simple présence et grâce à un peu de magie des cités, le mage peut provoquer un trouble chez son interlocuteur qui, surpris, va oublier ce qu'il était en train de dire, de faire, etc. Il ne s'agit aucunement d'une perte de mémoire, car les effets se dissipent dès que le mage quitte le champ de vision de sa "victime", mais d'une incapacité à poursuivre ce que cette dernière avait commencé à faire. Les êtres humains dotés d'un Mental supérieur à 4 et les dragons ne peuvent être affectés par ce sortilège.

(L'ombre des ruelles

Niveau : 2

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : Mains dans les poches, collier, rune de Khy

Effets : Ce sortilège d'usage courant permet aux mages des cités de se fondre dans l'environnement urbain et modifier suffisamment leur comportement pour ne pas se faire repérer. La Difficulté des jets de Perception visant à trouver ce personnage précis est augmentée de 10 pendant la durée du sort, qui reste actif 5 minutes + 5 par Niveau de Réussite. La Difficulté de ce jet peut cependant être réduite de 5, si l'endroit choisi n'est pas très peuplé, et de 10 si le personnage est presque seul - auquel cas le sort n'a aucun effet.

(L'esprit des rues

Niveau : 3

Coût : Spécial

Temps d'incantation : Spécial

Difficulté : 25

Clés : Robe blanche

Effets : Juste avant de se réveiller ou de s'endormir, le personnage peut échapper aux lois physiques humaines et devenir littéralement invisible pour toute la journée ou toute la nuit qui suit. Sous cette "forme", il ne peut ni parler, ni se faire entendre, ni user de magie, mais reste capable de toucher toute matière physique. Chacune de ses actions l'expose cependant et peut le faire remarquer. La Difficulté du jet de Mental + Volonté pour le repérer est égale à 5 + 5 fois sa Tendance Homme. Elle est réduite de 10 pour les dragons des cités. Ce sortilège n'est utilisable qu'une fois par semaine.

magie invocatoire

(Le rendez-vous manqué

Niveau : 1

Coût : 3

Temps d'incantation :

1 minute

Difficulté : 15

Clés : Un drac d'argent, sourire en coin, confiance en soi

Effets : En lançant ce sortilège, le mage peut intuitivement localiser l'une de ses connaissances au sein de la cité où il se trouve lui-même actuellement. La Difficulté, de 15 pour un ami ou un compagnon régulier du personnage, peut passer à 20 pour un individu connu de vue ou croisé à quelques reprises, à 25 pour un homme rencontré ou aperçu une fois, etc. La possession d'un objet appartenant à la personne "recherchée" peut réduire de 5 ces Difficultés. Chaque Niveau de Réussite est susceptible de donner une information supplémentaire au mage.

(L'aura draconique

Niveau : 2

Coût : 2 + spécial

Temps d'incantation :

Instantané

Difficulté : 20

Clés : Esprit serein, sourire, rune de Khy

Effets : Très utile aux sympathisants de la cause humaine et aux artisans, érudits et voyageurs versés dans la détention d'objets ou de connaissances interdites, ce sortilège permet, en un instant, de faire appel à la Sphère des Cités pour nimer un objet ou une phrase d'une aura authentiquement "draconique". Ainsi, ce qui n'est que science et mécanique passera, le temps d'une discussion, pour le fruit de la toute puissante magie des Grands Dragons. Le coût de ce sortilège est égal à 2 + 1 par niveau de Statut de l'observateur ou +2 par tranche d'âge du dragon. Si plusieurs observateurs sont présents, le coût est déterminé par le Statut le plus élevé de tous.

sorcellerie

(La bague des amants

Niveau : 1

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 nuit

Difficulté : 15

Clés : Bague de qualité, rayons de lune, amour ou amitié

Effets : Ce sortilège permet d'enchanter une bague - ou, par extension, tout bijou discret pouvant être offert - pour permettre à son porteur et à son enchanteur d'établir une forme singulière de communication et d'empathie. En lançant ce sortilège, le personnage doit se concentrer sur la personne à qui il souhaite l'offrir, car l'enchantement est à destination unique et ne fonctionne que si l'objet est porté par le bénéficiaire désigné au moment de l'incantation. En réussissant un jet de Mental + Empathie + Tendance Homme contre une Difficulté de 25, le porteur de l'objet peut provoquer une relation télépathique à double sens, pour parler et entendre librement l'enchanteur de l'objet, pendant 1 minute + 1 par Niveau de Réussite. De son côté, l'enchanteur peut faire de même quand il le désire, mais la Difficulté de son propre jet de Mental + Empathie + Tendance Homme est de 20.

Le meneur de jeu reste libre de modifier ces Difficultés en fonction de la distance et des circonstances dans lesquelles les jets sont effectués - stress extrême, fatigue, proximité, disputes, etc.

(La robe du citadin

Niveau : 2

Coût : Spécial

Temps d'incantation :

Spécial

Difficulté : 20

Clés : Vêtement de qualité, fil d'argent, rune de Khy

Effets : Ce sortilège méconnu, car jalousement

conservé par les artisans adeptes de la Sphère des Cités, permet au mage d'enchanter un vêtement pour lui conférer le pouvoir de masquer ou d'altérer certaines des particularités de son porteur - telles que la caste, les Tendances, etc. Au moment de l'enchantement, le mage doit nommer précisément ce qu'il souhaite dissimuler par ce vêtement et dépenser 4 Points de Magie + 1 pour chaque point ainsi "masqué". Ainsi, pour taire un 5 en Tendance Homme et un Statut de Dignitaire au sein de la caste des commerçants, l'enchanteur devra dépenser 9 Points de Magie.

Les broderies nécessitent une journée entière par point ainsi dépensé. Une fois appliquées, elles augmentent de 10 la Difficulté de tous les jets de perception ou de détection visant à découvrir ce que l'enchanteur a cherché à masquer. De plus, le vêtement autorise son porteur à effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15 chaque fois qu'il est ainsi observé - si le jet est réussi, il sait non seulement qui cherche, mais aussi ce que ce dernier cherche à découvrir.

(Le seuil

Niveau : 3

Coût : 6 + spécial

Temps d'incantation : 1 nuit

Difficulté : 25

Clés : Un élément d'architecture, un plan de la cité, poudre d'argent, rayons de lune, rune de Khy

Effets : Ce sortilège très puissant, réservé à de rares mages des cités, permet de créer un portail entre deux endroits distincts d'une cité. Ainsi, après avoir enchanté une porte, une statue, l'angle d'un bâtiment, le personnage peut choisir un autre élément, situé dans la même cité, où il

se transportera instantanément dès qu'il entrera en contact avec le premier lieu enchanté. La distance maximale entre les deux sites ne peut dépasser 100 fois le niveau de Sphère des Cités + le niveau de Statut du personnage en mètres. Ainsi, un mage de quatrième Statut possédant 8 en Sphère des Cités pourra choisir deux lieux distants de 1 200 mètres au maximum. Le personnage "disparaît" dès qu'il touche l'un des deux sites et se retrouve instantanément à l'autre extrémité. Si la cité est un enfant de Khy sous forme élémentaire, l'esprit du personnage peut se retrouver confronté à celui du dragon lors de son voyage qui, s'il reste immédiat, peut se prolonger dans ce monde immatériel qui sépare les deux portes.

Le personnage doit effectuer un jet de Magie instinctive + Sphère des Cités contre une Difficulté de 20 pour réussir à se transporter. Si le jet est raté, il reste figé devant la porte et ne peut recourir de nouveau à ce sortilège avant 1 heure. Il peut tenter d'emmener avec lui des individus humains possédant au moins 3 en Tendance Homme, et pas plus de 1 dans les deux autres Tendances, en augmentant la Difficulté de 5 par personne. Si le jet est raté, mais réussi contre une Difficulté de 20, le mage se transporte seul. En cas d'échec critique, le meneur de jeu est libre d'inventer toutes sortes de complications ou de contre-temps - aveuglement passager, confusion, transport aléatoire, etc.

LES ÉLUS DE KHY

Nakash

Caste : Commerçant
(Mendiant)

FOR 5 RÉS 6
INT 3 VOL 5
COO 7 PER 6
PRÉ 6 EMP 7

Physique : 4
Mental : 1
Manuel : 4
Social : 5

Chance : 6
Maîtrise : 0

Armure : aucune
Initiative : 8d

Seuils de blessure
Blessé (01-40) : OOOO
Mort (41 et +) : O

Interdit : La Loi du Cœur
Privilege : Bonne fortune,
Notoriété, Psychologie
Techniques : Le sourire
accueillant
Avantages : Santé de fer,
Empathie naturelle
Désavantages : Insou-
ciant, Phobie (Peur du
noir)
Faveur : L'esprit des cités

Lien : Khy
Étoile : M'ram

Compétences : Armes
tranchantes 3, Acrobatie 5,
Discretion 8, Esquive 9,
Premiers Soins 2, Croche-
tage 6, Jongler 4, Pickpoc-
ket 5, Baratin 6, Marchan-
dage 6, Psychologie 8, Vie
en Cité 8, Séduction 7
Équipement :
Dague (Init.+1D/+2,
FOR+4+D10), Bâton de
marche

Nakash est plutôt résis-
tant pour sa taille et son
âge. Toujours couvert de
poussière et de saletés, il
a franchement mau-
vaise allure. De plus,
émane de lui une
odeur fétide. Malgré
toutes ces
"qualités", il est adoré
par les citoyens d'Yris qui
l'ont surnommé "Nakash-
les-bons-coups".

Compagnon draconique :
Nargyss, dragon des cités
adulte

"Le Lien ? Quel "Lien" ?
Quel terme affreusement
réducteur..."

- Nakash, Élu de Khy

Comme toutes les structures qui tentent d'asservir l'Homme aux Grands Dragons, Khy considère le Lien avec une certaine désinvolture. Certes, il est assez heureux que ses pairs y trouvent l'occasion de se rapprocher des humains, même de façon artificielle et d'abandonner leur vision négative de l'homme - ce qui, il en est convaincu, s'impose comme l'avenir du Royaume de Kor. Lorsque Solyr dévoile l'existence du Lien, Khy a la certitude que les changements sont en route et que dorénavant, la plupart des Grands Dragons emprunteront la voie qu'il tente de tracer. Depuis lors, il attend et se morfond de voir les autres Ailés se cantonner à développer des réglementations rigides - Lois, Édits, Interdits - plutôt que de laisser l'homme s'épanouir et emprunter les voies qu'il pense lui être adaptées. L'homme l'a aussi déçu. Avec l'apparition du Lien, il a bien trop souvent croisé des individus avides de prestige et de reconnaissance personnelle qui cherchaient dans le Lien une opportunité de toucher l'essence des Grands Dragons. Face à tant de constats négatifs, le Grand Dragon des Cités en déduisit que le temps n'était pas encore venu pour l'Homme de se libérer et de s'épanouir en communion avec les Dragons. Dès lors, Khy décida de poursuivre sa quête d'équilibre par l'analyse et l'observation et laissa ses enfants décider en leur âme et conscience s'ils voulaient tenter l'expérience du Lien.

Nakash

Nakash est un gamin des rues d'Ankar. Orphelin, il a toujours tout mis en œuvre pour se débrouiller et survivre. Sa vie bascula

lorsque Hymel Darmor, le gardien des clefs de la nouvelle arène, le "recueillit" et le prit à son service. Recueillir est un bien grand mot, car Nakash s'était fait attraper au cours d'une de ces raffles d'enfants des rues qui servent à fournir en chair fraîche les animaux des arènes. Toujours est-il que par un heureux concours de circonstances, Hymel Darmor le prit sous sa protection et lui confia des tâches de nettoyage. Au fil des mois, l'orphelin sentait que sa vraie place n'était pas là, qu'un autre destin l'attendait. De jour en jour, il fourbissait son plan de fuite loin d'Ankar lorsque, par une nuit claire, une Étoile attira son attention et lui parla. Lui, le gamin des rues, était voué à un grand avenir à condition de, dès maintenant, montrer sa valeur. Qu'il fut réel ou rêvé de toutes pièces, ce message modifia sa vie.

Dès cette nuit-là, il développa un réseau au sein de l'arène afin de permettre l'évasion des pauvres bougres - orphelins, esclaves, etc. - qui attendaient de finir leurs jours sous les lames des gladiateurs. Cette initiative interpella Nargyss, un dragon des cités qui, dans un premier temps, aida le jeune inconscient à tromper la vigilance des gardes de Kroryn. Après plusieurs mois d'activité et sentant le vent tourner, Nargyss prit l'initiative de se révéler à Nakash. Le Lien ainsi établi permit au fils de Khy d'emporter son jeune protégé loin des arènes avant qu'il ne soit trop tard. Il le conduisit donc à Yris et mit en œuvre toute sa science du verbe pour le faire admettre dans la caste des commerçants. Depuis cette fuite, de jeunes orphelins continuent de disparaître dans les rues d'Ankar, alors que Nakash est devenu l'un des mendiants les plus célèbres de la capitale. Toujours souriant, et quelque peu

manipulateur, il ne rechigne jamais à donner un coup de main de-ci de-là et s'est fait une fameuse réputation au sein de la population. Une réputation peut-être devenue encombrante, car la rumeur affirme que des mercenaires mandatés par Hymel Darmor recherchent le jeune "traître".

L'offre des cités

Bien que Khy soit le Grand Dragon le plus proche de l'humanité, le Lien n'est pas un élément fondamental dans sa conception de l'évolution des hommes. Il le considère comme une communion volontaire établie entre deux êtres consentants, l'un humain et l'autre d'essence draconique. Il n'a aucune attente stricte et n'impose aucune réelle contrainte qui ne soit pas de l'ordre du respect de l'autre. Les hommes sont ainsi libres de choisir; ses enfants aussi !

Les compagnons draconiques

Les enfants du Grand Dragon des Cités ont bien compris que leur géniteur voyait en eux des guides pour l'humanité. Dès lors, responsables, ils font en leur âme et conscience le choix de s'investir ou non dans le Lien. Beaucoup d'entre eux ne franchiront pas le pas, car cette tâche de mentor leur semble démesurée et trop exigeante - certains repoussent indéfiniment cette implication, ne se sentant jamais tout à fait matures pour s'investir dans une telle expérience. En revanche, les dix mille dragons qui ont volontairement accepté cette mission s'en acquittent avec passion, exigence et abnégation. Les rares dragons qui, après avoir déclaré leur intention à un humain, se sont vus rejetés se sentiront blessés, mais n'en tiendront jamais rigueur à l'homme qui a usé de son libre arbitre - tout au plus, quelques menaces bien senties viendront traduire cette frustration de s'être dévoilé.

Que recherche Khy dans l'humanité ? L'avenir de l'Univers ! Khy vit pour les hommes et tente de les guider, sans les brusquer, sur la voie tortueuse de l'évolution. Il attend de ses enfants qu'ils en fassent de même, tout en tolérant que ces derniers commettent des erreurs de jugement. Le Fatalisme en tant que doctrine ne plaît guère au Grand Dragon des Cités. Toutefois, il est tout à fait conscient du rôle important que joue Kalimsshah. Le Temps n'est-il pas

un élément nécessaire à l'évolution ? Ses enfants, bercés par la même philosophie, tenteront d'éloigner les hommes de la "déviance" mais leur expliqueront, le cas échéant, la nécessité du temps et de la mort.

Les élus de Khy

Les dragons des cités sont très proches des humains, bien que très peu d'entre eux désirent transmettre le Lien. La relation que ces derniers entretiennent avec leur Élu repose avant tout sur l'amitié et la familiarité. En effet, les jeunes dragons des cités se sentent très humains, de par leur forme quasi permanente, et aiment construire une relation semblable à celle que des humains entretiendraient. Ils développent donc une liaison faite d'amour, de passion, de haine, de frustrations... À l'inverse des pratiques des autres dragons, toutes les actions entreprises par leur compagnon humain ne seront ni jugées, ni commentées; au mieux, des conseils amicaux seront donnés en vue d'améliorer le bien-être de leur compagnon.

Le prélude

Induit par la conception du Lien du Grand Dragon des Cités, le prélude est tortueux, fait de hasards et de coïncidences, et relève tantôt d'accidents, tantôt d'une réflexion symbolique sur la nature humaine. Généralement, le dragon, une fois décidé à transmettre le Lien, se promène dans une cité qu'il apprécie particulièrement. Ensuite, il laisse faire le hasard. Il croise des humains, discute avec d'autres, débat, polémique, crée, etc. Au fil de ses rencontres, l'un dans une foule, l'autre tous les jours dans la même taverne, au coin de la même rue, certains hommes attireront son attention. Dès ce moment, il leur passe la main. Celui qui, au fil de ces rencontres fortuites, commence à montrer des signes d'intérêt deviendra l'Élu - il peut s'agir d'un regard, d'une interrogation, d'une remarque, d'une tentative de communication... Cette parade de non-dits peut prendre quelques semaines ou plusieurs années. Une fois que l'humain fait un signe jugé suffisamment important par le dragon, le processus de Lien s'enclenche. L'enfant des cités influencera, petit à petit, son futur compagnon afin que les rêves de ce dernier deviennent le catalyseur de ses émotions. Ainsi, au fil des nuits, l'inconscient de l'Élu en

swan Armen
le déchiré

La personnalité du Grand Maître de la caste des commerçants est fortement contestée. D'autant plus que, depuis peu, de nombreuses rumeurs circulent quant à sa déchéance aux yeux de Khy. Dans son entourage, on rapporte deux faits jugés étranges. Depuis peu, Swan Armen semble fasciné - et angoissé - par la mort; inquiétude que le diplomate n'avait jamais éprouvée auparavant. De plus, Swan Armen était très proche d'un de ses collaborateurs pré-nommé Annga. Des personnes "bien informées" affirment qu'Annga n'est autre que le compagnon draconique du Grand Maître. Problème : Annga n'a pas reparu depuis de nombreux mois. Qu'est donc devenu ce compagnon auparavant si présent ? Swan Armen peut-il encore prétendre au titre d'Élu ?

Lien draconique

La mort d'un compagnon

Généralement, la mort de leur Élu ne perturbe que très peu les dragons des Cités; ils acceptent cette fatalité comme un échec, mais reconnaissent que, pour l'équilibre de l'univers, la vie peut avoir une fin. Dans certains cas, cependant, la disparition d'un compagnon peut avoir des implications affectives très fortes; tout dépend de l'intensité du Lien qui avait été créé. Dans ces situations, le dragon peut mener des actions inconsidérées et même tenter de se suicider. Si la mort de l'Élu est provoquée sciemment par un autre humain, ce dernier subira, un jour ou l'autre, la vengeance de Khy.

devenir lui fait revivre des scènes dans lesquelles il comprend devoir rechercher une dimension cachée. Une matinée, le personnage comprendra clairement la demande et partira à la recherche de son compagnon draconique pour lui fournir sa courte réponse : " Oui, j'accepte d'être ton compagnon " ou " Non, je n'en ai pas envie parce que... " Dorénavant les compagnons se reconnaîtront.

Les rites

Il n'existe pas de rite car Khy n'a pas jugé utile d'en instaurer. Toutefois, il existe bel et bien des étapes dans le développement de la relation et de la confiance qui animent les deux protagonistes du Lien.

Premier niveau : Compagnon de Lien

Le prélude conduit à une période de doutes et de découvertes. L'Élu doit découvrir son nouvel ami, qui ne s'est pas encore identifié clairement comme étant un dragon. À ce propos, si le sujet est abordé, le compagnon draconique éludera toujours habilement la question, laissera planer le doute et expliquera la Faveur en des termes confus. Par exemple, il est lui-même Élu et peut " prêter " sa Faveur, un dragon a dû apprécier leur amitié et lui faire ce don...

Deuxième niveau : Ami de Lien

Un an, jour pour jour, après l'acceptation du Lien, le dragon organisera une grande fête anniversaire dans laquelle tous les proches de l'Élu seront réunis - certains proches décédés ou trop éloignés géographiquement lui apparaîtront en songe, sous forme d'ombres, dans des reflets... Durant la nuit qui suivra, l'Élu revivra tous les événements importants qui ont rythmé cette année. Il se réveillera épuisé, mais convaincu d'avoir franchi une étape importante de sa vie. À partir de ce jour, les compagnons seront inséparables et tous deux connaîtront la réelle personnalité de l'autre.

Troisième niveau : Frère de Lien

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit avoir développé une Tendance Homme supérieure à 1. De plus, il doit avoir développé ou augmenté au moins quatre nouvelles Compétences Sociales. C'est le niveau des " 400 coups ". Les deux " frères " vont vivre pleinement leur relation privilégiée en ne reculant devant aucune initiative, ni aucun excès. La vie leur ouvre grand les bras

et ils comptent bien en profiter. Le dragon attend de son compagnon qu'il se livre à lui sans réserve et, surtout, qu'il trouve sa voie. Une fois que ce dernier semblera avoir opté pour une orientation dans laquelle il pourrait totalement s'épanouir, l'enfant de Khy attendra un second signe. Celui-ci prendra la forme de la lassitude. En effet, lorsque les deux " frères " seront convaincus d'avoir tout essayé et voudront reprendre une vie " normale " orientée vers un but commun, le moment sera venu de progresser d'une étape supplémentaire.

Quatrième niveau : Âme de Lien

Il n'existe pas de réelle dissociation entre le quatrième et le cinquième niveaux de Lien, car tous deux symbolisent une sorte de continuité - et rares sont les Élus qui peuvent identifier le moment où ils ont quitté leur Statut d'Âme de Lien pour devenir Unique, qui correspond au cinquième niveau. À ces niveaux, un Élu doit avoir une Tendance Homme supérieure à 3 et aucun point dans sa Tendance Fatalité. De plus, il doit avoir prouvé son engagement social et avoir contribué au développement d'une communauté - que ce soit par son apport moral, technique ou magique...

Dès maintenant, les deux compagnons muent. Leurs corps se transforment afin de les amener à se ressembler. Ils ne deviennent ni identiques, ni jumeaux, mais tout observateur décèlera en eux un air de famille indéniable. Leurs habitudes, leurs goûts, leurs expressions, leurs défauts... fusionnent afin de former un être unique - double - chacune des personnalités gardant néanmoins son libre arbitre. La symbiose tend tellement vers la perfection qu'il n'est pas rare que l'un agisse en fonction de ce que l'autre pensera l'instant d'après... L'empathie et la télépathie sont dépassées ! Si le Lien venait à être brisé lors de ces stades de développement, chacun des protagonistes retrouverait son corps " originel ".

Faveurs, épreuves et sanctions

Les faveurs de Khy

Premier niveau : L'âme des cités

Le personnage peut entrer en résonance avec son environnement urbain afin de trouver toute personne dont il connaît le nom et le

visage - une simple description ne suffit pas. En réussissant un jet d'Empathie + Vie en Cité contre une Difficulté de 15, il peut identifier avec certitude le dernier trajet que sa cible a effectué. Cette Difficulté passe à 20 si sa cible se cache et à 25 si elle se déplace ou se trouve dans un site contre son gré - par exemple, si elle a été enlevée ou séquestrée.

Deuxième niveau : L'âme du foyer

En réussissant un jet d'Empathie + Vie en Cité contre une Difficulté de 20, l'Élu peut prendre connaissance des événements qui se sont déroulés dans un bâtiment au sein duquel il se trouve. Chaque Niveau de Réussite lui permet de remonter de 10 ans dans l'histoire de l'immeuble. L'information ainsi récoltée sera exprimée en termes d'émotions - peur, haine, amour, violence - et d'images mentales troubles - mouvements, gestes brusques - mais en aucun cas elle ne révélera une identité exacte ou ne permettra d'entendre précisément des sons.

Deuxième niveau : L'esprit du commerce

En manipulant un objet et en réussissant un jet de Manuel + Empathie contre une Difficulté de 10, le personnage peut identifier distinctement la provenance dudit objet - origines de fabrication et véritable propriétaire actuel. Chaque Niveau de Réussite permet de tracer le parcours de l'objet et de remonter de deux possesseurs légitimes. Les indications géographiques fournies resteront floues et générales. En revanche, les noms des propriétaires seront précis, mais correspondront aux noms couramment utilisés par l'entourage de ceux-là - par exemple, Hekym Aziel étant connu par ses hommes de troupe sous le nom d'Hekym-Le-Rouge, c'est cette seconde appellation qui sera restituée par son arme si on l'interroge.

Troisième niveau : L'insignifiance du mendiant

Une fois par jour, le personnage peut devenir insignifiant aux yeux des autres humains. En réussissant un jet de Mental + Empathie + Tendance Homme contre une Difficulté de 20, il passe totalement inaperçu durant 10 minutes. Chaque Niveau de Réussite rajoute 10 minutes à son " insignifiance ". L'Élu peut se déplacer, parler, utiliser la magie ou des objets... personne ne fait attention à lui ! Ceci ne veut pas dire qu'il est invisible - il est juste capable de se faire oublier. En situation critique, par exemple, gardes vigilants,

personne seule dans une pièce, les autres protagonistes de la scène peuvent tenter un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 15 + Tendance Homme afin de remarquer l'intrus.

Pendant la durée de l'effet de cette Faveur, l'Élu souffre d'un malus de 10 à tous ses jets pour toutes les Compétences Sociales.

Quatrième niveau : Le reflet des cités

Cette Faveur est utilisable, au sein d'une même cité, un nombre de fois égal au niveau de Lien du personnage. En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une difficulté de 25, l'Élu peut modifier réellement la structure urbaine qui l'entoure pour une durée de 5 minutes plus 5 minutes supplémentaires par Niveau de Réussite. En l'espace d'un instant, les immeubles, les rues, les fortifications se modifient selon la volonté du personnage. Ces " aménagements " doivent être cohérents - un fortin ne flottera jamais dans les airs - et ne nuiront jamais à l'intégrité des bâtiments - une enceinte ne s'écroulera pas mais pourra, au mieux, se garnir d'une faille.

Sanctions et interdits

Khy est intransigeant quant au respect de la liberté de choix de chacun. Or, cette dernière passe par le secret. Dès lors, le Grand Dragon des Cités a jugé opportun de promulguer trois Lois qui doivent être respectées à tout instant.

La Loi du Secret : Jamais tu ne dévoileras volontairement ton Lien. L'Élu ne peut à aucun moment révéler clairement la relation privilégiée qu'il entretient avec un enfant de Khy.

La Loi du Respect : Jamais tu ne dévoileras volontairement l'identité d'un autre Élu de Khy. Si le personnage vient à découvrir l'identité d'un autre Élu du Grand Dragon des Cités, il ne peut à aucun moment utiliser, ni dévoiler cette information.

La Loi du Silence : Jamais tu ne dévoileras la nature draconique d'un dragon des cités. L'Élu ne peut à aucun moment dénoncer clairement la présence, l'existence ou même les actes d'un enfant de Khy. De même, toute action pouvant révéler la nature draconique d'un dragon des cités est proscrite.

La mort d'un compagnon (suite)

Quelles que soient les circonstances, il faut que l'équilibre soit préservé ! En revanche, la mort du compagnon draconique provoquera toujours une réaction affective forte chez l'Élu; un peu comme si ce dernier venait de perdre l'un de ses proches parents. Cette réaction peut prendre différentes formes selon le tempérament du personnage : rage, honte, dégoût, dépression, hyperactivité... À aucun moment, cependant, il n'éprouvera de haine et ne voudra venger la mort de son ami. Au fil des mois et des années, l'empreinte de son compagnon draconique se marquera à tout jamais dans sa mémoire et chacun de ses passages dans une cité sera marqué par la nostalgie et les réminiscences de bons moments partagés - réellement ou spirituellement. De plus, il aura régulièrement, au cours de sa vie, des visions qui lui rappelleront son frère de Lien - un détail par-ci, une phrase par-là. À aucun moment, un Élu de Khy dont le Lien est brisé ne peut s'impliquer dans l'élaboration d'un autre Lien.

Les sanctions

Faillir à ces règles expose l'Élu et son compagnon draconique à une longue pénitence, souvent accompagnée d'une quête spirituelle et d'un bannissement de la cité dans laquelle les faits se sont produits. Cette pénitence s'accompagne toujours de la perte des Faveurs précédemment acquises et

réclame que l'Élu ait pleinement conscience de sa faute. Les quêtes proposées auront des visées humanitaires et ne garantissent aucunement la survie des compagnons tant elles peuvent être exigeantes.

Le personnage voit aussi sa Tendance Homme baisser d'un nombre de points égal au nombre de Lois transgressées.

L'identification des élus de Khy

Comme expliqué dans les Forges de Kezyr, un Élu peut en identifier un autre. Le Lien qui unit un homme à un enfant de Khy est tellement particulier qu'il est difficile pour les Élus d'autres Grands Dragons de les reconnaître aussi aisément. Jusqu'au niveau 3 de Lien, les Élus de Khy ne sont identifiables que par leurs semblables, touchés eux aussi par le Grand Dragon des Cités. À partir du troisième niveau de Lien, l'empathie développée est telle que les favoris d'autres Grands Dragons peuvent tenter une identification en réussissant le traditionnel jet Mental + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 40, pour un Élu de Khy avec un Lien de niveau 3, de 35 pour un niveau 4 et de 30 pour un niveau 5.

En contrepartie, un Élu de Khy ne peut jamais se faire reconnaître volontairement ! Contrevenir à cet Interdit conduit à perdre définitivement le Lien. Dénoncer un autre Élu du Grand Dragon des Cités amène à la même sanction, souvent couplée à des représailles physiques.

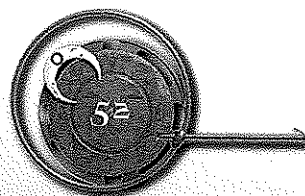
Les sans-caste et le Lien

Compte tenu de l'apparente désinvolture avec laquelle Khy gère "sa" caste et le Lien, il n'est pas étonnant que ses enfants choisissent régulièrement des compagnons humains parmi les sans-caste. De tels choix engendrent régulièrement des réactions vives de la part des enfants des autres Grands Dragons - surtout Kroryn, Brorne et Ozyr. Certains d'entre eux se font un point d'honneur à éliminer tout Élu sans-caste qui croise leur route. Hormis ces quelques extrémistes draconiques, le plus grand nombre de frictions provient essentiellement des hommes eux-mêmes. Comment un membre d'une caste peut-il tolérer qu'un sans-caste bénéficie d'une plus grande attention de la part des Grands Dragons que lui ?

Khy protège les siens de deux façons. Tout d'abord, les Lois du Silence et du Respect garantissent, en grande partie, l'anonymat des Élus. D'autre part, les enfants de Khy, autant que faire se peut, usent de tout leur charisme pour permettre à l'Élu de rejoindre une caste - généralement la caste des commerçants, mais ce n'est pas obligatoire. Le Grand Dragon des Cités généralise cet accueil au sein de "sa" caste, à tous les Élus sans-caste - quel que soit leur Grand Dragon tutélaire - qui lui en font directement ou indirectement la demande.

Les autres Grands Dragons sont plus partagés quant à la manière de "protéger" leurs Élus sans-caste. Les uns refusent tout simplement d'accorder le Lien à un sans-caste - Brorne et Ozyr. D'autres éloignent leurs protégés des zones à risque - les cités, par exemple - sans pour cela lui garantir une totale sécurité - Heyra et Szyl. Nanya n'accorde que très rarement le Lien à un sans-caste, mais lorsque le cas se présente, ce dernier, qui a dû faire preuve de capacités hors norme, est immédiatement conduit dans une école de magie. Kezyr, pour sa part, laisse son protégé faire la démarche de rejoindre la caste de son choix, tandis que Kroryn ne fait rien et observe comment son Élu se débrouille et survit.

L'AVENTURE



LA SOURCE DE TOUS LES MAUX

Un cadre de campagne

Cette aventure n'est pas présentée tout à fait de la même manière que les autres. Il s'agit plus d'un cadre de campagne que d'un scénario à faire jouer en une soirée. Il serait en effet plus intéressant que vos personnages débarquent à Kamshar, qu'ils s'y installent quelque temps et y profitent d'une vie calme et reposante. Puis, au fil des aventures, ils pourraient remarquer la lente dégradation de la ville et de ses habitants. En définitive ce n'est peut-être qu'après de nombreux scénarios qu'ils finiront par éventuellement guérir le dragon.

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe de personnages capables de dépasser les apparences afin de faire éclater la vérité. Au cours de cette aventure, il est possible, et même probable, que les personnages parviennent à découvrir l'un des principaux secrets des dragons des cités, à savoir, la nature de leur forme élémentaire. Il est donc important que vous le preniez en compte et que vous prévoyiez un moyen de modifier quelque peu ce scénario si vous ne désirez pas leur faire cette révélation de suite.

"L'Inquisition se donne pour rôle de traquer et de détruire les traces d'hérésie de la surface de Kor. Cette vénérable institution estime de son devoir de détruire les infections séditeuses qui pourraient souiller le noble corps de Moryagorn.

Mais qui sait si, en définitive, cette institution n'est pas devenue l'exemple même de ce qu'elle traque. L'Inquisition n'est peut-être qu'une maladie se nourrissant d'autres maladies.

Reste à savoir laquelle est la plus nocive."

- Saladin Abdrasil, sage de la caste des érudits, extrait d'une allocution prononcée quelques jours avant son exécution par l'Inquisition.

une ville en état de choc

Quelles que soient les raisons qui poussent vos personnages à voyager, leurs pas vont les mener vers la petite ville de Kamshar. Libre à vous de la placer où bon vous semble, de

manière à ce que ce scénario s'intègre au mieux au déroulement de votre campagne. Il est toutefois important de prendre en compte un certain nombre de facteurs.

Le pays où se trouve cette ville doit être relativement tolérant et accepter aussi bien la présence de quelques Humanistes et Fatalistes peu revendicatifs que celle d'Inquisiteurs pas trop zélés. L'Empire de Solyr correspond parfaitement à une telle description. D'autres nations risquent d'être bien plus marquées politiquement et les actions de l'Inquisition au cours de cette aventure risquent d'en être gravement altérées. Si vous décidez tout de même de situer l'action de ce scénario dans un pays tel que Kar ou dans une baronnie proche de Kern, il vous faudra alors envisager les possibles répercussions que cela pourra avoir sur l'attitude de l'Inquisition et des citoyens de Kamshar au cours de l'aventure.

Kamshar

Voici donc que le voyage de vos personnages touche à sa fin. Devant eux s'ouvrent les portes d'une importante et magnifique cité, Kamshar. Important centre économique situé à la croisée de deux des plus importantes routes commerciales qui traversent le pays, cette ville est connue pour la magnificence de son architecture. De nombreuses raisons peuvent avoir poussé les personnages à venir visiter cet endroit. Cette ville est réputée pour le nombre et la richesse de ses marchands, pour la qualité des biens qu'il est possible d'y trouver, pour l'excellence du travail effectué par ses artisans. Les offres d'emploi y sont nombreuses et tout aussi nombreux sont les maîtres de diverses disciplines qui ont décidé de s'y installer.



Rapidement, vos personnages prendront conscience d'une autre particularité de Kamshar. La vie semble en effet y être plus douce et la nature plus clément. Les altercations y sont exceptionnelles, les habitants de la ville particulièrement sereins et paisibles. Il suffira de quelques jours pour que les personnages se rendent compte de l'effet magique que cette ville a sur eux. Tout comme le reste de la population, ils se sentiront tranquilles et calmes. Ils auront de moins en moins recours à la violence et les plus purs combattants du groupe se mettront à voir la voie martiale comme une méthode d'amélioration spirituelle plus que comme un moyen d'imposer sa volonté aux plus faibles.

Du point de vue architectural, Kamshar est une petite merveille d'exotisme. Délimités par de larges rues pavées, les petits quartiers de hautes tours aux formes arrondies côtoient des ensembles de bâtiments bas et solides faits de pierres froides à angles aigus. Régulièrement, des jardins, assemblages soignés de fleurs, d'arbustes et de ruisseaux, semblent s'élever de la pierre. Un sentiment d'harmonie et de plénitude règne en ce lieu. Et, curieusement, tous semblent profiter également de cette atmosphère. Même les mendians bénéficient ici de bâtiments où s'abriter. Les passants sont généreux et toujours prêts à accompagner leurs dons de quelques mots gentils, de quelques attentions

La longueur grise

Cette maladie se caractérise par des crises de violence incontrôlables suivies par des moments de longue inactivité.

Si, au début, seuls les anciens citoyens de la ville semblent affectés par ce mal, très rapidement, tous les habitants de Kamshar pourront le contracter, y compris les personnages (si vous le désirez) et les gardes flamboyants (ce qui ne fera que les rendre plus méfiants à l'égard des autres habitants de la ville).

Le seul remède efficace sera de guérir Kamshar en le débarrassant de ses parasites, l'Inquisition. (Au regard de l'importance de la tâche, il pourrait être préférable que les joueurs ne soient pas atteints ou seulement de manière bénigne.)

amicales, de conseils avisés ou d'offres de travail. Apparemment, nul voleur ne fréquente les rues, les toits ou les égouts de la ville ; nul malandrin ne se cache dans l'ombre de ruelles obscures, dans l'attente d'une proie à détrousser ; nul marchand n'abuse de ses talents d'orateur pour escroquer ses clients... Si les personnages devaient imaginer un lieu proche de leur conception du paradis, il est désormais probable qu'ils penseraient à Kamshar.

Un seul détail jure avec le tableau d'ensemble. Voici quelques semaines déjà que les protecteurs sont devenus plus nombreux et plus présents en ville. Ces hommes arborent les couleurs vives et inquiétantes de l'Inquisition. Ils sont venus renforcer les troupes du magistrat inquisiteur de la ville, Mikrel Org, un vieux et noble protecteur. Bien qu'il n'y ait pas de trace de sédition particulière à éradiquer à Kamshar, la présence de l'Inquisition répond à ce qui se passe dans l'ensemble du pays. Obéissant aux ordres des conseils de Maîtres de castes locaux, l'Inquisition se montre ouvertement dans le but avoué de décourager tout désir d'adhérence aux préceptes d'une hérésie religieuse. Malgré cette présence, la ville reste le havre de paix qu'elle a toujours été. Seule une légère épidémie pourrait menacer la tranquillité des lieux. En effet, depuis quelque temps déjà, certains habitants de la ville sont victimes d'une fièvre inconnue. Les victimes de cette maladie sont prises de violents coups de folie destructrice avant de se calmer et de sombrer dans de longues périodes d'une profonde léthargie. L'épidémie semble cependant parfaitement contrôlée et seuls quelques dizaines de cas ont été remarqués.

Les premières craquelures

Voici donc quelques jours que les personnages profitent de leur repos bien mérité. Certains d'entre eux s'occupent à visiter le marché principal de la ville, lorsqu'une agitation soudaine et anormale attire leur attention. Au centre de la place un attroupement se fait autour des colporteurs, ces hommes et femmes, membres de la caste des érudits et chargés de transmettre les nouvelles aux populations des villes. Tout à la fois écrivains publics, conteurs de légendes, gardiens des traditions et avocats des plus pauvres, les colporteurs se réunissent chaque matin afin de partager les informations que chacun d'entre eux a recueillies la veille au cours de ses

errances en ville, de ses conversations avec les voyageurs, auprès de son dragon lorsqu'il est Élu ou de sa Compagnie lorsqu'il est inspiré... Après avoir discuté et tenté de déterminer le degré de véracité de chaque information, ils revêtent leur toge bleu ciel, si caractéristique, et s'en vont parcourir la ville afin de transmettre leur connaissance de la vie de la cité, du royaume et de Kor au peuple.

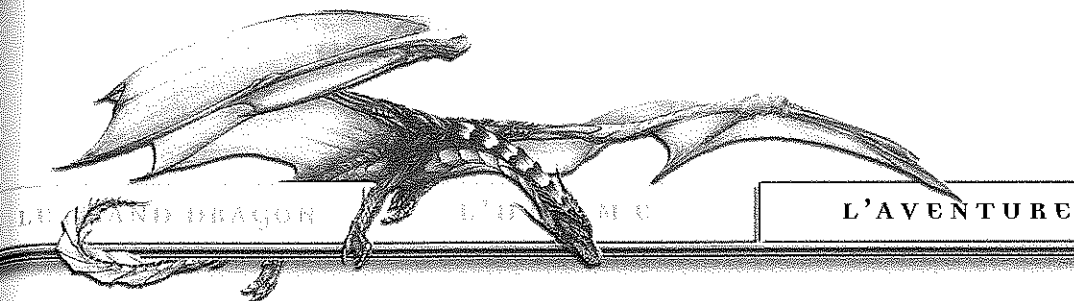
En cette matinée grise et triste, le colporteur de la place principale semble porter le poids de bien sombres nouvelles :

"Notre douce ville a été désacralisée cette nuit. Des êtres pervers et malsains, des créatures indignes de vivre sur le corps du Grand Dragon Moryagorn, notre Père à tous, des monstres abjects ont profané l'un des cimetières de la ville. Cette nuit, trois corps ont disparu. Les restes des dépouilles mortelles de trois des pères fondateurs de la cité. Le magistrat inquisiteur en appelle donc à l'honneur de chacun d'entre nous pour l'aider à démasquer les odieux criminels responsables de ces actes."

À partir de ce moment, il vous est possible de gérer la situation de plusieurs manières différentes. Vos personnages peuvent vouloir s'intéresser d'eux-mêmes à cette histoire. Il est aussi possible qu'ils soient contactés par des amis résidant en ville et désireux de voir cesser ces actes méprisables - notamment des amis humanistes, inquiets de voir un regain d'activité de l'Inquisition en raison de cette affaire. Ils peuvent aussi être contactés par leur Étoile ou par un dragon. Enfin, si l'un des personnages est lié à un dragon de Khy, il pourra ressentir le besoin de résoudre au plus vite cette mystérieuse affaire - un peu de patience et vous comprendrez bientôt pourquoi.

Le cimetière des fleurs d'oranger

Le cimetière où se sont déroulées les profanations est un lieu étonnant. En effet, les personnages pourront découvrir que chacun des cimetières de la ville est lié à un arbre fruitier. Présentement, le cimetière est une grande et agréable orangeraie. Les fleurs blanches de nombreux orangers viennent parer les discrètes pierres indiquant le lieu du dernier repos d'un ancien habitant de la ville. Il ne faudra que peu de temps pour découvrir l'endroit où le crime a été commis. La terre y a été retournée sans ménagement et des trous béants dans le sol indiquent l'endroit où se trouvaient précédemment les corps dérobés.



Il sera impossible de trouver des indices concluants sur les lieux du crime. Des personnages attentifs et perspicaces - libre à vous de décider d'un jet de Caractéristique ou de leur donner l'information suivante en raison de leur simple comportement - pourront remarquer une chose amusante : les pierres tombales des trois sépultures indiquent que le plus ancien des trois est mort l'année de naissance du deuxième, qui est lui-même mort l'année de naissance du troisième.

Le cimetière est ouvert sur la rue et n'est donc pas protégé par un mur d'enceinte. Il apparaîtra rapidement qu'il était particulièrement facile aux profanateurs de faire leur triste travail, puis de disparaître rapidement sans attirer l'attention.

Si les personnages s'intéressent aux cadavres disparus, ils découvriront que ceux-ci furent des héros du début de l'Âge des Empires. Les rares archives disponibles en ville révéleront qu'ils s'établirent très jeunes dans la cité pour ne plus la quitter. Chacun d'entre eux eut une action des plus positives sur le dévelop-

pement de Kamshar. Il sera difficile de trouver quoi que ce soit d'autre, les archives datant de leur époque étant bien souvent plus proches de la légende héroïque que d'un rapport détaillant des faits précis.

Le groupe pourra aussi remarquer que l'atmosphère même de la ville continue de se dégrader. Les habitants de Kamshar semblent plus méfiants, moins ouverts, moins joyeux.

De charybde en scylla

La ville entière est sous le coup de l'atroce nouvelle. Mikrel Org, le magistrat inquisiteur fera donc appel à toutes les ressources dont il dispose pour que sa ville bien aimée retrouve sa tranquillité.

La garde flamboyante

La nuit suivante, de nouvelles profanations auront lieu dans un autre cimetière. Deux corps supplémentaires manquent à l'appel.

Ambiance

Il est particulièrement important de faire en sorte de décrire au mieux l'ambiance de la ville. Il faudra ainsi insister sur le contraste entre la situation idyllique originale et la manière catastrophique dont les choses évolueront. Pensez à décrire l'attitude des habitants de la ville, mais aussi l'état des rues et des murs qui se dégradent de jour en jour, l'impression que le temps se met lui aussi de la partie. Pensez à décrire les odeurs, les sons (des cris dans la nuit, des crisements inquiétants, etc.), etc. Si vous jouez en musique, prévoyez d'utiliser des fonds sonores de plus en plus dérangeants et inquiétants au fur et à mesure de la partie.

La nouvelle se répandra en ville comme une traînée de poudre. Encore une fois, il s'agit d'anciens personnages ayant joué un rôle important dans le développement de la ville. Les personnages pourront sentir en eux-mêmes les effets de cette nouvelle. Tout comme les habitants de Kamshar, ils éprouveront une certaine tristesse, ainsi qu'un mélange de peur et de haine. Pour la première fois depuis leur arrivée, ils pourront assister, et participer, à des bagarres d'ivrognes, à des querelles en pleine rue. Mikrel Org, désireux de rétablir la paix dans Kamshar, demandera donc par coursier l'intervention d'une phalange de soldats de la garde flamboyante. Il s'agit d'un ordre militaire dépendant de la caste des protecteurs et obéissant aux ordres de l'Inquisition. Leurs cottes de mailles sont rouges et étincellent comme si elles étaient prêtes à fondre. Ces armures émettent une douce et étrange chaleur. Les soldats de cet ordre forment l'un des bras armés de l'Inquisition. Possédant un temple à proximité, l'ordre détachera donc une phalange dans la journée afin de venir en aide à Mikrel.

C'est ainsi que, le soir venu, les personnages, à l'instar des autres habitants de la ville, pourront voir entrer une troupe composée d'une cinquantaine de cavaliers en armure lourde et rougeoyante, accompagnés d'autant d'écuyers portant arc et lance. Inquiet de l'évolution de la situation, le conseil de la ville n'osera cependant pas refuser l'aide de l'Inquisition.

Cette nuit-là, toute la ville dormira enfermée à double tour et à l'abri derrière d'épais volets.

La langueur grise

Au petit matin, les colporteurs annonceront encore de terribles nouvelles. Outre une troisième série de profanations effectuée malgré les patrouilles de la garde flamboyante, il apparaît que l'épidémie vient de passer à la vitesse supérieure. Dans le courant de la nuit, ce n'est pas moins d'une centaine de citoyens qui semblent avoir été touchés par le mal que tous désormais nomment la langueur grise.

Les victimes sont donc en proie à des crises de violence soudaines et incontrôlables, puis à de longues périodes d'apathie. Le magistrat inquisiteur Mikrel Org est convaincu de l'existence d'un lien, probablement fataliste, entre les profanations de sépultures et la propagation de la maladie. Inquiet, il vient aussi d'ordonner la mise en quarantaine de la ville.

Deux nouvelles phalanges de la garde flamboyante viennent prêter main forte aux hommes déjà présents, désormais chargés d'empêcher quiconque d'entrer ou de sortir de la ville.

Les personnages auront donc la possibilité de poursuivre leur enquête s'ils le désirent, mais ne pourront quitter les lieux tant que la quarantaine n'aura pas été levée.

En ce qui concerne le corps disparu, il s'agit encore une fois d'un glorieux héros et d'un homme qui permit à la ville de prospérer. Toutefois, à la différence des précédents, ce cadavre était récent. L'homme en question est mort il y a quelques mois de cela, lors d'un combat contre une créature immonde échappée de Kali et rôdant aux alentours de la cité. L'homme défait la bête mais succomba quelque temps plus tard à ses blessures infectées par le sang empoisonné de la créature. Il se nommait Kebrek Darn. Aimé de ses concitoyens, il était l'un des membres les plus influents du conseil de la ville. Il était connu pour son amour sans borne pour Kamshar, pour son courage et sa loyauté, son humanité et sa bonté. Kebrek Darn s'opposa toujours à l'implantation d'un temple de la garde flamboyante et n'autorisa qu'une présence minime de l'Inquisition en la personne de Mikrel Org.

Pour ce qui est de la maladie, les personnages pourront découvrir plusieurs faits troublants. Il apparaîtra rapidement - en interrogeant leur entourage - que les nouvelles victimes ne se connaissaient pas spécialement, ne fréquentaient pas de lieux communs et ne semblaient pas avoir eu de contact avec d'autres malades. Qui plus est, des parents proches, les côtoyant de manière quotidienne, ne paraissent pas développer d'affection particulière.

Du point de vue des soins possibles, les soigneurs et les érudits de la ville sont totalement démunis devant l'ampleur et la nature de l'épidémie.

Au bord de la folie

Désormais, les choses vont s'accélérer. Rapidement, les personnages dotés du Mental le plus faible vont être affectés par la langueur grise.

Il est important que vous ayez pris le temps de décrire soigneusement l'état de la ville au début de l'aventure. La manière dont l'ambiance va évoluer sera ainsi plus perceptible encore. En effet, soumise à la langueur grise et au contrôle de la garde flamboyante,

la population de Kamshar va, peu à peu, sombrer dans la folie. Les personnages pourront ainsi assister et/ou participer à quelques scènes très éloignées de ce qu'ils pouvaient attendre des citoyens de cette ville.

- En proie à un terrible accès de violence provoqué par la langueur grise, un homme massif et puissant entreprend de faire brûler tous les chevaux présents en ville.

- Un groupe de gardes flamboyants pénètre dans la taverne où se trouvent les personnages au moment où une dizaine d'habités sont subitement pris d'une brusque crise de violence due à la langueur grise. Libre à vos personnages de choisir leur camp lorsque les armes seront dégainées.

- Une procession de femmes de tous âges se promène en ville. Chaque femme porte un bébé dans ses bras. Finalement, une fois arrivées près du petit lac situé au centre de la cité, elles s'y jeteront. Si les personnages n'interviennent pas rapidement, elles périront noyées en compagnie de leurs enfants. Bien évidemment, il s'agit d'un nouvel effet de la langueur grise.

- Les gardes flamboyants sont de plus en plus à leur aise en ville. Utilisant la loi martiale comme prétexte, ils se permettent d'entrer inopinément chez qui bon leur semble.

Si les personnages sont particulièrement attentifs, ils pourront aussi remarquer que la ville elle-même semble souffrir de l'épidémie. Les murs des bâtiments paraissent plus sales et plus vieux, les arbres et les fleurs semblent se flétrir, les eaux des ruisseaux qui parcourent la ville sont plus sombres. Le temps se met d'ailleurs lui aussi de la partie : le ciel est couvert et une bruine fine et froide couvre la ville.

Il est important que vous plongiez vos personnages dans une atmosphère en complet contraste avec le début de cette aventure ; ainsi, ils ne ressentiront que plus fortement les effets de la maladie.

L'impossible guérison

Au cours de ce chapitre, les personnages vont finalement comprendre ce qui se déroule à Kamshar.

Il ne leur restera alors plus qu'à tenter de trouver un moyen de résoudre le cruel problème auquel ils se trouveront confrontés.

Tassia shen

Afin de trouver les profanateurs de sépultures, les personnages pourront avoir recours à plusieurs moyens.

En premier lieu, il leur sera possible de se renseigner aux archives de la ville. En effet, les profanateurs ont agi comme les personnages après eux. Ils se sont renseignés sur les héros notables de la ville avant de commettre leurs forfaits. En quête d'individus bien particuliers, ils se sont donc renseignés activement avant. Il sera alors possible aux personnages d'apprendre, auprès des érudits de la bibliothèque, qu'une jeune femme séduisante et instruite a consulté les archives de la ville à de nombreuses reprises il y a deux ou trois semaines de cela. S'ils ignorent son nom, ils savent en revanche qu'elle doit travailler dans un des dispensaires médicaux de la ville car elle était venue quelques mois plus tôt pour faire des recherches sur d'anciens remèdes. Auprès des dispensaires médicaux, les personnages pourront finalement retrouver la trace d'une jeune érudite, Tassia Shen.

Les personnages pourront aussi monter des gardes autour des cimetières susceptibles d'être visités par les profanateurs. Apparemment, ces derniers ne s'intéressent qu'aux sépultures d'anciens héros ayant marqué l'histoire de Kamshar. Quelques nuits de planque infructueuse et un petit coup de pouce du destin permettront finalement peut-être aux personnages de croiser le chemin des profanateurs - Tassia et quatre hommes de main.

Il est enfin possible que des personnages disposant de contacts privilégiés avec la faction humaniste soient directement contactés par Tassia, désireuse de trouver des individus prêts à l'aider dans sa quête.

La véritable histoire

Quelle que soit la manière dont les personnages finissent par rencontrer Tassia, elle fera en sorte que tout se passe calmement. Elle leur expliquera alors le fin mot de l'histoire.

Il y a des éons de cela, alors que le monde était encore jeune et que l'humanité commençait à découvrir la notion de Lien, Kamshar n'était pas encore une ville, mais un dragon. Elle était l'une des premières filles de Khy, l'une de ses plus anciennes fidèles, l'un des dragons les plus dévoués à la cause de l'évolution de l'humanité.



Très tôt, elle se lia avec un humain du nom de Turkem Karan. Ensemble, ils voyagèrent de par le monde cherchant à apporter connaissance et illumination à la jeune humanité. L'osmose entre l'homme et le dragon était parfaite et, d'une certaine manière, ils vécurent la plus forte des histoires d'amour. Mais vint le temps pour l'homme de mourir. Toute la puissante magie du dragon ne pouvait lutter contre cette loi. Cependant, Kamshar parvint à enchanter l'esprit de Turkem Karan. Au moment de sa mort, l'âme de ce dernier se réincarnerait dans un nouveau-né qui pourrait ainsi retrouver le dragon. Kamshar prit naturellement sa forme élémentaire pour accueillir les futurs incarnations de l'homme.

C'est ainsi qu'ils vécurent tranquillement leur Lien des siècles durant. Ils conçurent un lieu de paix où ils purent mettre à l'épreuve toutes leurs idées concernant l'avenir de l'humanité. Mais les trois dernières incarnations de Turkem Karan furent tuées par des créatures sombres et maléfiques. La corruption fataliste finit par pervertir l'enchantement de Kamshar et le bébé dans lequel s'était réincarné l'ancien héros fut affligé des marques distinctives des serviteurs de Kalimsshar. L'âme du héros ne parvint pas à s'éveiller. Qui plus est,

l'arrivée de l'Inquisition en ville a terrorisé le dragon. Craignant qu'elle ne s'en prenne à l'enfant, Kamshar réagit à sa présence comme des hommes à celle d'un virus.

Tassia a compris l'histoire et elle cherche les restes des précédentes incarnations de Turkem Karan afin de pouvoir réaliser un enchantement permettant d'éveiller l'esprit de l'enfant dans lequel il se trouve actuellement et afin de libérer cet enfant de l'emprise fataliste de Kalimsshar.

(Dénouement

La situation est donc des plus délicates. L'existence de la langue grise est en fait la conséquence directe de la présence de l'Inquisition en ville. Elle est aussi le résultat de l'absence de renouvellement du Lien entre le dragon et la nouvelle incarnation de Turkem Karan. D'un autre côté, plus la langue grise se propagera, plus l'Inquisition s'installera en force afin de combattre cette évidente manifestation fataliste. De même, la découverte d'un enfant portant les stigmates marquant les adorateurs de Kalimsshar n'aura rien pour les rassurer. L'enfant serait assurément isolé rapidement afin d'être examiné par les mages de l'Inquisition, puisque de tels stigmates n'apparaissent

normalement que chez des adultes plus ou moins consentants. Puis, il est plus que probable qu'il finirait par être exécuté afin de protéger les citoyens de Kor de l'étrange affliction dont il est victime.

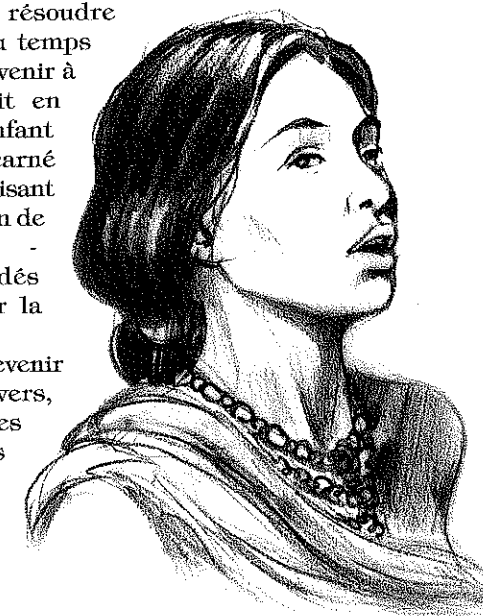
Les personnages pourront se contenter de sauver l'enfant en lui faisant quitter la ville, puis en cherchant à l'extérieur un remède à la corruption fataliste qui l'atteint. Dans un tel cas, Kamshar le dragon retrouvera une partie de sa tranquillité d'esprit. La langue grise disparaîtra peu à peu, mais la présence permanente de l'Inquisition sera toujours perçue comme une intrusion. La ville ne retrouvera pas l'atmosphère si particulière qui la caractérisait.

Les personnages peuvent aussi décider d'assister Tassia dans ses recherches. Dans un tel cas, à n'en pas douter, il est certain qu'ils auront à combattre des gardes flamboyants qui les considéreront comme de vils Humanistes ou d'immondes Fatalistes - de toute manière, le traitement qu'ils leur réserveront sera le même.

Quoi qu'il en soit, ils connaissent désormais l'histoire de la cité de Kamshar. Libre à eux de tenter de trouver un moyen de libérer cette ville de la présence de l'Inquisition. Un tel exploit leur attirerait alors certainement les bonnes grâces de certains Fatalistes ou Humanistes, mais aussi la haine farouche de nombre de fervents adeptes des Lois draconiques.

Dans tous les cas, cette aventure n'est pas destinée à se résoudre rapidement. Il faudra du temps aux personnages pour parvenir à un résultat, que ce soit en élevant eux-mêmes l'enfant dans lequel s'est réincarné Turkem Karan ou en organisant un réseau de résistance afin de repousser l'Inquisition - auquel cas, ils seront aidés dans leur entreprise par la ville elle-même.

Kamshar est destinée à devenir un élément de votre univers, une cité où les personnages pourront avoir leurs repères. Un endroit qu'ils pourront vouloir sauver et où, dans le futur, ils pourraient vouloir s'installer afin d'y mener de nouveaux projets - monter une école de magie, une arène...



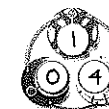
Les protagonistes

Tassia shen

Caste : Mages (Grand Mage)

FOR	5	RES	6
INT	9	VOL	10
COO	8	PER	8
PRE	9	EMP	9

Physique : 4
Mental : 9
Manuel : 5
Social : 7



Chance : 4
Maîtrise : 6

Armure : 5
Initiative : 4d

Seuils de blessure		
Égratignure	000	
Légère	000	-1
Grave	00	-3
Fatale	00	-5
Mort	0	

Interdit : La Loi du Pacte
Privilèges : Anonymat, Laboratoire, Messager, Prévoyance, Style
Avantages : Droiture

Compétences : Corps à corps 6, Connaissance de la magie 10, Histoire 8, Médecine 9, Psychologie 8, Castes 9, Diplomatie 7

Magie : Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 8, Sphère du Feu 5, Sphère du Métal 7, Sphère de la Pierre 5, Sphère des Cités 9, Sphère de l'Ombre 3

Belle et intelligente, Tassia Shen est une femme qui a voué sa vie à la médecine. Sympathisante humaniste, elle ne s'est cependant pas engagée dans la lutte de manière active. Elle préfère apporter du réconfort aux pauvres et aux démunis. Elle cherche aussi à dispenser son savoir afin que ses patients apprennent à ne pas dépendre que d'elle. Elle est probablement la personne qui connaît le mieux l'histoire de la ville, la relation séculaire entre le dragon et son Élu.

Mikrel Org

Caste : Protecteurs (Commandeur)

FOR	6	RES	8
INT	7	VOL	8
COO	6	PER	7
PRE	7	EMP	6

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 6
Social : 7



Chance : 0
Maîtrise : 8

Armure : Variable
Initiative : 3d

Seuils de blessure		
Égratignure	000	
Légère	000	-1
Grave	00	-3
Fatale	00	-5
Mort	0	

Interdit : La Loi du Sacrifice

Privilèges : Autorité, Culrassé, Défense, Réquisition

Avantages : Conviction, Droiture

Compétences : Armes contondantes 8, Armes de distance 2, Armes tranchantes 7, Bouclier 9, Corps à corps 5, Athlétisme 4, Esquive 5, Lois 9, Stratégie 8, Castes 6, Commandement 7, Intimidation 7

Équipement : Armure à anneaux (protection 19, pénalité +5), masse à une main (dommages : 14+1D10), bouclier dragon enchanté (poids 7, protection 40, augmente la difficulté des sorts de la Sphère de l'Ombre de +5 dans un rayon de 10 mètres)

Mikrel Org est un magistrat inquisiteur de grand renom. Il est connu comme un homme intelligent et cultivé. Il est aussi connu pour être particulièrement ouvert d'esprit (pour un juge inquisiteur). Il s'est établi à Kamshar il y a quelques mois de cela et s'est laissé envoûter par l'atmosphère de paix qui y régnait. Il a combattu la créature fataliste aux côtés de l'avant-dernière réincarnation de Turkem Karan. Une fois la cité victime de la maladie, il reprendra son rôle d'Inquisiteur et fera tout pour déloger l'hérésie à l'origine de cette épidémie maléfique.

habitants de la ville,
sympathisants
humanistes et fatalistes

FOR	6	RES	6
INT	6	VOL	6
COO	6	PER	5
PRE	5	EMP	5

Physique : 4
Mental : 3
Manuel : 3
Social : 4



Armure : Variable
Initiative : 3d

Seuils de blessure		
Blessé (01-40)	000	
Mort (41+)	0	

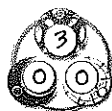
Compétences : Armes à distance 4, Armes tranchantes 4, Corps à corps 5, Esquive 4

Équipement : Variable

Gardes flamboyants

FOR	7	RES	7
INT	5	VOL	6
COO	6	PER	5
PRE	5	EMP	5

Physique : 5
Mental : 2
Manuel : 3
Social : 2



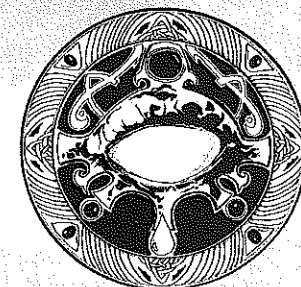
Armure : 20
Initiative : 3d

Seuils de blessure		
Blessé (01-40)	000	
Mort (41+)	0	

Compétences : Armes de distance 3, Armes tranchantes 6, Bouclier 6, Corps à corps 4, Esquive 3

Équipement : Cotte légère (protection 20, pénalité +5), arc long (dommages : 16+1D10, 1 action), épée longue (dommages : 17+1D10, 1 action, Initiative +1), bouclier dragon (poids 5, protection 20)

LE COÛT DE LA VIE



"Peuh ! 500 dracs, dis-tu ? D'argent, j'espère ! Et en une seule journée..."
- Utrich, noble de Jaspor

Événements néfastes

Le résultat du dé détermine l'événement néfaste que subit le personnage, mais le meneur de jeu reste libre de le modifier ou de l'ignorer, en fonction de la caste du personnage et des événements découlant de sa campagne.

1 : Dette

Le personnage engloutit tous ses revenus du mois dans le remboursement d'une dette contractée quelque temps plus tôt. Il ne gagne rien ce mois-ci.

2 : Mécontentement

Un malentendu portant sur la rétribution du personnage tourne en sa défaveur - il ne jette qu'un seul dé pour déterminer ses revenus ce mois-ci, mais l'unité de dracs ne change pas.

3 : Sanction

Suite à une erreur de sa part ou à une méprise au sein de sa caste, le personnage voit l'unité de ses revenus réduite à l'unité directement inférieure. S'il devait gagner des dracs de fer, la somme est divisée par 10.

4 : Scandale

Une dispute éclate lorsque le personnage reçoit ses revenus. Pour le reste du mois, il subit un malus à tous ses jets de Social égal à la plus faible de ses Tendances Homme ou Dragon - minimum 1.

5 : Impôts

La situation économique dans la cité ou la région où se trouve le personnage conduit les dirigeants à une levée d'impôt exceptionnelle. Le personnage calcule ses revenus comme s'il était de deux Statuts inférieurs - minimum 1.

6 : Entretien

Pour remplacer du matériel trop usé, le personnage doit dépenser immédiatement la moitié de ses revenus du mois - qui sont donc simplement divisés par deux, après calcul.

7 : Retard

Les caisses des représentants locaux de la caste ne sont pas assez fournies pour verser au personnage les revenus de ce mois. Il les calcule de façon normale, sans autre effet néfaste, mais ne les reçoit que le mois suivant.

8 : Maladie

Souffrant, affaibli durant le mois, le personnage n'a effectué aucun travail justifiant une rémunération et ne lance qu'un seul dé pour déterminer ses revenus.

9 : Méprise

Les revenus du personnage ont malencontreusement été versés à un autre citoyen de sa caste. L'issue de cette méprise est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, mais il faudra quelque temps au personnage avant de récupérer son bien, en partie ou en totalité - s'il le récupère un jour...

10 : Misère

Le personnage traverse une très mauvaise passe. Le joueur relance deux fois selon cette même table et conserve les deux effets. Ignorez désormais ce résultat.

Nerf de la guerre lors de nombreuses batailles, ciment économique de toute vie sociale, l'argent constitue une priorité à tant d'égards qu'il devient presque impossible d'en minimiser l'importance. En plus des commerçants et des honnêtes artisans, pour qui l'argent rime souvent avec "survie", si ce n'est "raison de vivre", la quasi-totalité des citoyens de Kor ont avec le drac un rapport privilégié - salaires, revenus réguliers, primes, dettes, etc. Un supplément consacré au Grand Dragon tutélaire de la caste des commerçants ne pouvait se prétendre complet sans quelques précisions techniques d'ordre... financier !

LES REVENUS DES PERSONNAGES

S'il lui est bien évidemment loisible de s'enrichir en partant à l'aventure, comme membre d'une caravane ou garde du corps d'un riche dignitaire, un citoyen n'en gagne pas moins sa vie en restant chez lui, dans sa cité natale, à exercer son métier ou ses activités - qu'elles soient légales ou non.

Deux fois par saison, au bout de la quatrième et de la neuvième semaines, chaque personnage perçoit les revenus de ses activités. Chaque joueur peut donc effectuer un jet - en accord avec les règles qui suivent - pour déterminer combien son personnage a gagné durant la période qui vient de s'écouler.

Les sommes potentielles sont calculées en fonction de la caste du personnage et de son Statut, ainsi que de quelques modificateurs logiques et d'événements particuliers - cf. la section "Rebondissements financiers".

Rebondissements financiers

Avant de déterminer les revenus d'un personnage durant le mois, il convient donc de définir les modificateurs applicables - en fonction de ses actions, du temps passé en aventure, etc. - et de lancer un ou plusieurs dés selon les tables qui suivent.

Rebondissement

Le joueur commence par lancer un dé selon cette table pour déterminer si l'événement est bénéfique ou néfaste ou si, tout simplement, rien n'arrive à son personnage. Il relance ensuite selon la table correspondante.

Résultat	Événement
1-4	Néfaste
5-6	Aucun
7-10	Bénéfique

Événements bénéfiques

Le résultat du dé détermine l'événement bénéfique dont jouit le personnage, mais le meneur de jeu reste libre de le modifier ou de l'ignorer, en fonction de la caste du personnage et des événements découlant de sa campagne.

1 : Remboursement

Le remboursement d'une dette, longuement attendu par le personnage, échoit enfin et lui offre 2D10 dracs d'argent, en plus de ses revenus normaux.

2 : Faveur

En récompense d'un comportement ou d'un geste particulièrement honorable, le personnage détermine ses revenus en lançant un dé supplémentaire.

3 : Opportunité

À la veille de recevoir ses revenus du mois, le personnage se voit proposer une opportunité - commande, mission, tâche inhabituelle - qui permet au joueur de choisir entre déterminer ses revenus de façon normale et relancer une fois selon cette table - en ignorant désormais ce résultat.

4 : Troc

Au lieu de recevoir de l'argent en échange de ses services, le personnage se voit proposer un arrangement amiable qui lui permet d'acheter, à moitié prix, un objet de son choix. Il détermine ses revenus de façon classique et choisit ensuite s'il préfère l'argent ou le troc - l'argent qu'il "gagne" ainsi doit impérativement être investi dans l'achat de l'objet.

5 : Mécène

Le personnage se voit confier une tâche grassement payée et lance un dé supplémentaire pour chaque niveau de Statut qu'il possède.

6 : Manne

La prospérité de la caste ou de la région du personnage influe favorablement sur ses gains et augmente d'un cran l'unité de dracs pour déterminer ses revenus du mois - dracs d'or au maximum.

7 : Privilège

Grâce à la position sociale du personnage, le joueur pourra, au moment de calculer les revenus, relancer un dé par niveau de Statut que le personnage possède. Il est possible ainsi de relancer plusieurs fois le même dé.

8 : Chance

Le personnage se rend compte qu'il s'apprête à recevoir de l'argent qui ne lui est pas destiné - somme trop importante, découverte d'un objet de valeur, etc. - et qui permet au joueur de lancer un dé supplémentaire. Son honnêteté peut s'avérer payante, puisqu'il peut renoncer à cet avantage pour augmenter gratuitement sa Chance de 1 - et réduire sa Maîtrise en conséquence.

9 : Pari

Le personnage a accepté un pari qui peut lui rapporter beaucoup. Le joueur peut dépenser des Points de Chance s'il le souhaite, puis lance un dé. De son côté, le meneur de jeu en lance deux. Si le joueur gagne, il double ses revenus du mois. S'il perd, il divise par deux les dés qu'il lance pour en déterminer le montant - arrondi au chiffre inférieur, minimum 1.

10 : Fortune

Le personnage est dans une période extrêmement faste. Le joueur relance deux fois selon cette même table et conserve les deux bénéfices. Ignorez désormais ce résultat.

Le calcul des revenus

Une fois les modificateurs et les éventuels événements déterminés, chaque joueur se reporte à la section correspondant à sa caste pour calculer ses revenus. Sauf précision spécifique, les sommes sont toujours déterminées en dracs de fer.

Les combattants

Base : Compétence d'arme de prédilection x 30

Statut : 1 dé par niveau x 10

Les érudits

Base : Somme des Compétences Théoriques x 10

Statut : 2 dés par niveau x 10

Les protecteurs

Base : 150

Statut : 1 dé par niveau x 10

Les mages

Base : Somme des trois Disciplines x 30

Statut : 2 dés par niveau x 10

Les artisans

Base : Compétence d'Artisanat privilégié x 10

Statut : 1 dé par niveau (multiplicateur)*

Les voyageurs

Base : Chance x 10

Statut : 1 dé par niveau (multiplicateur)*

Les commerçants

Base : Social x 100

Statut : 2 dés par niveau x 10

Les prodiges

Base : 0

Statut : 1 dé par niveau x 20

* Note : le résultat du jet sert de multiplicateur à la somme de base. Ainsi, un personnage de troisième Statut possédant 8 dans la Compétence impliquée lance trois dés, obtient par exemple 12 et reçoit ce mois-ci 960 dracs de fer.

Quelques modificateurs

Le nombre de dés qui serviront à déterminer les revenus des personnages peuvent subir des modificateurs en fonction de l'activité du personnage, de sa disponibilité, etc. Reportez-vous donc à la liste qui suit avant de calculer les revenus.

Situation	Bonus/Malus
Une semaine en aventure	-1 dé
Quinze jours en aventure	-2 dés
Le mois entier en aventure	aucun revenu
Passage au Statut supérieur au cours du mois ..	+1 dé
Perte d'un Statut au cours du mois	-1 dé
Changement de caste au cours du mois	+2 dés
Renvoi de caste au cours du mois	-2 dés
Sanctions de caste au cours du mois	-1 dé
Achat d'un Privilège au cours du mois	+1 dé



PROPHECY

Les Compagnons
De Khy



Cette aide de jeu est faite pour vous permettre de continuer à utiliser les livrets draconiques de première édition en votre possession avec la seconde édition.

Comme toute mise à jour, celle-ci remplace les précédentes versions éventuellement en votre possession. Certaines modifications mineures pourraient apparaître par rapport à des mises à jour partielles que vous posséderiez, mais vous trouverez ici les versions finalisées et condensées de cette remise à niveau. Si des questions ou incompréhensions subsistent, vous pouvez tout à fait nous contacter sur la FAQ.

Les Compétences, capacités, lieux et objets qui sont redétaillés ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

Les Privilèges peuvent changer de coût, qui est alors redonné entre parenthèses. Comme pour les Compétences, les points de règles qui ne sont pas spécifiquement abordés ne sont pas modifiés.

Le Désavantage de la carrière de mage de Khy n'est plus "acheté" comme en 1^o Edition. Désormais, il peut remplacer un des Désavantages obligatoires du personnage (il est alors un « troisième choix » en plus des deux tirages sur la table p.80) si ce dernier a choisi d'interpréter un mage de Khy.

Les sorts bénéficieront d'une mise à jour globale et simultanée.

Les Ecailles de Khy

Les écailles insoupçonnées

Les anneaux de confiance

La période d'incapacité à utiliser la Sphère des cités dure jusqu'à la fin du prochain Augure et non un mois.

Les livres mémoire

Les dragons de Khy capables d'effacer la mémoire d'un de ces livres sont Vieux ou Ancien

Compétences

Repli (spécialisation d'Esquive)

Cette Compétence s'utilise désormais de la façon suivante : Lors d'un jet d'Esquive, le personnage peut dépenser des actions encore non effectuées pour obtenir un bonus de +5 à son esquive par action dépensée.

Usurpation

Cette Compétence (désormais à part entière), permet de simuler le comportement et l'attitude d'une personne précise, alors que le Déguisement va imiter son apparence. Elle s'accompagne souvent d'une étude préliminaire en

Psychologie et peut bénéficier de dons d'artiste venus des Arts de la scène (ces deux Compétences octroyant alors des bonus indirects au jet d'Usurpation).

Privilèges

Paria (0)

Ce « Privilège » est irréversible et une fois choisi, il ne peut plus disparaître. Le personnage fait alors partie de la frange la moins honorable des Commerçants et interdit tout retour aux carrières autres que celles de Paria. Bien que citoyen, le Paria est dévalorisé au sein de sa caste et sera traité en inférieur dans une assemblée de commerçants (mais jamais en public ou devant d'autres citoyens, c'est une affaire interne à la caste). Le Privilège Fournisseur de poisons a alors un coût de 2 et peut changer de nom pour évoquer d'autres marchandises honteuses. Le personnage ne peut posséder le Privilège Notoriété et subir un malus de 5 à toutes ses actions sociales entreprises avec d'autres Commerçants n'ayant pas ce Privilège. Les Parias ne peuvent Atteindre le V^o Statut, ni devenir Maître de la caste et ce depuis toujours. Mais après tout, cela leur est souvent égal...

Surprise (4, uniquement après le Privilège Paria)

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège. Il peut s'utiliser plusieurs fois sur une même personne, mais toujours seulement une fois par combat (à la première action).

Bonne foi

Le NR « gratuit » s'applique, bien sûr, seulement sur les jets réussis.

Carrières de commerçants

La courtisane

Interdit : « Tu ne t'attacheras pas »

Requiert : Social à 6, Présence à 7, Séduction à 6, un Don artistique à 5, un Art de la scène à 4, Psychologie à 4 – Une courtisane ne peut dépasser 8 en Empathie.

Bénéfice : Le sourire

Une fois par jour par degré de statut, le personnage peut influencer le résultat de toute action en forçant un individu à conserver un autre dé que celui qu'il désire lorsqu'il utilise les Tendances. La victime gagne les points de Tendance découlant de ce choix comme si c'était le sien. Si cette dernière ne fait pas appel aux Tendances, le dé neutre peut devenir le dé d'une des trois Tendances et agir comme tel en ce qui concerne l'évolution des Tendances. Ce Bénéfice peut être utilisé lors de n'importe quelle action se déroulant autour du personnage, à partir du moment où ce dernier est en mesure de parler, séduire, distraire ou capter le regard de sa cible afin de la perturber.

Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un boudoir isolé et quelques servantes.

Le diplomate

Interdit : « Tu ne refuseras pas le compromis »

Requiert : Social à 6, Perception à 6, Intelligence à 6,

Diplomatie à 6, Psychologie à 6, Vie en cité à 4, au moins 5 cercles (ou un point complet) dans chacune des Tendances.
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une maison et un scribe qualifié.

Le tenancier

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Perception 6, Castes à 4, Vie en cités à 5, Psychologie à 4, Tendance Homme à 2
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une taverne et quelques servantes.

Le voleur

Requiert : Manuel à 5, Chance ou Maîtrise à 7, Faire les poches à 5, Discrétion à 5, Estimation à 4, 25 points dans les Compétences Manuelles, Privilège Paria
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un droit d'accès aux locaux de réunion de la guilde locale de la ville et le respect de quelques gosses des rues.

Le mendiant

Requiert : Chance à 5, Baratin à 6, Vie en cités à 6, Privilège Paria
Bénéfice : La roue de la fortune
[...]. De plus, un mendiant placé dans un lieu public sera systématiquement ignoré si les passants obtiennent en chiffre en dessous de son Statut sur 1D10 (non modifiable), à moins de le rechercher activement.
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un droit d'accès à la « cour des miracles » de la ville et une certaine tolérance des miliciens locaux, dans les limites de discrétion.

L'espion

Interdit : « Tu n'accorderas jamais ta pleine confiance »
Requiert : Mental à 5, Coordination à 6, Manuel à 6, Déguisement à 6, Discrétion à 6, 25 points dans les Compétences Techniques, Privilège Paria.
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par un repaire discret muni de nombreuses sorties secrètes.

Le joueur

Requiert : Volonté à 7, Présence à 5, Perception à 6, Coordination à 6, Jeu à 5, Privilège Paria
Spécialisation : Jeu
Bénéfice : Maintenir le bluff
Lors de toute opposition avec un autre personnage (combat, discussion, jet d'opposition, etc.), le joueur peut spontanément défier son adversaire, verbalement ou par son attitude naturelle et son regard. Le défi est automatiquement géré avant toute action et n'a pas besoin d'être accepté, à moins qu'il ne décide que l'adversaire ne comprend pas le défi (peuple ancien, animal enragé, monstre inintelligent). Il mise alors [...].
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par une connaissance de tous les videurs et gros bras de la cité de prédilection du personnage et des accès privilégiés dans les tavernes et maisons de jeu.

Le marchand

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Tendance homme à 2, Lire et écrire à 4

Le marchand itinérant

Requiert : Empathie à 7, Social à 6, Physique à 5, Géographie à 5, Langage des signes à 5, Equitation ou Attelages à 5
Note : Le comptoir marchand du Bénéfice de Statut 2 est remplacé par deux écuries situées dans deux villes séparées de plus de 500 km et disposant d'un palefrenier et d'un petit entrepôt.

Désavantage des mages

Mauvaise réputation (2)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Compétences des mages

La marge de la page 44 décrit un savoir théorique non systématique qui est une Spécialisation du langage des signes.

Imitation*

Cette Compétence ne peut s'utiliser que s'il reste au personnage au moins un point de magie en Sphère des cités. Elle permet d'imiter à la perfection la voix d'une personne, même écoutée une seule fois. Chaque NR obtenu sur un jet permet de berner une personne de plus. La Difficulté du jet dépend de la connaissance qu'a le public de la personne imitée (de 30 pour quelqu'un connu de vue à 10 pour un membre de la famille). Elle n'influe plus en rien sur les mimiques ou le déguisement (qui sont gérés par d'autres Compétences).
Spécialisation: aucune

Privilèges des mages

Sortilège fétiche des cités* (4)

Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Approvisionnement (3)

Concerne la fourniture d'ingrédients ou Clés de magie, mais désormais aussi l'équipement de voyage, les armes, les herbes...Le bonus de Statut reste applicable.

Cotation (2)

Fonctionne seulement dans une ville où le personnage a déjà quelques connaissances (minimum deux jours de présence).

Magie usuelle

Les égouts

Inventer des égouts nécessite plusieurs semaines de travail d'expertise, d'estimation et d'examen du lieu de réalisation. Cet art (incontestablement magique) permet de faire passer

des canalisations dans des endroits improbables et de les rendre indiscernables du décor (sauf examen poussé). Limité aux égouts, aux canalisations et aux conduits d'eau, cet art permet de tordre la réalité pour créer un système circulant improbable.

Par exemple, faire passer un collecteur d'un mètre de diamètre dans l'épaisseur d'un plancher séparant un rez-de-chaussé d'une cave (et faisant moins d'un mètre d'épaisseur) demandera un jet d'Artisanat élémentaire des cités à 20 et 2 pts de magie par mètre à construire. Faire circuler de l'eau à l'encontre de la gravité (remonter une pente ou couler dans un sens précis sur une surface plane) demandera un jet de 15 à 25 selon la quantité mise en oeuvre, ainsi qu'un point de magie par mètre ensorcelé.

Disponibilité et prix: variable selon les installations.

Les portes dérobées

Tout comme les égouts, cet art consiste à se jouer des règles de l'architecture pour créer des passages et des pièces secrètes là où ils ne devraient pas pouvoir exister.

Créer une alcôve secrète demande un jet d'Artisanat élémentaire des cités à 15 et 4 pts de magie.

Créer une porte dérobée demande un jet d'Artisanat élémentaire des cités à 20 et 6 pts de magie.

Créer un cabinet secret demande un jet d'Artisanat élémentaire des cités à 25 et 8 pts de magie.

Créer une salle secrète dérobée demande un jet d'Artisanat élémentaire des cités à 30 et 12 pts de magie.

Créer un tunnel ou un corridor dans l'épaisseur d'un mur ou d'une cloison demande un jet d'Artisanat élémentaire des cités à 20 par 5m (ou 25 pour 10m) et 1 pt de magie par mètre.

Faveurs

L'âme du foyer

La difficulté du jet est de 15 et le recul temporel est de 10 ans+10/NR

L'insignifiance du mendiant

Le personnage insignifiant ne peut entrer en combat à moins de briser le charme. Certaines actions pourront toutefois le rendre visible (magie spectaculaire, destruction d'un objet dans l'environnement)

Annexe technique: Le coût de la vie

Dans cette aide de jeu, toutes les mentions faites « au mois » sont à remplacer par « à l'Augure ».

La rétribution s'effectue désormais à la fin de chaque Augure.

Ces sommes gagnées impliquent un travail conséquent et ne proviennent pas directement de la caste mais bien de l'employeur. Par souci de simplicité, ces sommes sont directement exprimées en bénéfices : on en exclut donc le coût de la vie, le logement, la nourriture, l'entretien du matériel courant et les frais de base de tout personnage. Une fois ces frais généraux payés, le personnage dispose alors d'une somme qu'il peut à loisir dépenser pour acheter un équipement supérieur, investir dans des affaires ou utiliser pour ses loisirs.

La table des rebondissements financiers est désormais la suivante.

Résultat	Evènement
1-2	Néfastes
3-8	Aucun
9-10	Bénéfiques

Evènements néfastes

1 Dette

Inchangé

2 Mécontente

Lors du paiement, le personnage et l'employeur se brouillent pour un motif quelconque. Le personnage a -1 sur son jet de dé (qui peut alors être de zéro)

3 Sanction

La caste réclame des comptes au personnage et l'oblige à payer (5- Renommée) x10 df de pénitence pour d'obscurs motifs

4 Scandale

Lors du paiement, le personnage et l'employeur se brouillent pour un motif important. Le personnage a -2 sur son jet de dé (qui peut alors être de zéro). Le personnage perd de plus un point de Renommée.

5 Impôts

La région où se trouve le personnage lève des taxes et impôts exceptionnels. Il est d'autant plus taxé qu'il est puissant. Une fois ses revenus déterminés, le bailli local lui prélève 1D10 df par degré de Statut.

6 Entretien

Inchangé

7 Retard

L'employeur est en retard, pas la caste.

8 Maladie

Le personnage ne gagne que le tiers de la somme qu'il devait toucher.

9 Dévalisé

Le personnage s'est fait doubler par un voleur qui lui a subtilisé son pécule. Il ne touche qu'1D10 df pour cet Augure.

10 Coup du sort

Seul le nom change

Evènements bénéfiques

1 Remboursement

La somme regagnée est d'1D10 da.

2 Faveur

En récompense d'un geste honorable ou d'un travail particulièrement soigné, le personnage calcule ses revenus comme s'il était d'un degré de statut supérieur.

3 Opportunité

Inchangé

4 Troc

Inchangé

5 Mécène

Le personnage est largement payé pour ses œuvres. Il touche en plus la moitié de ce qu'il devrait toucher.

6 Manne

La prospérité de la région fait monter les gages du personnage. Il peut relancer une fois le dé et choisir le résultat qu'il désire pour déterminer ses gains.

7 Privilège

Le dé peut être relancé autant de fois que le Statut du personnage. Chaque résultat efface le précédent et l'on ne peut choisir entre ses différents jets.

8 Chance

Inchangé

Le personnage ne doit baisser sa Maîtrise que s'il atteint 10 au cumul de sa Chance et de sa Maîtrise.

9 Pari

S'il perd (en faisant moins que le meneur), il divise le jet de son dé par deux (arrondi à l'inférieur, minimum 1). S'il gagne, il double le résultat de son dé.

10 Fortune

Inchangé

Modificateurs

Le tableau est désormais le suivant:

Situation	Modificateur
Une semaine en aventure	Moins un tiers
Deux semaines en aventure	Moins deux tiers
L'Augure entier en aventure	Pas de revenu
Passage au Statut supérieur dans l'Augure écoulé	+4 au dé
Rétrogradation de Statut dans l'Augure écoulé	-4 au dé
Changement de caste dans l'Augure écoulé	+3 au dé
Banissement de caste dans l'Augure écoulé	-5 au dé
Sanctions de caste dans l'Augure écoulé	-1 au dé
Achat d'un Privilège dans l'Augure écoulé	+1 au dé

Le calcul des bénéfices

Les artisans

Base : somme de : (Compétences de Technique+ Compétences de Pratique) x2

Statut : +(1D10 x Statut) x2

Les combattants

Base : somme des Compétences de Combat x3

Statut : +(1D10 x Statut) x2

Les commerçants

Base : somme de : (Compétences de Social+Compétences de Pratique) x2

Statut : +(2D10 x Statut) x2

Les érudits

Base : somme des Compétences de Mental x2

Statut : +(2D10 x Statut) x2

Les mages

Base : somme des trois Disciplines x4

Statut : +(1D10 x Statut) x2

Les Prodiges

Base : 0

Statut : +(1D10 x Statut) (provient uniquement des dons des citoyens, ne peut être conservé). Le Prodige doit employer cet argent pour le bien commun et jamais pour lui-même.

Les protecteurs

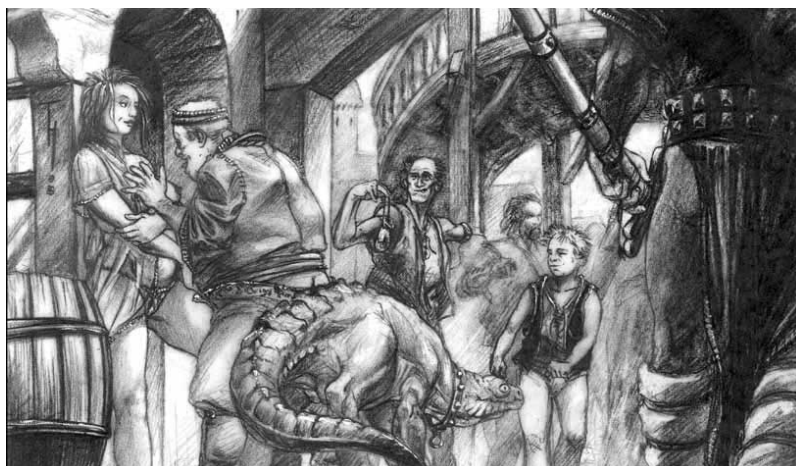
Base : somme de : (Compétences de Combat + Compétences d'influence)

Statut : +(2D10 x Statut) x2

Les voyageurs

Base : somme des Compétences de Mouvement+ Compétences de Manipulation

Statut : +(1D10 x Statut) x2



Sphère des cités



Sort de niveau I

L'inattention

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune des cités, claquement de doigts, éclat de miroir (consommé)

Effets : En se focalisant sur une cible à moins de 50 m, le personnage va provoquer une baisse de vigilance indétectable par la victime, mais de forte puissance. Si elle échoue à un jet de Mental+Volonté contre le score d'incantation du mage, la cible subit alors un malus de Perception de 3+2/NR (sur le jet d'incantation). Ce malus s'applique à tout jet de perception active, de Réaction ou peut être interprété par le Mj à son gré, (un bâillement prolongé qui lui fera fermer les yeux deux ou trois secondes, une rêverie passagère qui focalisera son attention sur un point du décor durant un moment...). En cas d'échec sur le jet d'Opposition, le cible prend conscience de la présence du mage de façon intuitive et sera immédiatement sur ses gardes, même si le mage est indétectable (la cible regardera dans sa direction, croira avoir entendu un bruit, pourra s'approcher avec une torche...).

Sorts de niveau II

L'ombre des ruelles

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 16

Clés : Position (adossé à un mur dans un coin d'ombre), rune des cités (tracée du bout du doigt), yeux fermés quelques secondes

Effets : Ce sortilège courant permet au mage de rentrer en relation avec les ombres qui peuplent les ruelles des cités. En tant qu'énergies élémentaires inertes, les ombres urbaines possèdent une sorte de conscience collective que le mage parvient à appréhender pour son propre bénéfice. Il peut ainsi s'y glisser et amoindrir l'attention que l'on voudrait lui porter en jouant sur les lois de la réalité pour inciter inconsciemment les humains alentours à ne pas s'intéresser à lui. Il obtient alors un bonus de Discrétion égal à sa Sphère des cités et peut affecter une personne en plus de lui par NR obtenu (qui doit le toucher au moment de l'incantation). Ce sort dure 5mn, puis un point de magie par tour si on souhaite le prolonger. Il ne permet pas réellement de manipuler les ombres, mais d'influencer la concentration des personnes avoisinantes.

Toutefois, le mage peut décider de ne pas recourir aux ombres des rues pour se rendre insignifiant, mais au contraire pour sentir, repérer ou découvrir un élément caché ou seulement soupçonné dans le quartier où il se trouve. Il obtient un bonus égal à sa Sphère des cités pour un unique jet de Perception ou de Vie en cité destiné à voir un individu précis dans une foule, à dénicher une ruelle si étroite qu'on passe devant sans la voir ou encore improviser un chemin rapide pour contourner un obstacle ou rejoindre un lieu.

Ce sort ne fonctionne que dans les villes et dans les villages d'au moins cinquante de maisons. Si la cité est un dragon de Khy sous forme élémentaire, le personnage en prend alors confusément conscience et vivra donc un échange télépathique instantané avec le dragon avant que ce dernier ne daigne lui accorder les effets de son sort. Pour le mage, cette conversation peut durer d'une à deux minutes, mais dans la réalité, elle est instantanée et indétectable. Le dragon peut évidemment choisir de ne pas se révéler à l'humain.

Le rendez-vous manqué

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : Un drac d'argent (lancé en l'air d'une main, rattrapé de l'autre, consommé), rune des cités, claquement de langue

Effets : En lançant ce sort, un mage peut intuitivement localiser l'une de ses connaissances au sein de la cité où il se trouve lui-même actuellement. Il importe d'obtenir un certain nombre de NR selon le degré de familiarité avec la cible : 0 pour un ami ou un compagnon régulier, 1 NR pour un individu connu de vue ou croisé à quelques reprises, 2 NR pour un homme rencontré ou aperçu une fois, etc. La possession d'un objet appartenant à la cible peut apporter un bonus direct de 1 (pour un objet usuel impersonnel comme un gobelet ou le lit de la nuit passée), 3 (pour un objet personnel commun comme une cape ou une selle) voire 5 (pour un objet très personnel comme une marque de caste, un bijou familial ou un écu de naissance dungari). Chaque NR obtenu en plus du minimum est susceptible de donner une information supplémentaire au mage.

L'aura draconique*

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 20

Clés : Goutte de sang de dragon (consommée), rune des cités (servant à dessiner la rune sur la cible), sourire confiant

Effets : Parfois dévoyé dans son utilisation, ce sort est une amélioration considérable du Sourire enchanteur. Il nimbe la cible d'un charisme et d'une prestance digne d'un dragon, provoquant chez ses interlocuteurs un respect et une obéissance intuitive. Ironie du sort (ou de la magie des cités ?), plus les spectateurs auront des croyances fortes et affirmées pour les Ailés, plus ils se persuaderont de l'importance du personnage. Ils peuvent soupçonner un important citoyen voyageant

incognito en Kor, se persuader qu'il est un émissaire draconique secret ou même, dans les cas les plus extrêmes, croire qu'il s'agit d'un dragon sous forme humaine qui ne juge pas utile de se déclarer (seulement si le sort fait dépasser 10 au Social du personnage). Les spectateurs se font chacun leur idée, mais s'accorderont toujours à penser que « c'est sûr, c'est un envoyé des Dragons, mais il tient à son anonymat, soyons malin et respectons son choix »...

Ce sort dure une heure par point en Sphère des cités et octroie un bonus de Social égal à deux fois la Tendance Dragon de son interlocuteur. Dans le cas d'une foule, une Tendance moyenne devra être estimée par le Mj (voir à ce sujet le tableau de la page 79 selon les régions). Le personnage peut ainsi dépasser 10 aux yeux de ses cibles (et donc passer pour un dragon, ce qui est toutefois un crime majeur dans de nombreux pays...).

Malheureusement, ce sort n'est efficace que sur les humains, les animaux ne ressentant pas la peur normalement due aux dragons et les Ailés perçant à jour le subterfuge d'un simple regard.

De plus, il convient que le personnage tienne son rôle de façon crédible, car toute décision manifestement aberrante permettra aussitôt un jet de Mental+Perception de la part des victimes pour briser le charme. Si plus de la moitié des interlocuteurs du personnage sont persuadés du subterfuge à un même moment, le sort se dissipe brutalement, avec toutes les conséquences néfastes que l'on peut envisager...

Sorts de niveau III

L'esprit des rues

Complexité : 65

Discipline : Magie instinctive

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 25

Clés : Robe de soie blanche, pièce saturée de vapeurs d'encens de Khy (équivalent de vingt bâtons, consommés), gouttelettes d'huile de nacre (à appliquer sur les yeux, consommées).

Effets : Difficile à lancer, ce sort

nécessite souvent des préparatifs soignés ou une assistance extérieure pour être correctement mis en place. Juste avant de se réveiller ou de s'endormir, le personnage peut échapper aux lois de la physique humaine et devenir littéralement invisible pour toute la journée ou toute la nuit qui suit. Sous cette " forme ", il ne peut ni parler, ni se faire entendre, ni user de magie, mais reste capable de toucher toute matière physique. Chacune de ses actions reste perceptible dans la réalité et peut le faire remarquer. La Difficulté du jet de Mental+ Perception pour le repérer à ce moment est égale à son score obtenu lors de son jet d'incantation. Ce sort n'affecte pas les dragons des cités. Tant qu'il n'effectue aucune action susceptible de le faire repérer (bouger un objet, porter un coup, etc...), il n'est pas possible de tenter de jet. Une fois qu'une personne a perçu le personnage, elle n'est plus sensible au sort et le voit normalement. Elle ne peut par contre que le désigner approximativement à d'autres spectateurs, lesquels ne le voient toujours pas et doivent attendre une action réagissant avec la réalité pour tenter un jet. Une fois que le sort a été outrepassé par autant de spectateurs que la Tendance Homme du personnage, le charme se dissipe irrévocablement.

La bague des amants

Complexité : 95

Discipline : Sorcellerie

Coût : 13

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 25

Clés : Bague de Bonne qualité, lumière de Khyméra, sentiment d'amour (ressenti par quelqu'un d'autre que le mage durant tout l'enchantement)

Effets : Ce sortilège permet d'enchanter une bague – ou par extension, tout bijou discret pouvant être offert – pour permettre à son porteur et à son enchanteur d'établir une forme singulière de communication empathique. En lançant ce sortilège, le mage doit se concentrer sur la personne à qui il souhaite l'offrir, car l'enchantement est à destination unique et ne fonctionne que si l'objet est porté par le

bénéficiaire désigné au moment de l'incantation.

Par la suite et durant un Cycle, en réussissant un jet de Mental + Empathie + Tendance Homme contre une Difficulté de 20, le porteur de l'objet peut provoquer une relation télépathique à double sens pour entendre l'enchanteur de l'objet et parler librement avec lui pendant 1 + 1/NR minutes (calculés sur le jet de Mental+ Empathie). De son côté, l'enchanteur peut faire de même quand il le désire, mais la Difficulté de son propre jet de Mental + Empathie + Tendance Homme est de 15. Cette liaison peut être utilisée trois fois par jour, mais s'il le désire, le porteur du bijou peut l'activer artificiellement en dépensant cinq de ses points de magie par contact.

Le Mj reste libre de modifier ces Difficultés en fonction de la distance et des circonstances dans lesquelles les jets sont effectués – stress extrême, fatigue, proximité, disputes, etc.

La robe du citadin

Complexité : 75

Discipline : Sorcellerie

Coût : 19

Temps d'incantation : 8 heures

Difficulté : 22

Clés : Vêtement de qualité, fil d'argent, rune de Khy

Effets : Ce sortilège extrêmement populaire a fait la gloire de nombreux artisans élémentaires et sorciers des Cités. Il permet d'ensorceler un vêtement durant un an pour lui conférer plusieurs capacités mineures très utiles en ville.

En premier lieu, le porteur dispose d'un bonus de +1 en Social. Il peut de plus changer les motifs et les couleurs de son vêtement une fois par jour, ce qui permet de changer de tenue en ne possédant qu'un habit. Il confère au vêtement une solidité particulière qui lui octroie un indice de protection de 3. La résistance surnaturelle du vêtement fait disparaître toute déchirure ou accroc en une nuit, ce qui régénère les points d'armure et évite tout entretien actif. Enfin, les poches du vêtement communiquent magiquement entre elles et permettent de tirer de sa poche gauche un objet placé dans la poche droite

ou encore d'accéder à sa ceinture ou sa tunique sans avoir à retirer sa robe. Dans ces circonstances, un voleur à la tire qui tenterait de faire les poches au mage subirait un malus égal à la Sphère des cités du lanceur.

Ce sort est une exception, car il peut être lancé par un artisan élémentaire des cités par un jet de Manuel+Artisanat élémentaire contre la Difficulté du sort et la dépense normale des 19 points de magie (par contre, un artisan élémentaire ne peut disposer de bonus dus à des sites élémentaires ou des Eéries, voir p.206). Un artisan élémentaire aura besoin des mêmes Clés qu'un mage, même s'il s'en servira différemment (au lieu de coudre et d'enchanter, il fusionnera les matériaux et sculptera la rune dans le tissu).

Les robes de ce type font l'objet d'un commerce hautement spécialisé uniquement géré par les Négociants de la caste (III° Statut). Leur prix varie en général entre (300 à 500 x Sphère ou Artisanat élémentaire du mage) df. Ils sont indétectables en tant que tel.

Le Seuil*

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 9

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 21

Clés : Un élément d'architecture de Bonne qualité, huile élémentaire spéciale (poudre d'argent et de nacre mélangées à du Sang de Moryagorn), rune de Khy (tracée avec l'huile élémentaire)

Effets : Ce sortilège très puissant réservé à de rares mages des cités, permet de créer un portail entre deux endroits distincts d'une cité. Ainsi, après avoir enchanté une porte, une statue, l'angle d'un bâtiment, le personnage peut choisir un autre élément (qu'il a au moins vu une fois personnellement), situé dans la même cité, où il se transportera instantanément dès qu'il entrera en contact avec le premier lieu enchanté. La distance maximale entre les deux sites ne peut dépasser 100 fois le niveau de (Sphère des cités + Statut) du personnage en mètres. Ainsi, un mage de Statut IV possédant 8 en Sphère des cités pourra choisir

deux lieux distants de 1.200 mètres au maximum. Le personnage " disparaît " dès qu'il touche l'un des deux sites et se retrouve instantanément à l'autre extrémité.

Si la cité est un enfant de Khy sous forme élémentaire, l'esprit du personnage peut se retrouver confronté à celui du dragon lors de son voyage qui, s'il reste immédiat, peut se prolonger dans ce monde immatériel qui sépare les deux portes (relire à ce sujet le sort Ombre des ruelles").

Le personnage doit réussir un jet de Magie instinctive + Sphère des Cités contre une Difficulté de 20 pour réussir à se transporter. Si le jet est raté, il ne parvient pas à se glisser dans la faille magique constituée par la porte. Il ne peut alors pas tenter de réutiliser le Seuil durant dix minutes. Il est possible d'emmener par le Seuil des êtres possédant au moins 1 en Tendance Homme. Cette possibilité est définie à la création du Seuil, à raison d'une personne par NR sur le jet d'incantation. Chaque passage demande un point de magie du mage (plus un par allié emporté). Le seuil reste ouvert jusqu'au prochain lever ou coucher du soleil.

Lancer ce sort est une tentative de gauchir la réalité en fonction de la force d'esprit du mage. Si le sort est manqué, un Seuil est toutefois créé sans que le mage se doute d'une anomalie. Ce n'est que lors du transport que des complications peuvent apparaître, comme une dépense plus importante de points de magie, un décalage avec le point d'arrivée prévu, un délai de transport de plusieurs minutes, etc... Dans tous les cas, ces désagréments sont gênants sans être très dangereux (à discrétion du Mj). Par contre, en cas d'échec critique, le Mj est libre d'inventer toutes sortes de complications réellement dangereuses (relire à ce propos les dangers liés aux voyages Eériques dans La Colère des Dragons, p.15, qui s'ils ne sont pas directement applicables, donnent de bonnes inspirations).