

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT

LES ORPHELINS DE SZYL

Les secrets du grand dragon des vents, errant solitaire, orphelin du monde

CRÉDITS

" Le Monde entier est mon domaine... "
- SZYL, Grand Dragon des Vents

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

" qui sème le vent... "

GEOFFREY PICARD

relecture et
corrections

MICHAËL CROITORIU

couverture

THIERRY MASSON

illustrations
intérieures

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,
THIERRY MASSON, EMMANUEL
MICHALAK, GÉRALD PAREL ET YARATH

LOGOS

THIERRY MASSON
ET IGOR POLOUCHINE

Il serait peut-être temps d'arrêter les remerciements, mais il faudrait pour cela que les joueurs, les testeurs, les animateurs des forums et des sites francophones, les acteurs du milieu associatif, les rédacteurs chargés des critiques pour la presse ludique et les éditeurs... cessent de les mériter.

Et puis, n'est-ce pas l'occasion pour nous de vous souhaiter le meilleur, en cette nouvelle année qui s'annonce ?

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 €



HALLOWEEN CONCEPT
29/31 rue Chaptal 75009 Paris
halloween.lotus@wanadoo.fr

LE GRAND DRAGON

L'HOMME

L'AVENTURE

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 la section réservée aux personnages et aux spécificités de la caste des voyageurs, présentée page 33, vous trouverez de nombreuses précisions et nouveautés sur les armes de distance, la gestion de l'Initiative et les Avantages spéciaux.

Les annexes en page 62 vous proposent de nouvelles options pour gérer les déplacements des personnages sur les chemins de Kor - durée des déplacements, rencontres, prix des voyages, montures, etc.

LE GRAND DRAGON

Le grand dragon des vents 6

Le royaume de szyl 10

Les écailles de szyl 18

L'HOMME

La caste des voyageurs 24

organisation et hiérarchie 29

pour le personnage 33

La sphère des vents 38

Les mages des vents 42

nouveaux sortilèges 45

Les élus de szyl 48

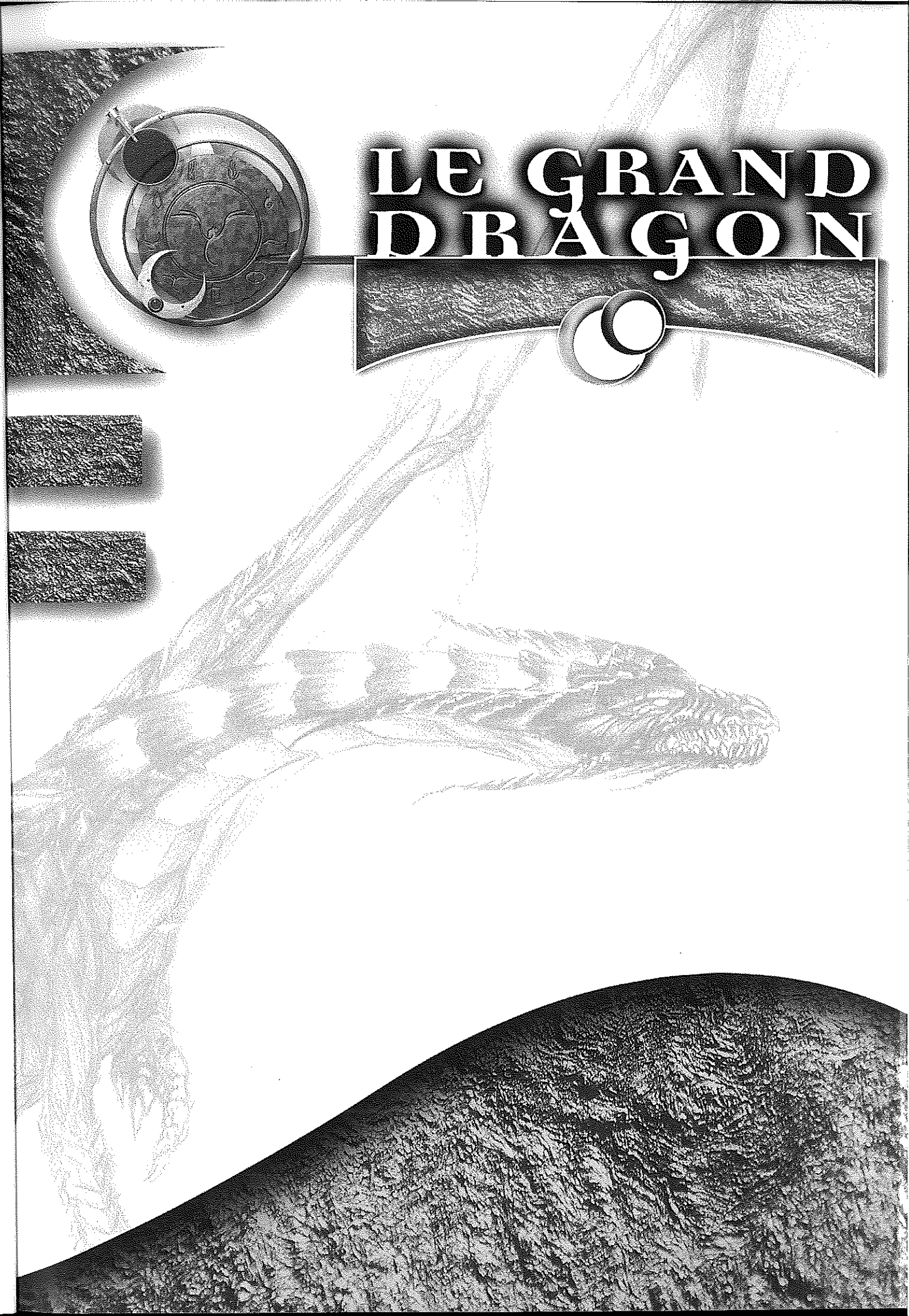
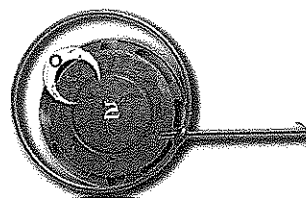
L'AVENTURE

qui sème le vent 54

ANNEXE :

LES routes de kor 62

LE GRAND DRAGON





Ses grandes ailes diaphanes largement déployées, Szyl se laissait porter par les courants aériens. Le Grand Dragon semblait ne rien peser et sa noble silhouette sur l'azur du ciel était un spectacle à nul autre pareil. Il décrivait de grands cercles en s'amusant à laisser derrière lui une traînée de nuages. Les aigles qui l'accompagnaient rendaient hommage à cette créature dont le règne sur le royaume aérien ne connaissait nulle contestation. Tout à son plaisir, Szyl ne remarqua pas tout de suite la petite fille qui l'observait et qui essayait de le suivre, en courant aussi vite que possible sur ses toutes petites jambes. En fait, il ne l'aurait jamais vue si le vent n'avait pas porté jusqu'à lui ses éclats de rire cristallins. Le Dragon des Vents tordit alors son long cou vers le sol pour chercher d'où pouvait provenir ce qui était pour lui une véritable mélodie. Il aimait les rires et ceux des jeunes humains étaient certainement les plus harmonieux.

Ses yeux perçants se fixèrent sur la minuscule forme qui dépassait à peine les hautes herbes de la plaine. Szyl piqua vers elle avant de se redresser au dernier moment. Le déplacement d'air brutal fit tomber la petite humaine. Mais celle-ci se releva presque aussitôt et, au lieu de se mettre à pleurer comme l'auraient fait la plupart des enfants, elle se mit à rire de plus belle. Le Dragon, d'abord inquiet, fut rassuré. Il survola de nouveau la fillette pour la saisir dans ses griffes. Elle ne se débattit pas, bien au contraire, et se laissa emporter. Szyl l'emmena haut dans les airs pour lui faire goûter au bonheur de voler. Il lui fit traverser les nuages et découvrir la terre vue du ciel.

L'émerveillement de sa passagère était une véritable bénédiction pour le Grand Dragon, un nectar de grâce et de fraîcheur qui l'enivrait. Le soleil allait se coucher quand Szyl déposa délicatement sa passagère là où il l'avait cueillie, telle une merveilleuse fleur à peine éclos.

- Apprends-moi à voler, demanda-t-elle de sa voix cristalline.

- Cela m'est impossible, répondit tristement Szyl.

Puis il déploya ses grandes ailes pour prendre son envol.

Quand le Dragon revint dans la région, il n'avait aucune idée du temps qui s'était écoulé pour les humains. De tous les Grands Ailés, Szyl était celui qui avait le moins la notion des âges. Mais il n'avait pas oublié la petite fille. Il chercha donc du regard une petite forme gambadant dans les hautes herbes. C'est alors qu'il aperçut une jeune adolescente qui traînait derrière elle un morceau de tissu grossièrement fixé à une armature de bois. Bien des années s'étaient écoulées, mais il reconnut aussitôt l'enfant qui lui avait procuré tant de bonheur. Sa bonne humeur, une nouvelle fois, baignait son âme de félicité.

Szyl en appela à l'élément dont il était le souverain et une brise souleva le cerf-volant improvisé, qui emporta l'adolescente dans les airs. Cette dernière essayait de se cramponner à la corde mais elle lâcha rapidement prise. Alors le Dragon, d'un battement d'ailes, piqua vers elle et la recueillit sur son dos.

La jeune fille éclata d'un rire magique avant d'êtreindre avec affection le cou du Dragon. Elle en oublia aussitôt son jouet de bois et de tissu, qui, porté par la brise, disparaissait dans le bleu du ciel. Toute la journée, elle resta sur le dos de Szyl, qui l'emmena une nouvelle fois aussi loin qu'il le pouvait. Ils survolèrent les montagnes les plus hautes, virevoltèrent dans des canyons abrupts, passèrent au ras des cimes de forêts immenses. Et, quand vint la nuit, la jeune fille chuchota à l'oreille du Dragon :

- Apprends-moi à voler.

Szyl réfléchit et conduisit sa passagère, près d'une cabane en pleine forêt, non loin de la plaine où il l'avait rencontrée pour la première fois.

- La femme qui vit ici connaît certains des secrets du vent, dit-il. Écoute-la avec application et elle t'enseignera tout ce qu'un humain peut apprendre de mon élément.

À regret, le Grand Dragon dut encore une fois quitter son amie. Il s'envola vers de nouveaux horizons.



Quand il revint pour la troisième fois au-dessus de la plaine, l'adolescente était devenue une jeune femme d'une beauté étourdissante. Elle l'attendait et, quand elle le vit, elle fit naître par magie des ailes blanches sur son dos. Puis, lentement, elle s'éleva dans les airs. Satisfait, Szyl l'invita à le suivre dans son domaine.

Mais alors que, d'un battement d'ailes, le Grand Dragon parcourait des lieues, la jeune femme ne franchissait que quelques mètres. Son vol était lent et laborieux. Szyl perçut sa détresse et son immense chagrin de ne pas pouvoir suivre le Seigneur des Vents dans son domaine. Il décrivit de longs cercles autour d'elle, puis s'approcha lentement.

La jeune femme était triste. Elle gardait la tête penchée pour tenter de dissimuler ses larmes. Alors le vent vint sécher ses pleurs sur ses joues. Redressant la tête, elle vit approcher le Dragon dont la forme se modifiait progressivement. Arrivé près d'elle, il était devenu tout à fait humain.

- Apprends-moi à voler... à voler vraiment, murmura-t-elle.

Il la prit dans ses bras et l'emmena sur un tapis de nuages cotonneux. Les deux amants s'y aimèrent toute la nuit. Mais, au petit matin, la jeune humaine s'éveilla seule au milieu de la plaine. Avait-elle rêvé cette union ? Quelque chose en elle lui assurait que non.

Szyl, un jour qu'il se trouvait à l'autre bout du monde, sentit un frémissement dans les airs. Le vent lui parlait pour lui annoncer une bonne nouvelle. Il écouta la brise et se sentit comblé de bonheur. Il lui fallait de nouveau survoler cette plaine magique où vivait une humaine qui avait trouvé grâce à ses yeux.

Comme toujours, quand il arriva, elle l'attendait. Mais, cette fois, elle n'était pas seule. Elle serrait dans ses bras un petit être merveilleux, aux yeux d'un bleu si clair qu'ils évoquaient le ciel d'été. Sa peau était de nacre et ses quelques cheveux naissants, blancs comme le lait.

Szyl resta de longs jours à contempler sa fille. Au fond de lui-même, il sentait sourdre une vague inquiétude. L'union d'une humaine et d'un Dragon était chose bien dangereuse, car il n'était pas rare que cela engendre de petits êtres qui n'étaient pas viables. Pourtant, il semblait que, dans le cas présent, tout se soit bien passé.

Quand il fut rassuré, Szyl partit de nouveau, mais il revint plus régulièrement pour passer de longues journées à s'émerveiller des progrès de son enfant.

Pourtant, les années passaient, sans que le Dragon des Airs ne s'en rende compte. À chacune de ses visites, sa fille embellissait, tandis que celle qu'il avait connue courant dans les hautes herbes atteignait le crépuscule de sa vie.

Que l'humain est éphémère ! Par une nuit sans vent, Szyl perçut la plainte de sa fille qui l'appelait à l'autre bout du monde. Quand il la rejoignit, elle l'attendait au chevet de sa mère mourante, dont le dernier souffle de vie ressuscita en son cœur ce bonheur incomparable qu'ils avaient partagé.

Szyl serra dans ses bras celle qui lui avait été si chère. Il avait rarement ressenti le chagrin, mais aujourd'hui celui-ci pesait lourdement sur son âme. Il ramena le corps de sa bien-aimée dans la plaine où ils s'étaient rencontrés et reprit sa forme draconique avant de bondir dans les airs. Sa fille volait à ses côtés et de chacune de ses larmes naissait une perle de vent.

Ils montèrent aussi haut qu'il le leur fut possible. Parvenus à une altitude qu'aucun être vivant n'avait jamais atteinte, Szyl confia son aimée aux vents. La frêle silhouette perdit sa consistance ; elle devint vaporeuse avant de se mêler à l'éther.

- Son âme s'est jointe au vent. Elle vole désormais avec nous et pour l'éternité !

Certains Élus de Szyl affirment que le Grand Dragon des Airs est souvent accompagné d'une jeune femme à la beauté étourdissante, nimbée d'une chevelure aussi vaporeuse que les nuages et dont les yeux rivalisent avec l'azur d'un ciel d'été. Ils disent aussi que le vent, quand il se fait messager de Szyl, emprunte les traits d'une femme d'âge mûr, une femme au rire de cristal...

LE GRAND DRAGON DES VENTS

" Qui peut fixer le vent sans ciller ? "

- Szyl

Perdu dans les brumes montagneuses des Écailles de Moryagorn ou celles, blanchâtres, indolentes, d'une auberge enfumée, le Grand Dragon des Vents médite sur son histoire. Songeur, il se rappelle l'émerveillement de ses premiers regards, destinés à sa Mère autant qu'aux silhouettes massives, resplendissantes de force, de ceux qu'il découvrirait bientôt comme ses pairs. Plusieurs milliers d'années après sa création, Szyl se souvient d'une époque où il errait seul, encore privé de la présence des hommes, dernier-né d'une famille rendue ingrate, impitoyable, par d'autres siècles de solitude.

L'enfant de solitude

Bien après que Brorne avait gravé de ses premières foulées le corps de l'Être Primordial, le mutisme du fils de Kezyr tournait une page majeure de l'histoire des Grands Dragons. Plongé dans un silence inexplicable, refusant tout contact, toute communication avec ses pairs et aînés, Khy semait le trouble dans l'esprit du Grand Dragon du Métal et de ses frères. Incapable de connaître la raison de cet isolement, Kezyr vint trouver Nanya, sa sœur, et lui ouvrit son cœur de père meurtri. Ce ne fut pas la Chimère qui proposa d'engendrer à son tour un descendant de leur héritage, mais lorsque l'idée germa, elle se découvrit un instinct créatif et une indicible envie de partager à son tour les émotions de Kezyr. Szyl naquit de cet émoi. Profondément désiré par sa mère, le futur Grand Dragon des Vents fut accueilli par ses ancêtres comme une solution possible au plus intrigant des mystères.

Ainsi, un nouvel enfant aurait le pouvoir de comprendre, de distraire, de sonder l'âme du fils de Kezyr... Dès sa naissance, Szyl fut encouragé à faire preuve de légèreté, d'abstraction, de désinvolture et de versatilité, pour ne point forger ce caractère par trop rigide que les Grands Dragons croyaient responsable du mutisme de Khy. Et Szyl s'envola, parcourut les nuages, contempla en riant les merveilles de la terre, puis vint trouver son frère et, comme on l'y destinait, entreprit de le faire rire.

Dire qu'il fut surpris par les réactions de son aîné silencieux est très largement en dessous de la vérité. Pour avoir été engendré en vue de briser le mutisme de Khy et faire naître un nouveau degré de parenté et de proximité, Szyl fut d'autant plus troublé par la réaction de Khy, qu'aucune parole ne parvint à toucher. Il refusa poliment, sans tenter d'expliquer à l'enfant de Nanya les raisons de son isolement, et se replongea dans la contemplation des Étoiles - comme Szyl, à son tour, en découvrirait bientôt le nom.

Né pour rompre la solitude, Szyl la découvrit dès cet instant, et s'y complut.

Orphelin des étoiles

Le choc émotionnel provoqué par les refus de Khy fut si profond que le Grand Dragon des Vents ne parvint plus jamais à envisager ses rapports avec les autres Grands Dragons sous des auspices favorables, enjoués, et surtout simples. Dès son plus jeune âge, il apprit ainsi à se méfier, à douter, à analyser les mots et le comportement de ses aînés, dans le but de

faire apparaître quelque mensonge caché, s'il y avait lieu. Très vite, il s'attira la suspicion de Brorne, indigné par l'insouciance de Szyl, et par ce détachement, cette réserve qu'il considérait alors comme de l'insolence - et cette réaction conforta le fils de la Chimère dans ses doutes. Rapidement exclu du cercle de confiance formé par les aînés, Szyl apprit à découvrir à l'aune de ses seules pensées, son seul jugement, et se forgea un caractère que la méfiance mettait à l'abri des tentatives de manipulation.

Lorsqu'il finit par trouver sa solitude pesante, Szyl commença à se laisser porter de plus en plus haut par les vents. Accueilli par les nuages, il goûta bientôt à l'immensité glaciale des strates supérieures - et contempla pour la première fois le corps de Moryagorn dans sa globalité. Il découvrit le monde, sa forme, son envergure, son incroyable leçon d'humilité, et fut tellement séduit qu'il songea un instant à demeurer en ces lieux.

Seul, dérivant au cœur des ténèbres aériennes, il aspirait à regarder le monde. Quand il réalisa la présence d'une lumière, et comprit intimement l'existence d'une autre vie en ces lieux inconnus, Szyl ouvrit son âme à l'infini et fut touché, l'espace d'un instant, par l'immensité de la conscience du monde. Il obtint en un fragment d'éternité plus de réponses, plus de certitudes qu'il n'avait même jamais eu de paroles, d'attentions, de la part de ses semblables. Mais le bien-être s'en fut aussi soudainement qu'il s'était offert à lui. Bientôt, la voix modula ses accents pour devenir chant, puis sifflement, puis douleur, en atteignant les gammes les plus aiguës que Szyl ait jamais entendues. Un profond vertige s'empara de lui, brisant son équilibre, et le Grand Dragon se mit à chuter, telle une pluie meurtrière, filant vers la fatalité du corps paternel. Sa silhouette tourbillonnante creva les nuages dans une gerbe d'étincelles et laissa dans le ciel une traînée fulgurante. Lorsqu'il percuta le sol, au beau milieu d'un désert, Szyl ébranla si violemment la surface du monde que les montagnes de Brorne s'ornèrent de nouvelles fissures, ouvrant des brèches, laissant jaillir des sources, dénudant les arbres de leur manteau de feuilles.

Chacun des Grands Dragons ressentit l'onde de choc - mais aucun ne prit la peine de gagner la région. C'est à peine si Ozyr et Brorne, moins éloignés que les autres, s'interrompirent dans leur conversation en entendant l'écho de ce qu'ils attribuèrent... à un caprice de Grand Dragon.

L'éternelle jeunesse

De cette époque marquée par la souffrance causée par le détachement de ses pairs, Szyl conserve le sourire inaltérable qu'il résolut d'afficher, en toutes circonstances, pour renvoyer aux Grands Dragons l'image qu'ils se faisaient de lui. Détaché, capable de comprendre la plus complexe des situations sans perdre son sens de l'analyse, le Seigneur des Vents assista à la naissance des premiers Immortels, puis à celle des hommes, se nourrissant presque de leur évolution.

Il observa patiemment, avide de tout connaître, et suivit avec une curiosité sans borne la moindre découverte, le plus infime changement. Sa faim de connaissance n'étonna que sa mère, seule à surprendre Szyl sans son masque d'insouciance et à connaître le visage passionné du Grand Dragon des Vents.

Marqué par sa rencontre avec les Étoiles, Szyl traversa les âges en nourrissant la certitude grandissante que le corps de son Père se devait d'être loué, qu'il existait quelque chose - quelque chose à découvrir. La force de cette conviction le poussa chaque jour à explorer davantage, à sonder, à creuser, à fixer patiemment le même point, en quête d'une évolution subite. Au terme des dernières guerres, il avait déjà abouti aux conclusions que Khy, par d'autres biais que les siens, s'était déjà mentalement formulées. Puisque les Dragons n'étaient plus appelés à modeler ce monde, il fallait que l'homme, étincelante création, devienne à son tour le questeur de la Vérité cachée.

Dès lors, il inspira, guida, communiqua aux hommes sa passion pour l'aventure et la liberté, le refus des carcans et la capacité à sans cesse faire évoluer sa conception du monde. La caste des voyageurs n'était pas encore née que de nombreux mortels se mirent à éprouver le besoin de partir, de changer. Les premiers exodes ravirent le fils de Nanya autant qu'ils causèrent chagrin et ressentiment aux autres Grands Dragons - encore honteux de leur comportement.

Conscient d'avoir agi pour le bien de " l'ordre naturel des choses ", comme il désignait à cette époque le concept de la destinée, Szyl reporta son attention sur ses frères et observa, à son tour, leur comportement vis-à-vis des mortels. Il chercha tout d'abord à retrouver Khy, dont les implications avec les hommes alimentaient déjà la réputation, avant de se retourner vers ses plus proches parents, faute de pouvoir approcher le fils de Kezyr.

De sa mère, il apprit le pouvoir de fasciner toute forme de vie par le don de la magie. Les expériences mystiques de Nanya contribuèrent grandement à créer en lui un goût démesuré pour les déferlements de puissance, les manifestations de magie, capables de provoquer l'émerveillement, la peur, le respect... Il ne tarderait pas à apprendre la fureur.

Aux limites du royaume

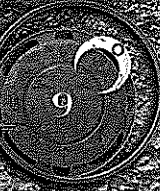
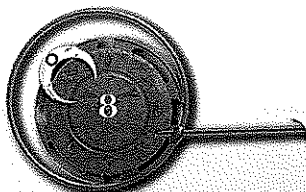
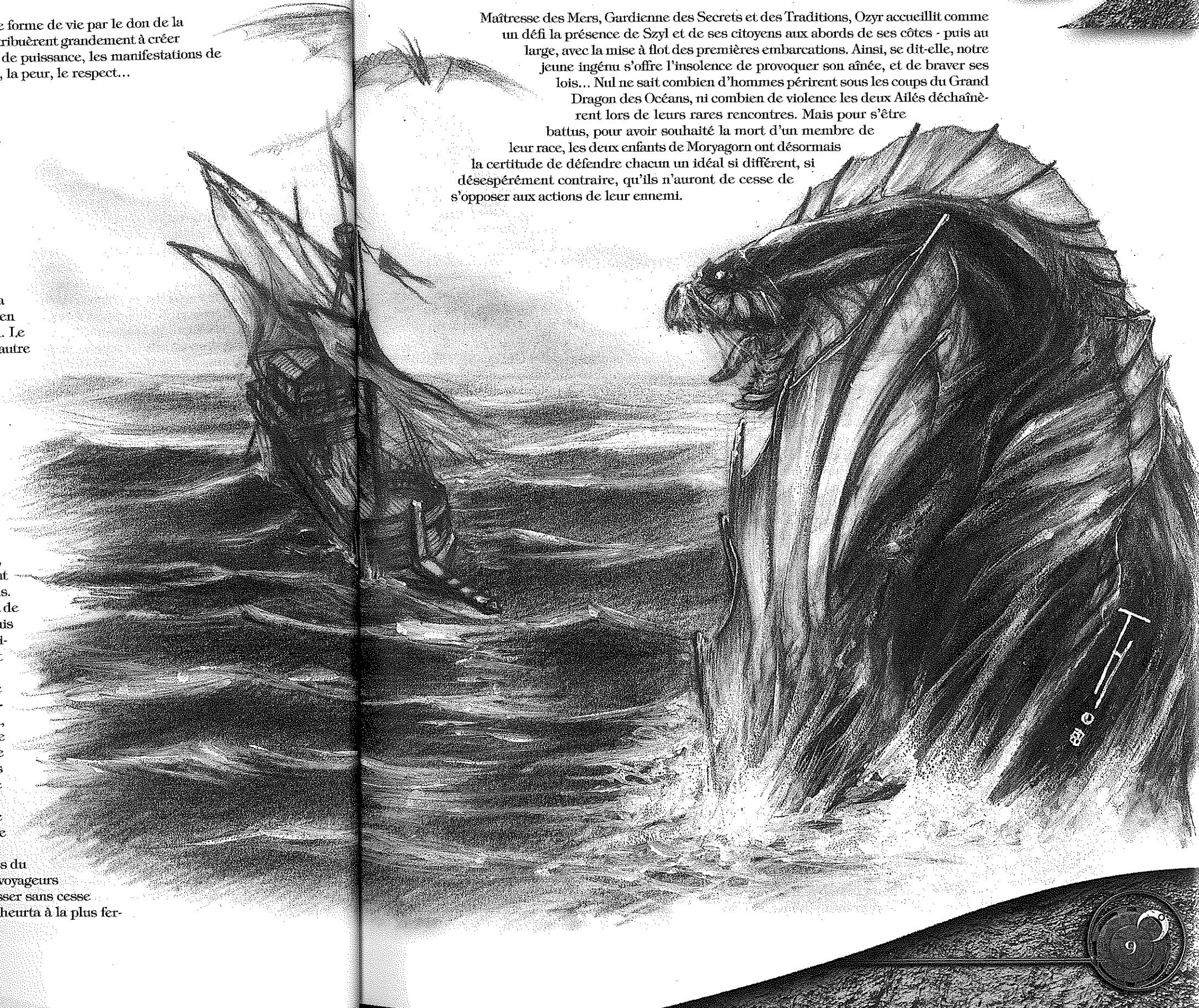
Le tragique épisode de la Gemme de Nanya grava en Szyl un sentiment nouveau, brûlant comme le souffle de Kroryn, qui lui fit découvrir à quel point il était possible de souhaiter la mort. De l'appeler. De l'invoquer. De hurler sans relâche, incapable de se résoudre à agir. L'opinion que Szyl se faisait de sa famille, de sa lignée en tant qu'espèce, bascula ce jour-ci du simple éloignement à la rupture brutale. Comme Khy l'avait fait auparavant, le Grand Dragon des Vents abandonna pour un temps la proximité des siens et parcourut le monde, en quête d'accomplissement, de calme, et d'oubli. Le pardon était trop difficile pour qu'il se résolve à autre chose que la fuite.

C'est à cette époque qu'il ressentit pour la première fois l'existence des Immortels. En errant de par le monde, souriant aux progrès de ses archers et des voyageurs de sa caste, Szyl découvrit la présence d'une vie contre nature, capable de générer à elle seule un malaise plus profond encore que le sien. La survie de Jyr et de Sercya le plongea dans un profond tourment, car en comprenant que le passé conservait des ramifications, des racines vivaces, il sut instinctivement que ses pairs ne changeraient pas - et que, malgré les Édits, malgré l'instauration des castes, ils ne cesseraient de se battre, reproduisant les querelles de jadis. Ces découvertes le rapprochèrent sensiblement de Kalimsshar, son frère d'Ombre, qui louait depuis toujours l'implacable destin. Szyl en vint à considérer le libre arbitre comme un leurre, songeant aux idéaux qui motivaient les hommes, ballottés entre le respect des Dragons, l'indépendance offerte par Khy et la négation absolue qu'incarnait Kalimsshar. De ces trois voies d'évolution, Szyl choisit d'apprendre et de retenir le meilleur, se façonnant une vision large et ouverte du monde et de son devenir. Ce n'est pas sans raison qu'il passe, aujourd'hui encore, pour le plus détaché de tous les Grands Dragons. Mais, contrairement à ce qu'en pense le Seigneur de la Pierre, Szyl ne sourit pas par manque de volonté ou par béatitude, mais par ironie. C'est ce regard acerbe qui lui attira les foudres du Souverain des Océans. C'est en poussant ses voyageurs aux confins du monde, les exhortant à repousser sans cesse les limites de leur connaissance, que Szyl se heurta à la plus féroce fidélité de la souveraineté draconique.

Maîtresse des Mers, Gardienne des Secrets et des Traditions, Ozyr accueillit comme un défi la présence de Szyl et de ses citoyens aux abords de ses côtes - puis au large, avec la mise à flot des premières embarcations. Ainsi, se dit-elle, notre jeune ingénu s'offre l'insolence de provoquer son aînée, et de braver ses lois... Nul ne sait combien d'hommes périrent sous les coups du Grand Dragon des Océans, ni combien de violence les deux Ailés déchaînèrent lors de leurs rares rencontres. Mais pour s'être battus, pour avoir souhaité la mort d'un membre de leur race, les deux enfants de Moryagorn ont désormais la certitude de défendre chacun un idéal si différent, si désespérément contraire, qu'ils n'auront de cesse de s'opposer aux actions de leur ennemi.

Protégé des étoiles

La joie ressentie par Szyl lors de son premier contact avec les Étoiles se mua rapidement en un profond désespoir - lui qui avait contemplé les steppes insoupçonnées se retrouvait plus seul que jamais. Ce n'est que récemment que Szyl ressentit à nouveau ce bien-être indescriptible. Alors qu'il parcourait le monde, à la recherche de Khy, le fils de la Chimère prit conscience de son rôle dans l'œuvre des Étoiles - leur choix de certains hommes, leur dynamique, leurs mouvements... Et comme il avait senti l'appel des cieux, Szyl décida d'agir, à son tour, et de participer à la ronde stellaire. Sans être personnellement impliqué dans la moindre Compagnie, il suit avec assiduité l'évolution de nombreuses communautés, sondant les vents et les murmures de sa caste pour se tenir informé de tout.



LE ROYAUME DE SZYL

" Ma Cité ? Mais où donc ? Ces hommes ont juste choisi de passer quelque temps à mes côtés... "

- Szyl

La cité des vents

Si les hommes, mortels ou immortels, ont toujours été attirés par le voyage, il se passa de nombreux siècles avant qu'un point de repère fixe ne vienne jalonner leur route. Ozyl, en créant les castes, donna une certaine forme de légitimité aux cités draconiques en en faisant les quartiers généraux. Szyl accepta par politesse et se plia au principe qui prévalait chez les Dragons, à savoir ouvrir son repaire aux hommes. N'en ayant pas, il se résolut à un temps de sédentarité afin de ne pas froisser ses pairs, tout en restant convaincu que les hommes ne se précipiteraient pas pour le voir. Après tout, ils n'avaient pas été réceptifs à ses discrètes influences, et le fait de créer soudainement une organisation rigide avec une cité tutélaire ne risquait pas de les enchanter. Il planta symboliquement sa tente à la lisière de la Forêt Mère et eut peu à peu la surprise de voir les hommes affluer, heureux de pouvoir trouver un lieu où échanger leurs connaissances. Szyl comprit alors que, dans l'esprit des hommes, la curiosité et la soif de découverte se doublaient d'un besoin de cohésion et de fraternité.

Même si les voyageurs ne se rencontraient pas souvent, ils avaient besoin de se sentir membres d'une grande famille et la caste des voyageurs devint cet immense réseau fraternel qui les relie les uns aux autres. Il fallut quatre ans pour que Szyl nomme la cité qui était en train de se créer. Il choisit " Havre ", qui fut l'un des premiers termes utilisés par les voyageurs pour désigner ce lieu convivial et serein où ils pouvaient se retrouver.

L'on ne peut pas réellement qualifier Havre de cité. Szyl avait dit aux premiers voyageurs : " Mais que ferez-vous si je décide un jour de partir d'ici ? " D'un haussement d'épaules, les hommes avaient répondu " Mais... nous partirons avec vous, Seigneur, c'est tout ! " Depuis cette époque, Havre ne fut jamais considérée comme une véritable ville destinée à perdurer au fil des âges. C'est une sorte d'immense campement, où des centaines de tentes multicolores se massent autour de quelques bâtiments en dur. Havre se dresse au milieu d'une plaine d'herbe rase, où l'élevage et l'agriculture sont aisés ; le climat y est très particulier. Une brise tiède souffle en permanence et le rend plus doux que dans les contrées voisines de seulement quelques lieues. Szyl use de sa magie pour rendre l'endroit agréable.

La population

Les humains

Havre compte entre cent et cent cinquante mille habitants - personne ne le sait vraiment avec exactitude. Environ la moitié de la population serait citoyenne, ce qui ne signifie pas grand-chose ici, les serviteurs ayant les mêmes droits que les citoyens. Plus de la moitié des habitants tire ses revenus du commerce, un quart de l'artisanat et des métiers liés au voyage - dresseurs de montures, manufacturiers d'équipement, charretiers - et le dernier quart vit d'activités aussi variées que la magie, la guerre, l'érudition, etc. La mentalité des Havriens est très ouverte, accueillante et familiale.

Les dragons

Les dragons de Havre sont largement favorables aux hommes, tant dans leur mentalité que dans leurs actes. On en dénombre entre deux et cinq mille. Une moitié rassemble les dragons des vents, un petit quart est supposé être composé de dragons des cités, et le reste se divise - en proportions déclinantes - entre dragons du métal, chimères, dragons du feu et dragons de la nature. Les dragons de la pierre et des océans sont assez rares car, si les castes coexistent aimablement, il n'en va pas de même pour les ailés, dont les querelles parentales teintent les rapports d'une animosité palpable. Des dragons de l'ombre y transiteraient parfois, discrètement, de nuit, mais personne ne se souvient en avoir rencontré un de jour.

Szyl ne tient d'ailleurs pas à voir ses cousins semer le trouble dans sa cité.

Us et coutumes

L'Hospitalité

En raison de la grande mobilité de la population, il est de coutume d'offrir le gîte et le couvert aux voyageurs fatigués qui ne souhaitent pas s'épuiser plus en cherchant un logis. Le plus souvent, on propose une place à la table familiale, une bonne soupe ou un repas chaud et une paille propre derrière une tenture afin de prendre un peu de repos. Bien sûr, un Havrien abritant déjà une personne ou deux ne pourra pas accueillir plus de voyageurs, mais il mettra un point d'honneur à leur indiquer un ami ou un voisin qui pourrait leur ouvrir sa porte. Il est admis que le voyageur se comporte cordialement et n'abuse pas de la situation. Les Havriens ne reconnaissent aucun grade, Statut ou titre de noblesse lorsqu'ils ouvrent leur porte - ils estiment accueillir un simple voyageur. Tout abus de cette coutume est sévèrement réprimandé par la milice et conduit irrémédiablement à une marque d'infamie. Le malappris est traîné en place publique où on lui entaille les lobes des deux oreilles, qui resteront à jamais fendus. Cette marque refuse à son porteur la coutume de l'Hospitalité pour le restant de ses jours.

Les nuits

Havre est une ville sans heurt et tous ceux qui y vivent profitent autant de la nuit que du jour. De nombreuses fêtes animent communément la nuit en différents endroits de la Cité. Sans aucune organisation officielle, elles rassemblent entre quelques personnes autour

d'un feu de camp, qui se contentent des histoires, et plusieurs dizaines de citoyens et de serviteurs qui chantent, dansent et boivent jusqu'au matin. Certaines fêtes durent même plusieurs jours - les participants se renouvelant en fonction des arrivées de visiteurs. Le repos au calme est, de ce fait, un peu difficile pour les nouveaux arrivants, mais de nombreux mages de la cité peuvent ensorceler les tentes afin de les rendre plus hermétiques au bruit. Leur compétence est variable, mais leurs prix sont souvent élevés.

Coutumes vestimentaires

Les coutumes vestimentaires de Havre reposent beaucoup sur le côté pratique et le style des vêtements de voyage. Il est très malvenu de se promener casqué ou coiffé d'un chapeau, surtout si l'on porte les cheveux longs. Il est d'ailleurs peu courant ici de se natter ou de tresser ses cheveux. La cape et le chèche sont des accessoires très courants et déclinés dans une diversité étonnante. Les bottes et étriers sont courants, comme tous les vêtements à l'aspect pratique et solide évoquant l'appel de l'aventure.

Les colères de szyl

Le climat à Havre est toujours chaud et ensoleillé. Les nuits sont tièdes et il ne pleut jamais à l'aplomb de la cité. Ses environs, à plus d'une lieue, sont en revanche soumis à un climat plus habituel pour la région - continental doux. Ceci est dû à l'influence de Szyl, qui a enchanté le climat depuis qu'il a fondé Havre. Toutefois, on note des épisodes climatiques cauchemardesques connus sous le nom de Colères de Szyl. Lorsque le Dragon des Vents est furieux, le ciel de Havre se couvre d'épais nuages noirs, un vent violent se lève et, en moins d'une heure, un orage abominable s'abat sur la ville, comme sur toute la région environnante. Ces épisodes sont brefs et transforment Havre en un campement silencieux, où les habitants se terrent en attendant que le Dragon se calme. Personne ne se plaint jamais et au bout de quelques heures, le temps redevient clément. Comme si de rien n'était.

La vie et la mort

Une naissance à Havre est un événement qui justifie des festivités spéciales. La famille ouvre alors son logis à tous, chacun amenant ce qu'il désire pour participer à la fête. En général, la famille, les amis, les relations d'affaires et les compagnons de caste sont traditionnellement invités. Toute personne se présentant pour venir fêter le nouveau-né se voit accueillie comme un ami. Aux yeux des Havriens et des voyageurs en général, il paraît inconcevable d'abuser de cette coutume. Les sanctions sont identiques à celles ayant trait à l'Hospitalité, à ceci près qu'au lieu de fendre les oreilles, on les coupe...

Lors d'un décès, le corps est à la charge de la famille, de sa caste, de ses amis, voire de ses associés en affaires. Au pire, il sera confié aux soins d'un mécène qui pourvoira aux frais funéraires. Le corps est porté hors de la ville en une procession rassemblant les proches. S'il n'y a personne, un voyageur se dévoue toujours pour accompagner le défunt dans cet ultime trajet. À quelques lieues de la ville, à la lisière de la Forêt Mère, un bûcher est alors dressé et le corps incinéré en silence. Ainsi, il rejoint le ciel et les vents et reste à jamais présent en Kor.

Economie havrienne

L'économie de Havre est presque entièrement basée sur le commerce. 80% de l'argent circulant en est issu, sous une forme ou une autre. 15% proviennent d'activités mercenaires et des gages des voyageurs, et les 5 % restant sont générés par les services magiques, les cachets d'artistes et autres services liés à l'esprit. Havre ne peut être résumée en termes d'importations et d'exportations. La Cité des Vents dispose de tout et de rien, au sens où la ville n'est qu'un immense marché. On trouve de tout à Havre ; il suffit de chercher et d'y mettre le prix - pas toujours élevé d'ailleurs.

Pouvoir

Le pouvoir à Havre est entre les mains d'un Orphelin draconique. Il porte le nom de Lauralendyl et, de mémoire d'Havrien, il en a toujours été le Gardien. On dit qu'il serait né de l'union de Szyl et de la première voyageuse de la caste, à l'époque de la fondation de celle-ci. De cette époque, nul n'a jamais réussi à découvrir la moindre mention écrite - et pas plus le nom de cette femme que les circonstances de son idylle supposée avec le

Dragon des Vents. Lauralendyl n'en parle jamais et nul n'a jamais osé questionner directement le fils de Nanya à ce sujet. Agé de plus de deux mille ans, Lauralendyl semble inaltérable depuis des siècles. Entièrement dévoué à son père, il n'a pas besoin de le rencontrer souvent, ayant toujours gardé un lien spirituel avec lui. Alors que Szyl se plaît à s'éloigner régulièrement de Havre pour des raisons personnelles, Lauralendyl n'a jamais quitté la ville où il est né. Tout ce qu'il connaît de Kor, c'est par les yeux de son père qu'il l'a appris.

D'un naturel triste et mélancolique, il est pour les voyageurs comme un enfant chagrin que rien ne peut égayer - symbole vivant de l'Orphelin et du plus haut Statut de la caste des voyageurs. Il leur rappelle à chaque instant le poids de la sédentarité et la tristesse qui en découle. Lauralendyl ne dort que quelques heures par semaine, mange à la même table que les voyageurs et dispose d'un mémoire prodigieuse, qui lui permet de tout suivre en ville. Szyl ne lui témoigne jamais d'affection en public, mais ses fils traitent Lauralendyl comme leur égal. Pour bon nombre de Dragons d'autres éléments, l'Orphelin est une abomination indigne de diriger les hommes et qui devrait être détruite ou emprisonnée. À toutes ces évocations, Szyl n'a toujours répondu que par un rictus haineux, à peine moins inquiétant que les Colères qui suivirent.

À Havre, la loi est appliquée par une milice aux larges effectifs patrouillant par groupe de quatre. Les crimes les plus sévèrement châtiés sont le vol, la dégradation des biens et le meurtre. La loi peut sembler laxiste au sein de cet immense bazar coloré, mais les protecteurs n'hésitent pas à requérir l'aide de mages et les coupables ont souvent de mauvaises surprises alors qu'ils se croyaient hors d'atteinte. En effet, la caste des voyageurs peut envoyer certains de ses membres les plus aguerris pourchasser un criminel jusqu'aux confins du Royaume de Kor - et même au-delà, murmure-t-on en évoquant le nom d'anciens hors-la-loi. Les châtiments les plus courants sont les amendes, la saisie des biens, les altérations magiques du comportement, l'exil - souvent définitif - et la mort. La peine capitale est rare, mais toujours spectaculaire, et donnée en place publique par suffocation magique - d'où un effet dissuasif majeur.

Lauralendyl

Gardien de Havre
Caste : aucune

FOR 11 RÉS 12
INT 10 VOL 11
COO 13 PER 13
PRÉ 9 EMP 1

Physique : 8
Mental : 8
Manuel : 9
Social : 3

Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure : 30
(demi-plaques)
Initiative : 5

Seuils de blessure 23
Égratignure 0000
Légère 0000 -1
Grave 000 -3
Fatale 00 -5
Mort 00

Interdit : Lauralendyl ne peut quitter son lieu de sa naissance (Havre)
Désavantages : Regard des Dragons (5), Mauvais Œil (Orphelin)
Capacités spéciales : Comme tout dragon des vents adulte (cf. *Les Grands Dragons*, p. 100)

Compétences : Armes de distance 13, Armes tranchantes 10, Corps à corps 8, Acrobatie 10, Discrétion 7, Esquive 11, Conn. de la magie 8, Conn. des dragons 9, Lois 8, Estimation 10, Lire et écrire 10, Vie en cité 12, Castes 6, Commandement 10, Intimidation 15
Compétences de magie : Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 7, Sphère des Vents 12, Sphère des Cités 10, Sphère des Rêves 8, toutes les autres Sphères sauf Ombre à 6.
Sortilèges : Tous ceux de la Sphère des Vents, tous ceux de niveaux 1 et 2 des Sphères des Cités et des Rêves
Réserve de magie : 30



Politique extérieure de la cité

Havre étant un carrefour commercial, elle entretient des rapports plutôt favorables avec les autres pays et les cités draconiques - qu'elles soient proches ou lointaines. Bien sûr, Ankar et Kern ne sont pas réellement ses alliées, mais sa puissance marchande aplanit les conflits. Ses meilleurs rapports sont soigneusement entretenus avec Témeth, Onyr et Yris. Bien que Havre soit située sur les terres de l'Empire de Solyr, elle n'est le fief d'aucun Provin. Les terres alentours sont sous la coupe du duc-Provin Balthus d'Arvendell, qui entretient de très respectueux rapports avec Lauralendyl. Il paraîtrait même que le duc, veuf, courtoiserait Daana Toriser à chacun de ses passages. Les rapports avec Kali sont en revanche inexistant, cette terre dangereuse et éloignée n'ayant jamais favorisé des liens d'aucune sorte avec Havre.

À l'usage du voyageur

Havre n'a rien d'une réelle "ville". Elle n'a pas de quartier, peu de rues fixes, n'est pas pavée et compte moins de 10% de constructions durables sur l'ensemble de ses aménagements. C'est un immense assemblage de tentes et de huttes temporaires, ponctué de quelques places, fontaines, bâtiments et tours qui sont les seuls points de repère, en plus des points cardinaux. De ce fait, les Havriens localisent les endroits de la manière suivante : "c'est près de la fontaine des trois cygnes, à quelques pas vers le sud, une tente verte avec un auvent brodé". On se perd presque systématiquement à Havre si l'on ne possède pas un sens aigu de l'orientation - et la Compétence Vie en cité. Heureusement, les Havriens, très aimables, et surtout habitués à ce fait, ont pour coutume d'aider les nouveaux venus à se repérer.

Lieux particuliers

La place de la mosaïque

Cette place est l'une des rares de Havre à être pavée. De forme circulaire, elle fait cinquante pas de rayon et son accès est interdit aux chariots et montures. En effet, seul le bord de la place est pavé, car en son centre se trouve une grande mosaïque circulaire construite aux premiers temps de Havre. Elle représente une grande rose des vents, dont chaque branche est décorée de végétation, animaux et dragons constitués de milliers de petits

morceaux de céramique - parfois de la taille d'un gravillon. En plus des quatre flèches cardinales, elle compte sept autres branches, plus petites, désignant la direction des autres cités draconiques, décorées selon l'élément de leur Dragon tutélaire. La huitième désigne Onyr et la mosaïque a été enchantée de façon à se recomposer en une nouvelle flèche décorée selon le milieu de sa localisation présente. On dit que Szyl lui-même aurait construit cette œuvre merveilleuse. Elle est considérée comme sacrée par les voyageurs et il est de coutume de sceller l'engagement d'un maître de caravane par une poignée de mains sur la mosaïque, gage de bon voyage. Assez étrangement, la guilde des bâtisseurs de Kern a inscrit la mosaïque de Havre comme un passage obligé pour tous ses apprentis lors de leur fin d'études - tout comme les mages bâtisseurs d'Onyr, pour qui elle représente une merveille de sorcellerie architecturale.

Le marché aux bestiaux

Situé à l'extrême nord-est de la cité, le marché aux bestiaux est le plus grand du monde. On y trouve toutes sortes de bêtes de monte, de trait ou destinées à la boucherie. Bœufs, vaches laitières, chèvres, lézards géants, dromadaires, chameaux, chevaux, buffles et moutons se massent dans de grands enclos qui débordent hors de la ville. On y trouve quelquefois d'autres montures plus exotiques, comme des destriers kars, des éléphants, des autruches des steppes ou l'un des gigantesques scarabées géants de la Forêt Mère, de la taille d'un mammoth, ainsi que les terribles saurydes zûls - des lézards bipèdes à la monstrueuse mâchoire. On y trouve également des guides de montagne louant leurs yaks, restés dans les écaïles à l'est, afin de rejoindre les Marches Alyzées ou l'Empire Nésora. C'est un lieu riche en odeurs, en bruits et qui ne connaît jamais le calme.

Le temple du vent

Le temple du vent est en fait un gigantesque caravansérail percé de multiples portes, au-dessus duquel se dresse la tour des mages du vent. Toujours animé et lieu de marchandages permanents, le temple n'a pas la connotation religieuse de ceux des autres cités. Loin d'être un site de recueillement, c'est un lieu de rencontre et de retrouvailles, très apprécié des voyageurs. À chacune des six portes, deux grandes vasques contiennent du sable fin, qu'il est d'usage de jeter par-dessus



son épaule lorsqu'on entame un voyage important, afin de s'attirer les bonnes grâces du Dragon des Vents.

La tour est d'un diamètre frôlant les vingt pas, alternant les sections rondes et carrées pour finir en une pointe pyramidale à quatre faces. Son accès est normalement réservé aux mages, mais aucun contrôle réel n'y est effectué. C'est ici que se trouvent des bibliothèques, des salles d'étude et des scriptoriums à l'usage des mages des vents. On y trouve au sommet les appartements des Maîtres et celui de Tadd Lankel, lorsqu'il délaisse Onyr et quitte ses montagnes pour passer quelques jours à Havre.

Le palais des quatre vents

Le palais des quatre vents est la demeure officielle du Grand Maître et se transmet avec ce titre. En ce moment, Daana Toriser en est la résidente, même si elle est plus souvent

sur les routes qu'à Havre. Le bâtiment est un grand manoir au toit en coupole, d'environ trois étages. Il est doté de quatre tours angulaires rondes, au toit également en coupole, de cinq étages. Il est construit en une pierre brun-orangé très finement sculptée et percée de très nombreuses fenêtres. Il est possible d'accéder au hall d'entrée, qui est occupé par les clercs de la Grande Maîtresse, les rares érudits dévoués aux voyageurs et qui sont les seuls administrateurs de la caste. On dit que l'intérieur du palais est un véritable musée, regorgeant d'objets insolites ramenés par les Maîtres précédents durant leurs voyages.

Les tours cardinales

Situées autour de la place du Dragon, ces tours sont de grands édifices construits dans des styles architecturaux tous différents. Elles marquent le début des routes cardinales et portent les noms des quatre points cardinaux. Toutes servent à entreposer les biens, archives, trésors et objets divers appartenant à la caste des voyageurs. Pour y avoir accès, il faut obligatoirement être accompagné d'un Solitaire ou d'un Orphelin, voire d'un proche fils de Szyl. À l'intérieur, elles sont dans un état indescriptible de désordre, trop peu de voyageurs ayant à cœur d'organiser ces montagnes de parchemins, coffrets et objets divers.

La tour du Nord est un édifice circulaire en olivine, une pierre grise, mouchetée de noir et de vert. Elle est décorée de gravures qui la font ressembler à un immense tronc pétrifié.

La tour de l'Est est carrée, taillée dans un solide granit incrusté de lapis-lazuli, et ornée de scènes de montagnes et de sommets enneigés. La tour du Sud est triangulaire, construite dans une pierre argileuse tirant sur le beige. De multiples bas-reliefs la décorent, représentant des scènes urbaines et des cités fabuleuses, issues de légendes.

La tour de l'Ouest est octogonale et faite de mercure solidifié. Aucune décoration extérieure ne l'égaye, mais son éclat incomparable suffit à sa beauté. Lorsque le soleil se couche, elle jette alors mille feux irisés sur les alentours, véritable phare visible à des kilomètres à la ronde.

Les routes cardinales

Droites et délimitées par des bornes placées tous les vingt pas, ces voies rectilignes partent de la place du Dragon, aux pieds de chacune des tours, et constituent les seules artères fixes de la ville. Elles sont larges d'environ quinze pas et il n'est pas toléré d'en déborder. Mais, à part ces axes, Havre n'est absolument pas quadrillée de rues et le tracé des voies de circulation se modifie à mesure de l'installation et du départ des habitants.

La fontaine d'Ozyr

La fontaine est un lieu de rencontre et de discussion pour les érudits et les poètes de Havre. Au centre d'une place d'une trentaine

de pas de diamètre se dresse une statue du Dragon des Océans, comme émergeant des eaux. De nombreux bancs y sont disposés un peu partout et on y entretient toujours un débat intéressant.

L'anneau d'or

Cette taverne est bien connue des commerçants, car c'est l'une des plus grandes de la ville. Construite en dur, à la manière impériale, elle offre une vingtaine de chambres et un dortoir de près de cinquante places. Sa salle principale au vieux parquet patiné est divisée en deux parties, la première faisant office de taverne, la seconde disposant de quelques alcôves discrètes et d'une scène

conçue pour les troubadours. Ouverte tard le soir, elle accueille souvent une centaine de personnes, venues de tous horizons, mais à la bourse bien garnie.

Le nid des compagnons

Cette large tente rectangulaire de lourd velours vert foncé abrite l'une des meilleures boutiques d'animaux de compagnie de Kor. Tenu par Fidulien, un mage de la nature spécialiste du dressage, cet établissement existe depuis vingt ans et jouit d'une réputation inégalée. Fidulien est en effet connu pour dresser ses animaux avec douceur et leur insuffler par magie le goût de la compagnie humaine. Il est particulièrement réputé pour ses oiseaux et ses compagnons à fourrure. Il achète souvent cher de bons spécimens ramenés par des trappeurs et des chasseurs revenant de tout Kor. On trouve ici les plus beaux flux, ainsi que les rats gris et les zokoïs les plus doux.

La lanterne grise

Ce belvédère est l'un des lieux favoris de tous les amoureux de Havre. On le dit béni par Nanya et les mariages célébrés sous sa coupole de bois blanc gravé de runes mystiques seraient les plus heureux et les plus fertiles. La nuit, il est souvent le lieu de rencontres clandestines, son mauvais éclairage apportant une touche romantique qui séduit souvent les jeunes couples avides de sensations.

Les temples draconiques

Selon les habitants, chaque partie de la ville dispose d'une tente, d'une hutte ou d'un petit autel dédié à l'un des Dragons. Tous sauf Kalimsshar sont ainsi vénérés, sans aucune forme de rite ou de protocole. Des fidèles se livrent à divers rites en pleine rue sans que cela ne choque. Ainsi, devant un de ces sanctuaires, on voit parfois des guerriers se battre pour l'honneur, des mages méditer ou s'entraîner à des Clés corporelles. Des érudits instruisent les auditeurs, les Prodiges philosophent sur la nature ou effectuent leurs entraînements quotidiens. Toutes ces activités animent la ville et nourrissent sa grande tolérance religieuse.

La tente de szyl

Au centre de Havre s'étend la place du Dragon, entièrement vide. De plus de cent pas de rayon, elle laisse comme un trou béant au sein de ce capharnaüm de tentes et de huttes. En son centre se dresse une seule

tente : celle de Szyl. Même si sa taille importante évoque le fait qu'elle soit divisée en plusieurs espaces par des tentures et que les matériaux soient souvent renouvelés, c'est bien la même que Szyl planta symboliquement pour attendre les hommes. La large place sablonneuse qui l'entoure est considérée comme sacrée, personne n'ayant osé s'installer plus près d'un Dragon.

Il n'est pas très difficile d'accéder au "repaire" de Szyl - il suffit d'oser traverser la place et demander à voir le Dragon. En général, le silence accompagne tout téméraire qui oserait tenter la traversée. Arrivé à la tente, il peut être ignoré, accueilli par Loralendyl, qui vit ici, ou par un fils de Szyl. Les réactions varient selon la demande, mais si la réponse est négative, elle sera polie. En cas d'insistance, une réaction beaucoup plus violente s'en suivra...

Le duché d'Arvendell

La pointe nord de l'Empire de Solyr est le fief du duc d'Arvendell. En fait, son territoire s'arrête implicitement à deux ou trois lieues de Havre, considérée comme une terre draconique. Le duché est une province opulente, jouissant pleinement du commerce de Havre sous la forme de relais, auberge et écuries disposées le long de la route et même jusqu'à la lisière de la Forêt Mère. Principalement rural, ce fief dispose d'une solide économie basée sur l'exportation de son bétail et de ses produits, vendus à Havre, mais aussi expédiés aux quatre coins de l'Empire.

Le duché, s'il ne compte qu'une trentaine de villes de plus de dix mille habitants en plus de sa capitale Tumistriël, rassemble 12% de la population de l'Empire. De très nombreux comtes et chevaliers sont donc vassaux du duc et font régner sa loi avec efficacité. Le duché dispose de forces militaires très importantes, dont plusieurs compagnies de cavalerie lourde et plusieurs régiments de piquiers et de fantassins entraînés. La lisière de la Forêt Mère est surveillée conjointement par des éclaireurs mercenaires de Havre et des Prodiges gardiens qui assurent la sécurité de la route de Témeth.



LES ÉCAILLES DE SZYL

"Aucune fenêtre, aucun rempart ne saurait s'opposer au souffle du vent..."

- Szyl

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 enchantés par l'énergie élémentaire du Grand Dragon des Vents, éternel voyageur, mais aussi par ses enfants, ses Élus et les mages de sa Sphère. 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

Les refuges de Lloyan

Il aura fallu des siècles à cette simple légende pour se muer en une réalité des plus féeriques, transmise de ville en ville par les conteurs, les bardes et les voyageurs de passage, mais ce que tous s'accordent à nommer les "refuges de Lloyan" fait désormais partie de ces motifs de quête et ces inoubliables souvenirs de périple. Le nom poétique de ces havres de paix est également celui du premier voyageur à avoir pu en démontrer l'existence, au terme de longues années de recherche, en offrant à une délégation de mages des vents et de citoyens de sa propre caste l'occasion de passer la nuit, au plus fort d'une tempête mémorable, dans la chaleur d'un gîte inattendu.

Ces refuges magiques n'ont aucune permanence, aucune existence physique durable, et n'apparaissent qu'au gré des vents et de leur souverain - le Seigneur des Vents. De forme et d'apparence variables, ces refuges peuvent prendre l'aspect d'une simple hutte de chasse, comme celui d'une véritable auberge, certes abandonnée, mais baignée d'une douce chaleur et munie de lits reposants. Ils apparaissent, prennent forme et vie, et subsistent le temps d'une nuit pour conférer leur protection aux voyageurs égarés, aux marcheurs transis de froid qui s'aventurent par mégarde trop loin des civilisations.

Régulateur vivant du climat du Royaume de Kor, Szyl, Maître des Vents et des éléments naturels, considère ce don spontané comme une manifestation de la toute puissance draconique et une interprétation de sa bienveillance envers l'homme. Ainsi, tout en déchaînant ses humeurs sur la Terre, il prend soin d'accueillir les mortels démunis en son sein, de les réchauffer et de provoquer l'émerveillement si propice au respect des Grands Dragons.

Bien que de nature hautement magique, les refuges de Lloyan trompent leurs rares observateurs en ne dégageant aucune énergie reconnaissable, pas même - et à plus forte raison - par les mages de la Sphère des Vents. Au moment de les faire apparaître, les dragons chargés de ces manifestations ouvrent vers les Eeries un portail si délicat que ses effluves se dégradent sur plusieurs centaines de mètres autour du refuge en lui-même, évitant toute concentration trop flagrante de magie. Seuls les dragons semblent aptes, de par leur nature fondamentalement



magique, à ressentir la présence d'une énergie surnaturelle - mais, incapables d'en discerner les contours avec exactitude, ils préfèrent généralement s'en tenir à l'écart... En termes purement techniques, le meneur de jeu reste libre de conférer à ces refuges enchantés diverses facultés magiques, telles qu'une récupération accrue de la fatigue et des blessures, un climat magique propice aux rêves et aux prémonitions, une protection naturelle contre les prédateurs, les dragons, les créatures à l'endurance Fataliste, etc. Une visite impromptue du Grand Dragon lui-même n'est pas improbable...

Le mont des brumes

Connu des seuls Élus de haut rang et situé au sommet des Écailles de Moryagorn, à plusieurs milliers de mètres d'altitude, ce vaste plateau polaire masquerait un château de glace cyclopéen, une citadelle cristalline qui constituerait l'un des points de rencontre privilégiés des Dragons et de leurs Élus. Protégé par sa situation géographique et par une épaisse brume voilant les cimes, le Château de Cristal se dresse sur une plaine immaculée, sillonnée de vaguelettes de neige soulevées par le vent.

sites et objets
enchantés

Linvert Leyt

FOR 6 RÉS 7
INT 6 VOL 9
COO 10 PER 12
PRÉ 8 EMP 6

Physique : 3
Mental : 3
Manuel : 7
Social : 4

Chance : 6
Maîtrise : 4

Armure : 15
(cuir de grande qualité)
Initiative : 5d

Seuils de blessure :
Blessé (01-40) 000
Mort (61+) 0

Compétences : Armes de distance 12 (Spécialisation : Arc long 14), Armes tranchantes 7, Acrobatie 6, Athlétisme 6, Équitation 8, Géographie 9, Histoire 6, Astrologie 6, Langage des signes 8, Armes mécaniques 6, Mécanismes 5, Cordes 7, Jongler 7, Enseignement 9, Psychologie 8, Castes 7

Équipement : Cuir de qualité (protection 15, aucune pénalité), Arc long (dommages : 19+1D10, 1 action), Épée longue (dommages : 16+1D10, 1 action, Initiative +1)

Les tours scintillent sous un ciel d'un bleu azur uniforme et seuls quelques dragons des vents trouvent plaisir à y résider. On dit que cet endroit fut créé par Szyl, alors qu'il explorait les Écailles, dans le but de disposer d'un lieu de rencontre paisible pour les Ailés. Avec le temps, ce plateau est devenu une sorte de terrain neutre où les Dragons préférèrent se rencontrer pour converser, débattre de litiges et méditer ensemble au lieu de s'affronter par l'intermédiaire de leurs fils.

Les hommes ne peuvent accéder à ce site qu'à dos de dragon, car le recours aux portails est interdit par la volonté de Szyl. L'air est irrespirable hors du plateau, mais les vents de Szyl rendent l'endroit "fréquentable" - bien que glacial... Respecté par tous, le Mont des Brumes est souvent dénué de toute présence, mais de nombreuses crises ont été évitées grâce aux rencontres qui s'y sont tenues. On dit même que des dragons de l'ombre auraient accepté de s'y rendre, par le passé...

La compagnie de Linvert Leyt

Dire que le Grand Dragon des Vents apprécie les archers de sa caste est nettement en deçà de la vérité, tant il voue un amour des plus paternalistes aux voyageurs qui se consacrent à la pratique des armes de distance.

À ses yeux, la maîtrise et l'emploi des arcs relèvent d'une forme de noblesse que seule la magie draconique parvient à égaler. C'est donc logiquement que Szyl s'est épris de nombreux archers, au cours de l'histoire des hommes, et s'est penché sur la vie de Linvert Leyt, pourtant banni de la caste des voyageurs depuis près d'une vingtaine d'années...

Démis de ses fonctions d'éducateur de jeunes archers suite à une accusation de compromission avec l'Humanisme, cet ancien Solitaire a conservé de son enseignement une maîtrise hors du commun de l'arc et de diverses armes de distance. Considéré comme l'un des maîtres absolus de la discipline, il sillonne aujourd'hui les routes du Royaume de Kor, accompagné d'une petite communauté de vagabonds, jongleurs, artistes et baladins dont le seul point commun est de n'appartenir à aucune caste. Cette impressionnante troupe nomade - communément appelée la Compagnie ou la Compagnie de Linvert - compte plus d'une cinquantaine d'hommes et de femmes, ainsi que de nombreux enfants. Aucun des compagnons de Leyt n'est Élu, mage ou citoyen, par quelque biais que ce soit.

Embarquée dans des roulottes, la Compagnie s'installe périodiquement, au gré des saisons et des aléas du voyage, pour gagner subsistance en donnant des représentations, des spectacles et des démonstrations d'archerie, qui ont assuré sa réputation. Mais l'essentiel des ressources de la communauté provient des leçons de maniement d'arc que Linvert et ses meilleurs élèves vendent à prix d'or. Étrangement, l'archer se voit contraint de refuser des demandes, en raison de l'affluence, mais rares sont ceux qui avouent avoir eu recours aux services de ce paria...

Les orphelines

De mémoire d'érudit, les Orphelines sillonnaient déjà le Royaume de Kor avant l'institution de la caste des voyageurs - mais elles étaient bien plus meurtrières, à cette époque. Longtemps confondues avec les titanesques Colères de Szyl, capables de déverser sur une région entière un flot de rage et d'éclairs, les Orphelines ont progressivement perdu en intensité, jusqu'à pratiquement disparaître. Ces tempêtes soudaines, par trop brutales et concentrées pour être naturelles, sont dites chargées des âmes hurlantes des mages des vents morts par nuit de tempête. Nul ne peut les prédire, et encore moins les éviter, mais il semble heureusement qu'aucune tempête orpheline n'ait sévi aux abords des grandes cités draconiques ces dernières années...

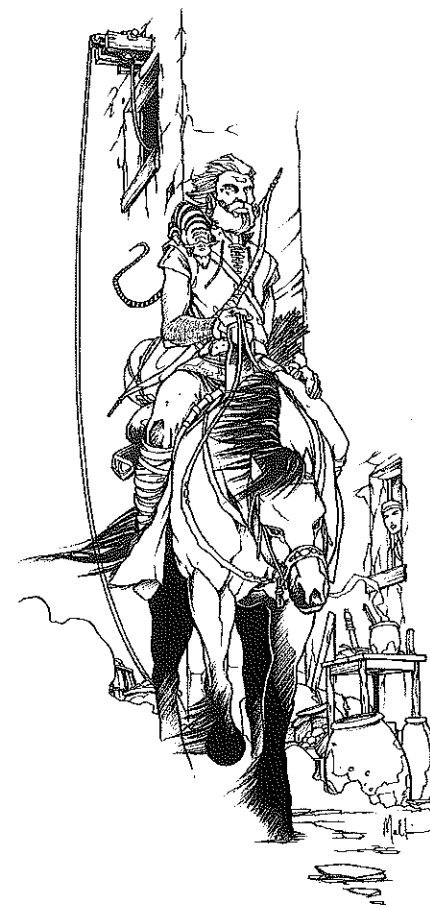
La dernière en date, tristement mémorable, avait laissé derrière elle un village dévasté, une forêt transformée en morne plaine et une vallée détrempée, jonchée de cadavres. Szyl lui-même ne semble avoir aucun contrôle sur ces manifestations, assurément liées aux portails reliant le monde des mortels à celui des Éeries - où les âmes des mages attendent, torturées, de libérer leur colère sur la Terre.

Les écailles

insoupçonnées

Les pierres de Moryagorn

Utilisées en secret par de nombreux voyageurs et éclaireurs d'expéditions lointaines, les pierres de Moryagorn font la fierté des rares citoyens qui, pour affirmer leur statut ou s'enorgueillir d'une telle possession, se risquent à les exhiber au grand jour. Connus depuis à peine quelques dizaines d'années, il semble que ces fragments de roche dotés de pouvoirs magnétiques existent - et soient utilisés - depuis



bien plus longtemps. On dit des pierres de Moryagorn qu'elles ont été offertes par Szyl aux voyageurs méritants qui s'aventurèrent loin vers le grand ouest, le désert du nord et les marais ponctuant les côtes de la Source, pour les aider dans leurs périples et leur permettre de trouver la direction du nord. Mais aujourd'hui, jalousement conservées par la caste des voyageurs et quelques érudits nomades, ces pierres aimantées ne quittent plus que rarement les mains de leur propriétaire...

Description :

De taille variable et inégale, ces éclats de pierre aux reflets argentés tiennent généralement dans le creux de la main et ne se différencient des autres fragments rocheux que par leur incroyable faculté à glisser, sur n'importe quelle surface, en direction du nord. La notion de points cardinaux n'est certes pas communément développée sur le Royaume de Kor, excepté chez les Humanistes, mais la possibilité de pointer systématiquement vers une direction facilite grandement les voyages.

Pouvoirs et capacités :

Une fois posé sur une carte, une table ou à même le sol, le fragment se met à scintiller légèrement, puis glisse, comme tiré par un fil invisible, en direction du nord. Tous les jets d'Orientation et d'Astrologie effectués grâce à une telle pierre voient leur Difficulté réduite de 5. Le joueur ne peut obtenir d'échec critique et relance tout résultat de 1 qu'il obtient lors de tels jets. De plus, une fois par jour, le porteur d'une telle pierre peut choisir de relancer un dé du Dragon - qu'il sera ensuite obligé de conserver - lors d'un appel aux Tendances.

L'anneau de l'Archer

Si nul n'a retenu le nom de son porteur original, beaucoup de voyageurs ont gardé en mémoire l'existence de cette bague, faite d'or et d'argent gris, que l'on dit imprégnée de la maîtrise du Grand Dragon des Vents.

Réputé pour avoir été porté par le "meilleur archer que le Royaume de Kor ait jamais connu", l'anneau a disparu au début des conflits entre Szyl et le Grand Dragon des Océans - une corrélation que certains n'hésitent pas à qualifier de "coïncidence" et qui, dans l'esprit des Maîtres de la caste des voyageurs, tendrait à prouver que l'anneau appartenait à... Szyl lui-même.

Description :

L'anneau de l'Archer est une bague double, prévue pour y glisser l'index et l'annulaire, dépourvue de toute gravure ou ornementation. Tout forgeron ou marchand pourra aisément estimer sa qualité comme exceptionnelle et fixer son prix de vente - purement théorique - à 50 dracs d'or minimum. Un mage des vents n'aura aucun mal à discerner les effluves magiques liés à sa Sphère...

Pouvoirs et capacités :

Lorsqu'il utilise un arc - quel qu'en soit le type - pour effectuer une attaque à distance, le porteur de l'anneau de l'Archer peut choisir d'ajouter sa Coordination à sa Compétence ou aux dommages de chacune de ses flèches. De plus, une fois par jour, il peut décider de ne tirer qu'une seule flèche et de faire appel aux Tendances pour lancer et conserver impérativement deux dés du Dragon. Les résultats de ces dés s'additionnent pour déterminer la réussite, les dommages, ainsi que les effets d'un éventuel jet critique. Il est évident qu'une fois ces facultés identifiées en tant que telles, la valeur marchande de l'anneau est multipliée de façon considérable...

Linvert Leyt
(suite)

Note : La Compétence Enseignement de Linvert s'ajoute au score de base de tout jet visant à transmettre sa maîtrise des armes de distance - cf. les règles d'expérience et d'apprentissage.

Description : Encadré par de longs cheveux blancs, parfois noués à l'aide d'une fine cordelette, le visage de cet homme marqué par la vie ne s'est pas déformé de son sourire énigmatique, presque inquiétant, et rehaussé par l'éclat d'un regard lumineux. Âgé de soixante-trois ans, cet archer d'exception est encore étonnamment vif et porte l'armure de cuir avec une rare prestance.

LE GRAND DRAGON

Les cuirs de Tyann Cyn

Fils d'une voyageuse et d'un tanneur de renom, Tyann Cyn a grandi dans les tentes et les caravanes, bercé par les rencontres et les découvertes qui lui donnèrent l'envie de vouer son existence au voyage. En plus de sillonner les routes de Kor, cet artisan réputé pour sa joie de vivre, confectionne des pièces d'équipement qui passent pour les plus beaux cuirs du Royaume - au goût des voyageurs, en tous cas. Légers, résistants, particulièrement adaptés à la marche et aux conditions climatiques extrêmes, ces bottes, manteaux, gants, vestes et autres éléments d'armure sont aussi prisés que rares, car taillés sur mesure et vendus à prix d'or...

Description :

Les cuirs de Tyann Cyn ont un éclat et une douceur incomparables - pour peu qu'ils soient consciencieusement entretenus, ils semblent comme neufs, malgré les années. Les armures sont plus fines, plus souples et mieux articulées, les bottes discrètes et chaudes, les capes amples et impeccablement

droites... Un croissant de lune griffé atteste, sur chaque objet, de son authenticité et de l'identité de son tailleur.

Pouvoirs et capacités :

Tous les objets conçus par Tyann Cyn et ses quelques apprentis - qui feraient passer nombre d'artisans indépendants pour de simples élèves - s'avèrent plus résistants, plus souples et moins encombrants que les autres objets du même type. Pour déterminer ces "bonus", effectuez un jet d'Artisanat en utilisant les caractéristiques de Tyann et de ses artisans, données pour chaque type d'équipement, et une Difficulté de 10. Pour chaque Niveau de Réussite, lancez ensuite un dé sur la table qui suit pour déterminer les bénéfices de l'objet. Si le client a un désir précis, comme une résistance accrue de son armure, par exemple, augmentez la Difficulté de 5 si l'objet de la demande est compris entre les résultats 1 et 5, et de 10 s'il est compris entre 6 et 10. Ces augmentations sont cumulatives.

1 : Solidité

L'objet gagne un cercle de Résistance supplémentaire.

2 : Beauté

Le porteur gagne un bonus de +1 à tous ses jets de Social basés sur la négociation et le charme.

3 : Privilège

Le personnage gagne un bonus de +1 à tous ses jets de Social effectués "contre" des voyageurs.

4 : Souplesse

La légèreté de l'objet augmente de 1 le premier dé d'action du personnage.

5 : Étincelle

L'objet est enchanté et dispose des pouvoirs d'un sortilège de premier niveau de la Sphère des Vents - au choix du meneur de jeu.

6 : Résistance

L'objet gagne deux cercles de Résistance supplémentaires.

7 : Splendeur

Le porteur gagne un bonus de +2 à tous ses jets de Social basés sur la négociation et le charme.

8 : Honneur

Le personnage gagne un bonus de +1 à tous ses jets de Social effectués "contre" des voyageurs, des artisans et des commerçants.

9 : Légèreté

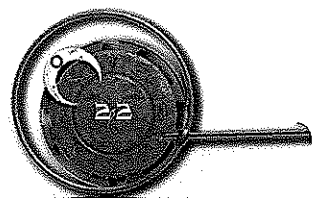
La légèreté de l'objet augmente de 1 tous les dés d'action du personnage.

10 : Enchantement

L'objet est enchanté et dispose des pouvoirs d'un sortilège de deuxième niveau de la Sphère des Vents - au choix du meneur de jeu.

Les prix pratiqués par Tyann Cyn sont deux fois supérieurs aux prix courants et le temps de création est, lui aussi, doublé. Pour déterminer ces deux informations, utilisez le degré de qualité des objets, en fonction des Niveaux de Réussite obtenus. Pour plus de précision sur le système, le temps et le prix de création d'objet, reportez-vous page 125 de *Prophecy* et aux annexes techniques du supplément *Les Forges de Kezyl*.

L'HOMME



LA CASTE DES VOYAGEURS

*" N'êtes-vous pas nés
pour parcourir ce
monde, enfants de
notre enfance ? "*

- Szyl

Havre, cité des vents

Bien que la caste des voyageurs soit l'une des plus célèbres de Kor, elle ne dispose paradoxalement pas des installations fixes que l'on en attendrait. Ceci tient au fait que les voyageurs sont d'incessants routards. Comment en ce cas justifier d'une permanence géographique pour un siège, des académies et des archives ? Comment, de plus, demander à ses dignitaires de cesser les voyages qui ont fait d'eux ce qu'ils sont, pour enseigner aux jeunes générations ? Très rapidement, l'idée d'installer à Havre des structures comme celles qui se construisaient dans les autres cités draconiques fut écartée. Szyl, peu enclin à contraindre des hommes à la sédentarité, décida alors d'un autre fonctionnement. Pour les voyageurs, la route deviendrait une école et les plus expérimentés seraient en charge de l'éducation des novices. Les mages devraient suivre l'exemple d'Onyr et apprendraient les secrets de la magie de l'air dans des écoles mobiles. C'est ainsi que Havre devint non pas un centre pour la caste des voyageurs, mais une étape irrégulière qu'ils prendraient d'autant plus plaisir à retrouver que leurs séjours y seraient rares.

Le palais des quatre vents est l'un des seuls édifices officiels - pour ne pas dire le seul. Il sert de résidence au Grand Maître et les archives relatives à la caste y sont conservées dans les tours cardinales. Hormis ce

palais, quelques lieux sont périodiquement investis par les maîtres des compagnies pour y installer de très temporaires bureaux, mais rien n'a jamais pu - volontairement ou non - être mis en place définitivement. Les voyageurs ressentiraient cela comme un trop lourd carcan pour le peu d'utilité que cela aurait.

La fondation de la caste

La fondation de la caste des voyageurs en tant que telle remonte à 1802 AdF, sous la contrainte d'Ozyl, qui souhaitait que chaque caste soit clairement définie. En fait, une sorte de fraternité existe depuis toujours entre les téméraires arpenteurs de la route. Depuis le pacte des Maudits passé par les Immortels venus de Cocon, l'homme avait toujours voulu découvrir le reste du monde et les liens étaient déjà tissés lorsque les concepts de caste et de cité draconique virent le jour.

Les propositions d'Ozyl ne firent que permettre aux voyageurs d'accéder à un vrai statut, sans quoi ils seraient restés de simples serviteurs. De toutes façons, Szyl lui-même considère que sa caste existe depuis que l'homme désire voyager et lorsque que l'un de ses pairs, comme Brorne ou Kroryn, se gausse de ses citoyens, sa réponse favorite reste " Mais vous savez, tous les hommes sont des voyageurs. Ceux qui sont venus frapper à vos portes l'ont prouvé en traversant le monde. Ils ont juste changé de profession en vous rencontrant... "

La hiérarchie

La hiérarchie de la caste des voyageurs est très floue. En raison de la grande mobilité de ses membres, il est bien rare qu'ils soient à même de conserver un titre et une localisation fixes. Il n'est pas possible d'assumer une fonction officielle si l'on est perpétuellement sur les routes. Toutefois, chaque voyageur a ses préférences et les plus expérimentés ont souvent des régions privilégiées. La caste est divisée en compagnies, qui représentent les différents corps de métier. Au sein de ces compagnies, on trouve un maître - souvent un Solitaire ou un Orphelin - qui se voit confier cette tâche par Szyl ou un de ses fils et qui représente peu ou prou la hiérarchie. Ensuite, il existe plusieurs titres honorifiques propres à chaque compagnie, comme le Premier Pisteur de la compagnie des chasseurs ou le Seigneur Luthier de la compagnie des ménestrels. Ces titres sont seulement le reflet de compétences unanimement reconnues. Il n'existe pas de compétition réelle ou de classement fixe. Ces titres n'obligent à aucune stabilité géographique et si des visiteurs souhaitent rencontrer tel ou tel représentant, il lui est souvent nécessaire de le chercher sur les routes.

En termes d'implantations géographiques, la caste dispose d'un nombre incalculable de petits comptoirs, sortes d'auberges relais qui sont aussi des lieux de commerce pour les voyageurs. S'y échangent rumeurs, messages et informations officielles, mais aussi des cartes, du matériel de voyage ou des montures. Lorsqu'un lieu ne dispose pas de comptoir, il est courant que la taverne voisine lui serve de substitut. Les artisans locaux compensent alors les besoins matériels. Ce réseau irrégulier permet de garantir aux voyageurs et à leurs compagnons une disponibilité permanente des lieux de repos. La communication à l'intérieur de la caste passe par les comptoirs, véritables relais d'information où l'on placarde parfois un édit ou une nouvelle d'importance. Dans le cas d'information majeure, la compagnie des messagers se charge de faire circuler la nouvelle aux quatre coins de Kor. Il est toutefois rare que de telles mesures soient prises, la présence diffuse d'une organisation derrière soi étant plus que malvenue. En général, seules des informations comme la mort du Grand Maître, une déclaration de guerre ou un édit draconique justifient le recours à un tel dispositif.

Les principales carrières

Le terme de voyageur englobe un certain nombre de fonctions qui impliquent toutes une grande mobilité. La vitesse, la destination ou le but du voyage peuvent ensuite différer largement, de même que les moyens mis en œuvre.

Les chasseurs

Respectés et honorés, les chasseurs sont les seuls citoyens à affronter les animaux sauvages et les dangers de la nature de leur propre gré. Souvent très respectueux des enseignements de Heyra, ils ont pleine connaissance de la portée de chacun de leurs actes. Ils épargnent volontiers les animaux jeunes ou rares et ne chassent pas plus que ce qui est nécessaire à la subsistance de leur communauté. Ce sont souvent des personnes pratiques, quoiqu'un peu frustrées de par leurs trop rares contacts avec d'autres humains, mais toujours empreints de sagesse. Ils sont souvent chargés de surveiller les lieux sauvages et s'organisent en patrouilles redoutables, si des incursions de monstres surviennent dans leur région.

Les éclaireurs

Ce sont les éclaireurs qui représentent la majorité des voyageurs. Bien connus des citoyens pour leur rôle de protecteurs des caravanes et des troupes, ils sont considérés comme la branche la plus militaire de la caste. Disciplinés et dévoués à leurs compagnons, les éclaireurs deviennent guides ou escorteurs car ils sont les seuls à pouvoir éviter les dangers de la nature. Il n'est pas rare de voir des liens se tisser entre protecteurs et éclaireurs, dans leur mission commune de protection de leurs compagnons. En cas de guerre, ils sont aussi les meneurs des grands corps d'armée et forment des groupes de reconnaissance incomparables. Parfois, il arrive que les plus violents éclaireurs recherchent les conflits et s'apparentent alors plus à des mercenaires. Mais ils sont assez mal considérés par les combattants en raison de leurs talents d'archers, qui en font des adversaires insaisissables taxés de lâcheté.

Les errants

Amoureux du voyage par nature, les errants ne supportent pas de planifier le moindre élément de leur parcours. L'amatiques, ils peuvent s'enflammer pour

une cause ou une autre, décider brutalement d'aider une troupe le long d'un trajet, mais laissent souvent leurs pas les guider au hasard. Les errants sont parfois considérés comme des gueux sans but ou comme de doux illuminés qui ne parviennent pas à trouver un sens à leur vie. En fait, l'errant est souvent avide de contacts humains, de découvertes et de nouveauté, passions qui les amènent à ne plus se soucier de leur propre vie ou confort, mais uniquement de leur richesse relationnelle. Il n'est pas rare que des errants se découvrent certaines affinités avec des prodiges, comme des sages ou des prophètes, enclins comme eux aux relations intérieures et profondes.

Les explorateurs

Toujours à l'affût de rumeurs et de légendes, les explorateurs se rencontrent à la frontière entre Kor et les régions inconnues. Ce sont des gens passionnés, souvent obsédés par la soif de découverte et le prestige qu'elle confère. Bien connus des érudits, les explorateurs sont souvent sollicités pour mener à bien des missions dangereuses d'exploration de ruines ou de récupération de livres ou d'objets anciens.

Les ménestrels

Les ménestrels forment le seul réseau de communication durable existant dans Kor. Outre leur rôle de pourvoyeurs de distractions par des contes, poésies et musiques, ils sont pour le peuple la seule source d'information sur les régions situées à plus de deux jours de route. Les ménestrels sont très appréciés par toutes les couches de population, du noble s'informant des affaires en cours hors de son fief jusqu'au serviteur, ravi de pouvoir avoir des nouvelles de son village natal. Les Historiens recherchent souvent les écrits des ménestrels, car ce sont souvent des témoignages vivants d'une époque et d'une région lointaines.

Les messagers

Les messagers sont probablement les voyageurs les plus solitaires en raison de leur constante mobilité et de la rapidité de leurs déplacements. Les messagers sont parmi les meilleurs cavaliers de Kor, très habiles pour déjouer pièges et embuscades ou semer des poursuivants. Certains usent de la vitesse pure pour accomplir leurs missions, mais bon nombre d'entre eux sont de rusés comédiens, dissimulés sous de fausses identités afin de garantir la discrétion de leurs actes.

Les missionnaires

Ces voyageurs sont parmi les plus fanatiques de la cause draconique connus. Ayant pris conscience des bienfaits des Édits draconiques, ils cherchent à instruire les peuplades les plus lointaines afin de leur faire partager ces enseignements. Ils sont souvent associés aux missionnaires Prodiges qui partagent la même flamme qu'eux. On ne les rencontre que rarement, mais la plupart du temps au-delà des frontières connues, bravant des cultures parfois très hostiles. Leur prosélytisme leur vaut un grand respect lorsqu'ils passent en Kor, car ils y sont considérés comme des incarnations vivantes du savoir draconique, dotées d'un courage sans limite pour oser aller instruire les infidèles.

organisations affiliées

Bien que les compagnies puissent sembler très différentes dans leur éthique et leur fonction, il n'existe aucune contrainte en ce qui concerne d'éventuels changements. Après tout, il est possible qu'un messager fatigué devienne éclaireur, sa ruse naturelle pouvant être très utile pour guider un groupe discret ou bien encore qu'un ménestrel se charge de quelques messages à porter dans une ville voisine pour le compte de quelques personnes. Il n'existe aucun registre strict des affiliations et chaque voyageur peut à loisir changer de compagnie.

Outre les sept compagnies majeures, il existe un certain nombre de confréries, groupes ou organisations dont les membres sont parfois issus d'une même compagnie - mais parfois de plusieurs. Il est possible de faire partie à la fois d'une compagnie et d'une organisation lorsque l'on est voyageur. Ces structures sont souvent un peu plus organisées que les compagnies, chacune disposant d'un chef officiel choisi par ses membres, d'un sceau officiel et de quelques postes fixes ainsi que d'un siège connu.

Les bardes de szyl

Les bardes sont les dépositaires du Chant des Ombres, écrit par Kalimsshar pour apaiser Kroryn. Ils sont considérés comme les chroniqueurs attitrés de la caste des combattants, ainsi que leurs proches conseillers. Composés majoritairement de ménestrels et de quelques éclaireurs, les bardes sont connus pour leur grande



sagesse, la fiabilité de leurs récits et leur peu d'intérêt pour le combat. Gardiens de la fougue des combattants, ils sont rarement animés de la passion des armes. Ils sont réputés pour leur connaissance de la magie, bien que ne la pratiquant pas eux-mêmes. Ils sont très liés avec la confrérie des bardes d'azur d'Onyr, dont beaucoup de membres font partie des deux organisations. Le siège des bardes de Szyl est à Yris, mais on les croit souvent installés à Ankar, tant ils sont nombreux à s'y retrouver. Leur chef, Emrad Uljir, est un vieil homme malade dont la fin est proche. Tous s'accordent à dire que Ken Lore, mari de la Maîtresse instructrice des aventuriers de la caste des combattants, et vivant à Ankar, sera leur prochain chef.

Les fils du vent

Les fils sont un puissant réseau de voyageurs de tous horizons qui ont pour vocation de faire circuler les informations et le savoir. Toujours prêts à affronter l'obscurantisme des dictatures, ils se dévouent principalement au peuple, trop souvent laissé ignorant des affaires du monde. Ils colportent toutes sortes de nouvelles et mettent un point d'honneur à séparer les rumeurs des véritables informations. Dangereux par leur tendance à ne garder aucun secret, ils sont toutefois respectés par les puissants qui ne peuvent se passer d'eux et de leurs précieuses informations. De plus, la crainte qu'ils peuvent parfois inspirer à la noblesse se fonde sur leur habileté à faire et défaire les réputations...

Leur siège se situe à Havre, dans le caravansérail de l'horizon. Leur chef est Miyann Delgrand, une femme d'une quarantaine d'années, dont on dit qu'elle fut une élève de Lofyr, le barde de Kroryn. Elle porte aussi le titre de maîtresse conteuse dans la compagnie des ménestrels.

LES AËSHIMS

Les Aëshims sont des guerriers qui ont appris à maîtriser la magie des vents.

Considérés par certains comme des mages de combat, ils se pensent toutefois affiliés à Szyl. Souvent solitaires, ce sont des combattants discrets, dont les motivations sont mystérieuses. On sait qu'ils mettent leur puissance au service de la caste des voyageurs, mais qu'ils sont souvent guidés par des dragons proches de Szyl. D'aucuns pensent d'ailleurs qu'ils sont les espions, les assassins ou les agents de Szyl dans les affaires politiques. Peu nombreux, ils se cachent souvent sous de fausses identités et ne révèlent leur nature qu'au dernier moment. Leur magie puissante, combinée à une maîtrise poussée des armes, fait d'eux de redoutables adversaires, ainsi que le sujet de nombreuses légendes et rumeurs. Leur chef, le Dend'Aëshim, se nomme Ganaël. D'aucuns disent qu'il pourrait bien s'agir d'un dragon - ou plus probablement d'un Orpelin - tant sa puissance est phénoménale. Sa description est vague et personne ne sait où le trouver, pas plus que le siège des Aëshims, la tour des tempêtes, dont on dit qu'elle se dresserait au sommet du Château de Cristal, sur le Mont des Brumes...

LA FLÈCHE

Ce corps de mercenaires recrute la majorité de ses membres parmi les voyageurs, mais compte aussi quelques combattants. Il est composé de nombreux éclaireurs et de quelques chasseurs, tous spécialistes du maniement de l'arc. La flèche est le résultat d'une tentative avortée de création d'un corps des archers dans la caste des combattants, il y a environ deux siècles. Littéralement expulsés par le Maître de l'époque, Thulka Drân, ils choisirent de se constituer en une organisation indépendante et mercenaire. Bien qu'officieusement proscrits, ses membres ne cachent pas leur appartenance à la Flèche et plus d'un général, seigneur de Kar ou maître de caravane, apprécie de disposer d'une petite troupe de ces archers d'exception. Si leur engagement est déshonorant, personne n'ose en faire état, car leur utilité est reconnue à demi-mot par tous. Leur chef est le commandant Quazid Strum, un homme d'une cinquantaine d'années, ancien combattant et éclaireur expérimenté. Il vit à Maurore, où se trouve le discret siège de son organisation.

LA ROSE DES VENTS

Célèbre dans tout Kor, cette puissante organisation regroupe tous les guides et maîtres de caravanes. Bien que majoritairement formée d'éclaireurs expérimentés et d'anciens explorateurs, il est possible d'y trouver quelques combattants, marchands ou protecteurs. Très fraternelle, cette confrérie assure la sécurité des voyages et ses nombreux membres sont le gage d'un trajet bien préparé. Les guides assurent entre eux la transmission du savoir par un système d'apprentissage et de compagnonnage qui permet aux jeunes de se former aux côtés d'un ancien à ce métier indispensable au commerce et à la circulation des personnes. Très pieux, les guides de la Rose se considèrent comme les détenteurs des secrets que Szyl donna aux hommes avant l'Âge des Fondations. Ils ne manquent jamais de prier le Dragon des Vents chaque jour de voyage et s'interdisent la moindre réticence du savoir qu'ils détiennent. Leur chef est le Pionnier Yhann Tragorn, connu pour être aussi l'ancien maître de la compagnie des explorateurs. Il a démissionné pour s'occuper de la Rose et gère l'organisation depuis le siège à Yris, dans le manoir de saphir.

ORGANISATION ET HIÉRARCHIE

Les écoles

Mis à part les sièges des organisations affiliées et le palais des quatre vents, il n'existe guère d'installations permanentes dans la caste. Les différents voyageurs étant perpétuellement en mouvement, la construction de véritables académies de voyageurs n'a jamais été possible, ni souhaitée. De ce fait, tout jeune novice désirant rejoindre la caste est pris en charge par les membres présents, selon un système de compagnonnage. Tout voyageur qui se respecte se doit d'accepter à ses côtés un ou plusieurs compagnons, auxquels il enseigne du mieux qu'il peut les rudiments de son savoir. Les compagnons n'ont pas de réel devoir envers leur instructeur, tout comme ce dernier n'a aucune obligation envers ses apprentis. Lorsqu'un apprenti considère avoir appris tout ce que le voyageur pouvait lui apprendre, il est libre de partir trouver un autre instructeur plus compétent ou de voyager seul. Ce système perdure dans les degrés supérieurs de la caste, où il est courant qu'un voyageur d'un Statut honorable souhaite parfaire ses compétences en devenant quelque temps le compagnon d'un voyageur plus reconnu au sein de sa compagnie.

Il n'existe aucune limitation à ce système, à ceci près que certains voyageurs refusent parfois des compagnons lorsqu'ils sont sur le point d'entreprendre une expédition trop dangereuse, qui mettrait un avenir prometteur en danger.

De par ce système particulier d'apprentissage, les attributions de Statut sont des plus floues au sein de la caste. En fait, ce sont souvent les instructeurs qui révèlent un beau matin à leur compagnon qu'il est maintenant digne d'un nouveau noeud à son foulard ainsi que d'un nouveau titre. Aucun cérémonial n'est prévu, pas de trace écrite ou autre forme de confirmation. Il est communément admis que tout voyageur qui annonce un Statut quelconque en soit réellement dépositaire. Cette probité morale ne subit que quelques accrocs, vite démasqués, lorsque des imprudents se prétendent plus importants qu'ils ne le sont vraiment. Il est en effet très difficile de simuler des compétences étendues lorsqu'on s'avère être un piteux guide, un archer médiocre ou encore un conteur peu charismatique. Bien que personne ne se charge officiellement de la répression de ces mensonges, des rumeurs courent sur la présence de dragons près des lieux où les imposteurs ont été démasqués, voire d'Aëshims traquant impitoyablement les faussaires. En tout cas, nul ne sait vraiment ce qu'ils deviennent après avoir repris la route sous la huée des habitants et les pommes pourries.

Les maîtres

Chaque compagnie est officiellement sous les ordres d'un Grand Maître, bien que cette fonction soit très éloignée de ce que ce terme désigne dans les autres castes. Le Maître est en charge de la

transmission des rares ordres et édits éventuels du Grand Maître, des éventuels rassemblements qu'il juge bon de provoquer avec la majorité de ses troupes et de la philosophie générale de sa compagnie. Il n'est en rien responsable des actes individuels de ses voyageurs ou d'une quelconque organisation rigide. En de très rares cas, Szyl a pu critiquer une dérive généralisée de la doctrine d'une compagnie, et ce par la voix du Grand Maître. Ces cas sont à l'origine des quelques rassemblements de compagnies qui ont eu lieu au long de l'histoire de la caste.

(bred fejud

Bred est le maître des explorateurs. C'est l'ancien lieutenant de Yhann Tragorn et son plus fidèle ami. C'est un homme d'environ trente-cinq ans, de taille moyenne, originaire d'Ysmir. C'est un Solitaire de haut rang, spécialisé en histoire et réputé pour sa connaissance de la géographie et sa maîtrise du javelot. Toujours en partance sur les routes, il consacre le plus clair de son temps à longer les frontières de Kor, rencontrant, au hasard des routes, ses subordonnés. Soucieux de leur sécurité, il n'hésite pas à leur prodiguer ses conseils et à les charger de messages ou d'objets importants à rapatrier vers le centre de Kor, quand il ne décide pas simplement de les accompagner.

(sezuil

Sezuil est le meilleur messenger de Kor et le maître de cette compagnie. Petit homme d'une quarantaine d'années, il paraît étonnamment jeune pour quelqu'un que ses trajets incessants auraient dû marquer. Cette étonnante caractéristique repose tant sur une endurance unique que sur sa maîtrise de l'art du déguisement. Il dispose en permanence d'une quantité impressionnante d'onguents et de baumes destinés à modifier l'aspect de son visage. Acteur au sang froid stupéfiant, il peut à loisir changer de sexe et de visage en quelques minutes. Élu d'une Chimère, la rumeur lui prête une initiation à la magie des portails, dont il n'a jamais montré la moindre preuve. Cavalier de grand talent, il connaît toutes les bonnes écuries de Kor et pourrait se vanter de tenir sur le dos de n'importe quel type de monture, et même celui d'un dragon dit-on...

(hordral l'harmonieur

Hordral est le maître des ménestrels. Conteur hors pair et musicien chevronné, il a hérité de cette fonction après que Lofyr a, une fois de plus, refusé de prendre les rênes de la

compagnie. C'est un homme de trente ans, mince et agile, à la longue chevelure blonde toujours en bataille. Amateur de bon vin et plaisantin téméraire, il apprécie plus l'accueil d'un châtelain que la compagnie des piliers de taverne, mais il lui prend parfois l'envie de se plonger dans ces ambiances enfumées et plus d'un modeste aubergiste l'a déjà vu franchir sa porte pour enchanter une soirée de sa voix captivante. Presque toutes ses ballades sont chantées, accompagnées d'un luth dont il tire ses mélodies cristallines. Personne ne lui connaît de liaison sérieuse, mais ses fréquents passages à Eraldys laissent à penser que des personnes chères à son cœur y résident.

(runthar dit "Le gris"

Yunthar est le plus fameux chasseur de Kor, ce qui lui vaut depuis plus de vingt ans de diriger la compagnie des chasseurs. Fils d'une Prodiges des chasseurs gris, ce robuste gaillard de plus de deux mètres reçut dès son plus jeune âge les enseignements d'Heyra, ce qui lui conféra très tôt une grande maturité. Lorsque sa mère fut tuée par un caïman noir vomit par le bayou, il se mit en chasse de la bête et la poursuivit durant six ans aux quatre coins du monde. Après avoir rattrapé, vaincu et purifié cette Abomination échappée de Kali, il avait sillonné tant de contrées qu'il mit sa vie au service de leur découverte. Son histoire est devenue un conte initiatique chez les chasseurs, qui le considèrent comme le seul d'entre eux à pouvoir affronter n'importe quel milieu naturel, à tel point qu'il aurait réussi à entrer et sortir de Solor plusieurs fois. C'est un archer émérite, sculptant lui-même les têtes de ses flèches de gravures réputées magiques. C'est aussi un grand spécialiste du maniement de la hache. Traqueur impitoyable, il est toujours à l'affût de la moindre rumeur au sujet d'un monstre quelconque et passe beaucoup de temps avec les fils du Vent. Il est inspiré de C'yan et l'un des chefs de la Compagnie du gantelet, bien que ses chasses purificatrices le mènent souvent loin des lisières putrides de Solor.

(les errants

Les errants forment une compagnie à part. Étant donné leur effectif réduit, aucun besoin d'y définir une quelconque hiérarchie ne s'y est jamais fait sentir. Cette compagnie s'est donc trouvée une forme improvisée d'organisation, fondée sur l'âge. Lorsque des errants se rencontrent, un rapport de hiérarchie se crée

spontanément en faveur du plus âgé. Leur philosophie en ce domaine est "Comme il est le plus vieux, il a parcouru le plus long chemin. C'est donc le plus sage d'entre nous."

Comme les errants ne prévoient jamais leurs voyages, ils ne se rencontrent que très rarement et ne se connaissent pour ainsi dire pas entre eux. Personne ne sait donc qui est leur plus vénérable citoyen, mais tous s'accordent à dire que Szyl et ses fils ont leur idée sur le sujet et que si des événements nécessitent de s'adresser au chef de la compagnie, ils le trouveront et l'informeront de ses devoirs.

(traffin opff

Première compagnie de la caste par son effectif, les éclaireurs sont sûrement la plus organisée. Leur chef est Traffin Opff, un homme maigre et sinistre, défiguré par une balafre depuis un terrible combat contre un dragon de pierre rendu fou par le Fléau. Très professionnel, il sait faire preuve de chaleur humaine une fois brisée la glace due à son apparence. D'une taille moyenne, il porte souvent de lourdes armures de cuir ornées de multiples colifichets. C'est un Orphelin très compétent dans l'art de la guerre, ayant étudié au cours de sa carrière auprès de Devon Styr de la caste des combattants. Élu d'un dragon de pierre qui était le père de celui qui l'a défiguré, il jouit d'excellents contacts avec la caste des protecteurs et porte le titre de Commandeur honoraire. Il ne bénéficie d'aucun Avantage ou Privilège mais du prestige militaire afférent à ce Statut. Traffin est l'un des rares liens officiels entre les protecteurs et les voyageurs et passe le plus clair de son temps sur les routes entre Yris, Havre et Kern.

(hellestrid

Véritable croisé de la philosophie draconique, Hellestrid est la maîtresse de la compagnie des missionnaires. C'est une femme d'une quarantaine d'années, aux cheveux roux et courts, souvent vêtue de lourdes robes de voyage brodées de scènes draconiques. D'un caractère pacifique et obstiné, elle fut l'une des premières à alerter les hautes instances des castes afin de leur exposer la situation de l'Empire Nésora. Très humaine dans ses tendances, elle ne comprend pas la perte dans laquelle elle s'engage Nésora et cherche activement à freiner les rumeurs de guerre qui proviennent de cet empire. Elle reçoit en cela le soutien d'une partie de la caste des Prodiges et de certains

érudits. Malgré la coalition agressive de la caste des combattants, des protecteurs et des mages qui a réussi à mandater l'Inquisition pour lancer un ultimatum aux dirigeants de l'empire, elle multiplie les missions diplomatiques et compte bien doubler l'Inquisition dans ses discours menaçants en faisant preuve d'une position plus pacifique. Elle a déjà annoncé que, si une croisade venait à être lancée, il ne faudrait pas compter sur le soutien de sa compagnie pour cautionner la guerre.

Les personnalités

(hoshiee

Hoshiee est un chasseur célèbre pour ses aventures au travers de Kor. Ce vieillard ridé et souriant est devenu une sorte de personnage mythique pour tous les gosses de Solyr, tant sa gentillesse est légendaire. Sa présence est toujours synonyme d'une nourriture riche et d'un environnement plus sûr. Hoshiee sillonne perpétuellement la moitié nord de Kor, à la recherche des villages manquant d'hommes valides pour nourrir les foyers. Il adore les enfants et ne se cache pas de son regret de ne jamais en avoir eu à chérir. C'est un spécialiste de la chasse au petit gibier, laissant les sangliers et les cerfs à des hommes plus jeunes. Il est aussi un très bon informateur des protecteurs et, s'il ne chasse jamais les brigands et autres rôdeurs, il se fait un devoir de leur envoyer des troupes capables de les arrêter rapidement.

(gûdrun

Gûdrun est une jeune maîtresse de caravane de la Rose des Vents. Membre de la compagnie des éclaireurs, c'est une femme d'environ vingt-cinq ans, que ses voyages ont rapproché de la caste des commerçants. Elle compense un sérieux manque de motivation pour le combat par un sens de la logistique et une capacité d'écoute sans pareil. Elle est souvent en voyage dans l'Empire de Solyr et met à profit ses qualités humaines afin de composer des caravanes agréables et rapides, ce qui plaît tout particulièrement aux nobles et aux commerçants de moyenne envergure, qui ont ainsi l'occasion de faire un voyage intéressant en bonne compagnie.

(kaa-zûl

Kaa-Zûl est un Zûl membre de la caste des voyageurs, mais qui n'entretient jamais de relation

Bred fejud

Maître de la compagnie
des explorateurs

Caste : Voyageurs
(Solitaire)

FOR 6 RÈS 8
INT 7 VOL 7
COO 7 PER 10
PRÉ 5 EMP 7

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 6
Social : 5

Chance : 7
Maîtrise : 3

Armure : 20 (cotte légère)
Initiative : 5d

Seuils de blessure 15
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Interdits : Loi de l'Amitié, Loi de la Découverte
Privilèges : Compagnons, Connaissance du monde, Fils
de la terre, Logistique, Rancune (Mérogs)
Avantages : Chance, Mentor (javelot), Sens de l'orientation
Désavantages : Déviance (altruiste), Échec (perte de plu-
sieurs jeunes compagnons)

Compétences : Armes de distance 10 (javelot), Armes
tranchantes 7, Athlétisme 5, Équitation 6, Escalade 7,
Ésquiv 6, Natation 5, Pister 4, Conn. des animaux 5, Géo-
graphie 8, Histoire 9 (Spé : civilisations anciennes 11),
Orientation 9, Astrologie 6, Cartographie 8, Lire et
écrire 7, Premiers soins 7, Mécanismes 5, Pièges 6, Atte-
lages 5, Cordes 6, Conte 4, Marchandage 5, Vie en cité 4,
Castes 5, Commandement 4, Diplomatie 4

avec son organisation et ne se prétend d'au-
cune compagnie. Kaa-Zûl est considéré
comme le chef des Passeurs du désert, une
bande de voyageurs éclaireurs zûls qui sont
les seuls à pouvoir garantir une traversée
assez calme du désert au souffle brûlant. Kaa-
Zûl pratique des tarifs exorbitants, mais offre
des escortes de guerriers barbares de qua-
lité. Il faut compter le double ou le triple des
tarifs habituels et il est courant que les tribus
rencontrées exigent en plus une taxe de
quelques centaines de dracs de bronze. Si le
principe paraît proche du racket, Kaa-Zûl se
vante de n'avoir jamais perdu un client durant
un combat contre des créatures du désert ou
des pillards refusant toute négociation. Il faut
dire que, devant ce colosse souriant de deux
mètres aux cheveux et à la barbe tressés de
petits ossements sculptés, on ne peut qu'ac-
quiescer et mettre la main à la bourse.

Gaugric
Aëshim

Caste : Mages/Combattants (Mage/Combattant)

FOR 7 RÈS 7
INT 7 VOL 7
COO 6 PER 7
PRÉ 4 EMP 4

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 4
Social : 2
Chance : 1
Maîtrise : 9

Armure : 20 (demi-plaques)
Initiative : 3d

Seuils de blessure 14
Égratignure 000
Légère 00 -1
Grave 00 -3
Fatale 0 -5
Mort 0

Interdits : Loi de l'Arme, Loi de la Prudence
Privilèges de Mage : Anonymat, Sortilège fétiche
(Foudre de Szyl), Style
Privilèges de Combattant : Double attaque,
Engagement, Riposte, Vigilance
Avantages : Droiture, Mentor (Sphère des
Vents), Sens du combat
Désavantages : Interdit (Enseigner), Regard des
Dragons (5 : Obéissance totale à Ganaël)

Compétences : Armes de distance 8, Armes
d'hast 6, Armes tranchantes 9, Discrétion 7,
Équitation 5, Ésquiv 7, Pister 6, Conn. de la
magie 6, Conn. des dragons 4, Lois 3, Orienta-
tion 6, Lire et écrire 5, Crochetage 4, Vie en
cité 5, Castes 3, Intimidation 8

Compétences de magie : Magie instinctive 7,
Magie invocatoire 6, Sorcellerie 3, Sphère des
Vents 7, Sphère de la Pierre 4, Sphère du Métal 4

Gaugric est l'un des principaux lieutenants de
Ganaël. C'est un impitoyable combattant connu
pour avoir éliminé un certain nombre d'ennemis
de Szyl ou traqué sans répit des voyageurs
indignes de leur caste. Vêtu d'une armure
anthracite rehaussée d'incrustations d'émail
bleu, deux yeux bleus à peine luminescents
brillent par les fentes de son heaume toujours
baissé. Il ne montre jamais son visage, considé-
rant cela comme une preuve de faiblesse. Les
rares qui l'ont vu parlent d'un visage angélique
aux longs cheveux violacés. Il ne se sépare
jamais d'une épée bâtarde dont il use sans pitié
et n'est guère connu pour sa chaleur humaine.

Note : Instruit par les mystérieux Aëshims, Gau-
gric est considéré comme jouissant des bénéfices
de chacune de ses castes simultanément.

POUR LE PERSONNAGE

Enfants des routes et des plaines,
orphelins du Royaume de Kor, amou-
reux des merveilles de la nature et des
rencontres imprévues, les voyageurs parta-
gent un goût de la solitude et de l'hospitalité
que peu d'autres citoyens sont à même de
comprendre. Considérés comme des vaga-
bonds, des esthètes en quête de vérité, ils se
distinguent les uns des autres par l'objet
même de leurs errances - le but de leurs
voyages, l'aboutissement de leurs recherches.
Des chasseurs forestiers aux pédagogues iti-
nérants, éclaireurs, ménestrels, bardes et
conteurs, les voyageurs possèdent et cultivent
des motivations, des techniques et des spé-
cialités fort différentes.

Toutes ces nouvelles données techniques sont
accessibles aux membres de la caste des
voyageurs. L'achat des Privilèges et le déve-
loppement 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
voyageurs.

Énigmatique (3)

Permet au personnage de masquer si bien ses
émotions, ses valeurs personnelles et ses moti-
vations que, s'il est soumis à la question ou
sondée par des moyens magiques, l'observateur

À propos des spécialisations

Chaque fois qu'un
personnage atteint le
Statut supérieur, il
peut développer une
nouvelle Spécialisa-
tion dans une Compé-
tence 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.

nouvelles compétences

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

Camouflage (spécialisation de discrétion)
Permet au personnage d'accroître sa discrétion
en tirant profit des particularités d'un
environnement précis - que le joueur doit
nommer au moment où il développe cette
Compétence. Tous les jets s'effectuent avec
un bonus de +2 dans ce milieu et la Difficulté
est réduite de 5. Le niveau de cette Compé-
tence ne peut dépasser Géographie + Mental
du personnage pour un milieu naturel, ou
Vie en Cité + Social s'il s'agit du
milieu urbain.

(tir monté (spécialisation d'équitation))

Permet au personnage d'utiliser efficacement une arme de distance tout en dirigeant une monture. En réussissant un jet de Manuel + Tir monté contre une Difficulté de 10 au début d'un tour de combat, le personnage pourra lancer au maximum (1 + Niveaux de Réussite) projectiles durant ce tour - le combat monté limitant ordinairement à un le nombre d'actions de ce type. Si ce jet est réussi, la Difficulté de tous les jets de tir à distance du personnage est réduite de 5 pendant le tour en cours.

Nouveaux privilèges

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

(chasseur (6))

Permet au personnage d'effectuer une attaque à distance avant le début d'un tour de combat, sans dépenser d'action ou déterminer de rang d'Initiative. Pour cela, le joueur doit impérativement prévenir le meneur de jeu de la "préparation" de son personnage - flèche encochée, vigilance, etc. - et réussir un jet de Manuel + Perception + niveau de Statut contre une Difficulté de 20. Cette Difficulté peut être réduite ou augmentée de 5 selon que le personnage est particulièrement vigilant, aux aguets ou, au contraire, fatigué, inattentif, etc.

Le jet d'attaque est géré de façon normale et peut faire l'objet d'un appel aux Tendances, de dépense de Points de Maîtrise ou de Chance, mais ne peut en aucun cas être couplé avec un autre Privilège de caste, quelle qu'il soit.

(garant (4))

Permet au personnage de jouer de sa réputation et de son statut de voyageur pour faire prévaloir la bonne foi, l'honnêteté de ses compagnons. En se portant ainsi garant de ses amis, il accorde à tous les membres de son groupe - à définir par le personnage lui-même, en fonction de ses propres critères - un bonus égal à son niveau de Statut pour tous les jets de Social effectués en sa présence. Ce bonus n'est applicable que dans des situations où le personnage peut de façon évidente se porter garant du groupe - droit d'entrée au sein d'une cité, partage d'informations, discussion avec des mages, des nobles, etc.

En contrepartie, le personnage subira seul les éventuelles retombées de propos ou d'actes déplacés commis sous son "autorité". Les sanctions de caste et les malus aux futurs jets de Social n'en sont qu'un exemple.

(vigilance (5))

Permet au personnage de se maintenir dans un état de conscience aiguë de son environnement et de prévoir, de sentir, de deviner les signes annonciateurs de danger ou d'événement. Très utile pour se réveiller en pleine nuit ou deviner l'imminence d'une embuscade, sur les chemins de Kor. Pour révéler les informations au joueur, le meneur de jeu peut se contenter d'annoncer une "sensation" ou demander un jet de Mental + Perception ou Empathie, en fonction de la nature du danger ou de l'événement, contre une Difficulté variant de 10 à 30. Un jet réussi indique la certitude de la menace, chaque Niveau de Réussite pouvant fournir au personnage une information supplémentaire quant à la nature exacte de cette menace - embuscade, danger d'effondrement naturel, présence de créatures, etc. La réussite de ces jets peut naturellement se traduire par un bonus aux jets de Réaction et/ou d'Initiative qui suivront.

Optiques de carrière

Les profils qui suivent n'ont rien de contraignant et ne correspondent qu'aux voies, aux carrières que suivent certains voyageurs. N'importe quel membre de la caste peut décider d'en suivre une, du moment qu'il a atteint le Statut de Pisteur ou qu'il s'apprête à l'obtenir. 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 voyageur, 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.

(les chasseurs)

Devise : La nature offre des fruits que la civilisation pourrit.

Motivations : Vivre, observer, sauvegarder.

Interdit : Tu respecteras l'ordre naturel et le cycle de la vie.

Requiert : Physique à 4, Manuel à 4, Perception à 6, Résistance à 6, Tendance Homme inférieure à 3, 25 points dans les Compétences Physiques, Armes de distance à 6, Athlétisme à 5, Pister à 6, Connaissance des animaux à 6, Premiers soins à 5

Spécialisation : Pister

Bénéfice : Le carquois du chasseur

Habitué à traquer et à se défendre contre toutes sortes d'espèces animales et monstrueuses du Royaume de Kor, le personnage a développé une solide connaissance de la faune qui lui permet, lors d'un combat, d'utiliser les points faibles pour accroître l'efficacité de ses coups. Pour chaque niveau de Statut qu'il possède, il peut choisir et nommer une espèce animale et une arme. En combat, lorsqu'il utilisera cette arme contre cette espèce précise, il pourra ajouter la valeur de son Attribut Manuel à chacun de ses jets de dommages.

Il est possible de choisir une carrière dès le deuxième Statut, celui de Pisteur, 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.

changer de carrière

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut de voyageur, 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 explorateur souhaitant devenir chasseur devra, en s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points pour développer Pister - Compétence correspondant à la spécialité de sa nouvelle carrière.

De plus, tous les Privilèges de caste voient leur coût augmenter de 2.

Le personnage ne peut choisir que des espèces qu'il connaît, pour avoir pu les rencontrer et les observer au cours de sa vie - l'homme n'est pas considéré comme une espèce animale dans ce cas précis, mais les dragons entrent naturellement dans cette catégorie, du moment que le personnage peut justifier d'une activité de "chasse draconique" plausible...

Les éclaireurs

Devise : Chaque route s'ouvre devant les clés des pionniers.

Motivations : Guider, protéger, conseiller.

Interdit : Tu ne refuseras aucun périple, aucune traversée.

Requiert : Mental à 4, Physique à 3, Perception à 7, Empathie à 5, Chance à 5, 25 points dans les Compétences Physiques, Équitation à 5, Pister à 6, Géographie à 7, Orientation à 7, Astrologie à 4, Attelages à 4, Privilège Vigilance

Spécialisation : Orientation

Bénéfice : Ouvrir la route

Chaque fois qu'un danger ou qu'un événement imprévu survient en extérieur, le personnage peut réagir sans céder à la panique et ajouter son niveau de Statut à la valeur de son premier dé d'Initiative.

S'il le souhaite, il peut renoncer à ce gain pour tenter de prévenir ses compagnons du danger et leur faire gagner le même bonus - à tous sauf à lui-même - en réussissant un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 20. Il est possible de dépenser des Points de Chance sur ce jet, mais pas de Maîtrise. Si le jet est réussi, tous les membres du groupe voient leur premier dé d'Initiative augmenté du niveau de Statut du personnage éclaireur.

Les errants

Devise : Le voyage n'est-il pas assez beau en lui-même pour lui chercher une justification ?

Motivations : Voyager, ressentir, partager.

Interdit : Tu ne souilleras pas la mémoire des contrées que tu visites.

Requiert : Mental à 4, Social à 4, Intelligence à 6, Empathie à 7, Tendance Homme ou Dragon à 3, 30 points dans les Compétences Mentales, 20 points dans les Compétences Sociales, Géographie à 7, Histoire à 5, Astrologie à 5

Spécialisation : Astrologie

Bénéfice : L'œil de l'Orphelin

Alors que la plupart des aventuriers n'apprennent qu'en réalisant des actions et en expérimentant des situations liées à leur voie,

leur caste, le personnage se nourrit des moindres sensations, des plus infimes paroles. Au moment du calcul des Points d'Expérience, le personnage ne peut gagner moins que son niveau de Statut dans les valeurs de Danger, de Découverte et d'Implication - les gains de ces trois valeurs sont donc rehaussés au niveau de Statut du personnage, s'ils lui sont inférieurs. La multiplication par deux des points de la valeur privilégiée s'effectue après l'application de ce Bénéfice.

Les explorateurs

Devise : Il est tant de merveilles inconnues en ce monde...

Motivations : Apprendre, chercher, découvrir.

Interdit : Tu ne garderas secrète aucune découverte d'importance.

Requiert : Mental à 4, Intelligence à 6, Chance à 6, aucune Tendance supérieure à 3, 25 points dans les Compétences Mentales, Orientation à 6, Géographie à 6, Histoire à 6

Spécialisation : Géographie

Bénéfice : Le feu de camp

Lorsqu'il est en voyage, en route vers une destination précise, le personnage peut préparer son expédition en attribuant un bonus à certaines Compétences. À la veille de chaque nouvelle journée, il dispose d'un nombre de points égal à son niveau de Statut qu'il peut attribuer - en les répartissant comme il l'entend - à une ou plusieurs de ses Compétences Mentales, Manuelles ou Sociales.

Durant la journée qui suivra, tous les jets impliquant ces Compétences seront augmentés des points dépensés la veille au soir. Ce Bénéfice n'est utilisable que la veille et pour la journée qui suit - les points non dépensés sont perdus - et aucune Compétence ne peut être augmentée de plus de points que le niveau de la Tendance la plus élevée du personnage.

Les ménestrels

Devise : Les mots ont des couleurs que les yeux ne peuvent peindre.

Motivations : Apprendre, interpréter, conter.

Interdit : Tu n'altéreras pas la vérité de l'Histoire.

Requiert : Mental à 4, Social à 4, Présence à 6, Empathie à 6, Tendance Homme à 3, 25 points dans les Compétences Sociales, Histoire à 6, Conte à 6, Éloquence à 6, Psychologie à 5

Spécialisation : Conte

Bénéfice : La veillée

Au terme de chaque événement important, comme la fin d'une quête ou le dénouement d'une intrigue l'impliquant, lui ou ses compagnons, le personnage peut écrire et réciter un conte, un poème, une interprétation poétique de ces événements, qui en gravera les enseignements dans les mémoires. En termes techniques, cette veillée permet au personnage d'effectuer un jet de Mental + Présence au terme de chaque aventure, au moment où le meneur de jeu attribue les Points d'Expérience du groupe, mais aussi de la Compagnie. La Difficulté du jet est égale à 15 + le total des Points d'Expérience attribués + le nombre de personnages impliqués dans le groupe. S'il est réussi, tous les membres du groupe ou de la Compagnie gagnent un bonus de points supplémentaires égal au niveau de Statut du ménestrel.

Il est impossible de ne choisir qu'une partie du groupe et ce jet ne peut être effectué qu'une seule fois. S'il utilise ce Bénéfice au sein d'une Compagnie d'Inspirés, le personnage ne peut faire gagner plus de Points d'Expérience que le niveau de sa Compétence Astrologie.

Les messagers

Devise : Le savoir est un feu qu'il faut entretenir, un tableau sans cesse renouvelé.

Motivations : Écouter, transmettre, communiquer.

Interdit : Tu ne priveras tes pairs d'aucune information.

Requiert : Mental à 3, Social à 4, Empathie à 6, Tendance Homme à 2, Tendance Fatalité à 0, 25 points dans les Compétences Physiques, 20 points dans les Compétences Sociales, Équitation à 6, Géographie à 5, Orientation à 6, Vie en cité à 6, Baratin à 6

Spécialisation : Vie en Cité

Bénéfice : L'ambassadeur

De par sa caste et sa fonction, jugée primordiale à l'acheminement des informations, le personnage peut demander à être entendu par

n'importe quel représentant de caste d'un Statut égal au sien +1. Ainsi, au sein des cités draconiques ou fidèles aux Édits, le personnage pourra demander à rencontrer le citoyen de son choix et sera toujours entendu, ne serait-ce que par un autre représentant de Statut équivalent. Ce Bénéfice n'est pas utilisable dans les régions et les cités non affiliées aux Lois draconiques, mais sur une grande partie du Royaume de Kor, il est très malvenu de refuser une telle demande...

Les missionnaires

Devise : Le don des Grands Dragons se transmet, tel le don de la vie.

Motivations : Instruire, transmettre, célébrer.

Interdit : Tu ne détourneras pas l'enseignement draconique.

Requiert : Mental à 4, Social à 4, Intelligence à 7, Volonté à 6, Présence à 6, Tendance Dragon à 3, 30 points dans les Compétences Mentales, 25 points dans les Compétences Sociales, Connaissance des dragons à 5, Histoire à 6, Lire et écrire à 6, Éloquence à 5, Psychologie à 6, Diplomatie à 5

Spécialisation : Psychologie

Bénéfice : La patience du tuteur

À force de parcourir les routes pour transmettre son savoir, le personnage a développé un sens aigu de la pédagogie et peut, sans effectuer le moindre jet, réduire le coût en Points d'Expérience des Compétences qu'il enseigne - et qu'un autre personnage apprend et/ou développe grâce à lui - de son niveau de Statut. De plus, le personnage réduit du même montant le coût d'apprentissage et/ou de développement des Compétences qu'il apprend auprès d'un autre tuteur, du moment que ce dernier possède la Compétence en question à un niveau supérieur à son propre Statut. Ce Bénéfice n'est utilisable que pour développer des Compétences et réduire le coût d'achat d'un nouveau Privilège pour le personnage, du moment que celui-ci en possède moins que son niveau de Statut +2.

LA SPHÈRE DES VENTS

" Va où le vent te mène... "

- Adage
des mages de Szyl

Après Khy, Szyl est le second Dragon de deuxième génération. Ozyr le traite avec dédain, Brorne le bouscule à l'occasion et Kroryn le méprise ouvertement - mais tous ses pairs savent bien que, sans ce trublion, la vie serait impossible.

La magie de Szyl est d'apporter le mouvement et l'évolution, sans pour autant entraîner l'univers dans l'entropie, comme son oncle Kalimsshar - et cela nécessite plus de maîtrise et de sagesse que certains Dragons n'en posséderont jamais. Il en va de même pour les mages des vents.

On pourrait penser, à tort, que la magie de l'air et des vents est légère, insouciance, voire inconsistante.

C'est une grave erreur. Le voyage est riche en enseignements, dont le premier de tous est que les insoucians ne survivent pas longtemps. La magie de Szyl est, au contraire, pragmatique, utile, rapide et souple. Liberté et adaptation sont les maîtres mots des mages des vents.

Bien entendu, ce sont aussi de grands conteurs, des voyageurs émérites et rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir dupé l'un d'entre eux.

histoire

de la magie des vents

Si Nanya est la mère de Szyl, il ne faut pas oublier que le Dragon des Vents fut créé avec une parcelle des rêves de chacun des autres enfants de Moryagorn - tous, sauf Kalimsshar. Ainsi est-il un peu l'enfant de tous les éléments, alliant à la fois la ténacité de Brorne, la vivacité de Kroryn, le mystère de Nanya... Bien vite, il se fit un devoir d'accélérer le mouvement de la création chez ses pairs. Il fit don de son énergie, virevoltant tel un petit génie, insufflant de nouvelles idées et de nouveaux concepts à chaque instant. L'échec relatif qu'il connut avec Khy et son voyage loin de l'aile protectrice de Moryagorn n'eurent pour effet que de le motiver un peu plus, au point que certains mages attribuent au Dragon des Vents l'idée émise par Khy que Moryagorn devrait faire tourner le monde pour ainsi le faire évoluer plus rapidement. C'est avec cette volonté de faire évoluer le monde que les premiers Immortels écoutèrent les enseignements de Szyl. La magie des vents était alors faible, mais dynamique.

Ses pratiquants parcouraient le monde, défilant les éléments et se mesuraient à ce qu'ils avaient de dangereux. Les autres Dragons admiraient d'un œil amusé ces petits êtres si motivés, les aidant, les bloquant et, parfois, les récompensant pour leur ruse et leur ténacité.

Mais vint le temps des guerres et la faute de Kroryn et Kezyr. Les deux Dragons blessèrent mortellement Nanya et, sans l'intervention de Szyl, auraient sans doute fait disparaître le rêve et la magie de l'univers. C'est lors du rituel de guérison de Brorne que le Dragon des Vents réalisa qu'il ne servait à rien de donner du mouvement au monde si on ne lui donnait ni un sens, ni de quoi perdurer. Lors de sa fusion avec la pierre pour réparer le cœur de la Chimère, il s'endurcit à tout jamais. Et lorsque ses enfants et les Immortels qui l'entouraient furent balayés par le souffle de Kroryn durant la bataille de Khyméra, il décida que personne ne pourrait commettre à nouveau un tel forfait contre lui ou ceux qu'il aimait. Les mages de Szyl, s'ils ne pouvaient être les plus forts, devinrent alors les plus rusés et les plus radicaux. La motivation y était toujours, mais au dynamisme s'étaient ajoutés le courage et la détermination.

Lorsque l'homme passa son pacte avec Kalimsshar, Szyl renforça d'autant ses techniques de magie au point que Brorne lui-même s'en étonna et en avisa Nanya. Bientôt, dans les écoles de magie, on apprit autant la survie que l'art de manipuler les runes. Certains grands sorciers furent écoutés pour leur connaissance dans l'art de la guerre, démontrant comment le mouvement et l'information pouvaient faire gagner des batailles sans échanger un coup.

C'est l'affrontement contre Ozyr qui fit sortir la Chimère de son silence. Elle approuvait les vues de son fils, mais lui rappela que le vent n'était pas que tempête, mais aussi brise légère. Elle lui expliqua que le voyage n'était pas la conquête, mais la découverte et qu'il en allait de même de la magie...

organisation interne

Les conseils de Nanya furent entendus par Szyl qui décida d'organiser ses écoles de magie autour des principes de sécurité, d'adaptabilité mais aussi de dynamisme et d'évolution. La hiérarchie est très sommaire au sein de la caste des mages des vents.

Un mage n'est que ce qu'il fait. Son cursus devra passer par de nombreux voyages car il n'y a pas " des " écoles de magie des vents, mais une seule et unique, éparpillée partout dans le monde.

Un mage élève de Szyl n'est pas reconnaissable - quand on voyage, on reste discret. Il n'existe aucun langage secret, pas de signe distinctif, à peine quelques titres peu utilisés et encore moins d'obligations d'obéissance à une hiérarchie. Donc, contrairement aux autres spécialistes de Sphère, aucun titre particulier ne symbolise chaque rang. Par commodité, on garde les titres généraux, même s'ils ne sont pas utilisés. Un mage des vents est un voyageur, pas plus, pas moins.

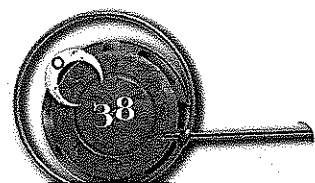
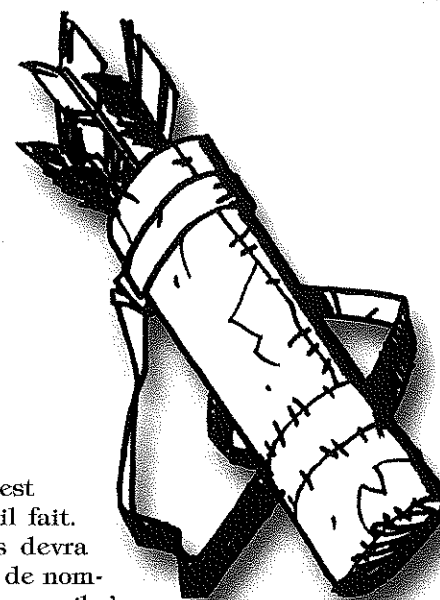
L'apprenti

Durant cette période, le mage ne voyage que dans sa région, d'une annexe de l'école à l'autre ou au sein d'une caravane itinérante. Il doit signaler sa présence à chaque fois qu'il arrive dans une cité abritant une académie de Szyl. On considère ces mages comme des débutants et ils sont donc " surveillés " à toutes fins utiles, mais uniquement pour leur sécurité. Certains s'affranchissent très vite de cette vigilance.

La Sphère des Vents doit être de 3, en plus des obligations inhérentes au niveau.

L'initié

C'est le voyageur typique. Il est indépendant et, à partir de ce niveau, il ne doit rendre compte de ses actes à personne, sinon à lui-même. Il voyage pour son compte, cherchant à



progresser tant en magie, qu'en savoir. On le trouve dans les troupes de mercenaires comme éclaireur ou guide, mais aussi dans les villes comme conteur ou chanteur. La Sphère des Vents doit être de 5, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Le mage

Il n'est pas rare que certains maîtres de caravane ou de compagnie marchande soient des mages de Szyl. Ils ont l'expérience, les réseaux et la connaissance du terrain nécessaires. Encore une fois, rien ne les distingue des autres mages, si ce n'est l'expérience. La Sphère des Vents doit être de 7, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Le grand mage (ou Archi mage)

Quand le voyageur pratiquant l'art de Szyl décide de s'arrêter, ce qui est rare, il peut alors fonder une annexe aux trois écoles des vents. Il signale sa création au siège de Havre et ouvre ses portes à quiconque se présente pour apprendre. Suivant son niveau, l'enseignement est plus ou moins onéreux. La liste des annexes est mise à jour tous les ans et certaines d'entre elles, bien qu'encore ouvertes, ont pourtant été retirées de la liste, faute de nouvelles.

La Sphère des Vents doit être de 8, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Grand maître

C'est lors d'un périlleux voyage au cœur des montagnes les plus reculées que Tadd Lankel rencontra Daana Toriser, la Grande Maîtresse de la caste des voyageurs. En mauvaise position face à quelques autochtones peu compréhensifs, il la sauva grâce à sa magie. Quelle ne fut pas son erreur ! Pour le remercier, elle le nomma Grand Maître des mages de Szyl, lui, le modeste voyageur épris de liberté. Sczylo, fraîchement lié avec lui, le poussa à assumer cette tâche et à la considérer comme un nouveau défi face à la plus complexe des conditions : la nature humaine.

Les écoles de magie

Il n'est que trois écoles affiliées à Szyl dans tout le Royaume de Kor. Elles se trouvent à Havre et servent de relais entre toutes leurs annexes, parfois plus importantes en effectif. Elles sont dirigées par trois directeurs dont la charge est de contrôler le bon fonctionnement des annexes, rien de plus. Si un problème survient, ils peuvent décider de les rayer de la liste.

Les voyageuses

La Magie instinctive est obligatoire pour survivre aux nombreux périls d'un voyage. Tous les mages de Szyl possèdent au moins un sort de cette nature. Mais ils n'en sont pas les spécialistes, contrairement aux idées reçues. On nomme ces écoles les Voyageuses parce qu'elles sont généralement itinérantes, organisées en grandes caravanes dont les professeurs changent aussi rapidement que les élèves. Tous les mages - et non-mages - y sont les bienvenus, à l'exception des adeptes de Kalimsshar, qui n'y sont que tolérés. On en trouve partout sur Kor.

Les appels

Ce ne sont pas les Eeries de Szyl, détruites durant les guerres fratricides, que les mages invocateurs cherchent à atteindre, mais tout simplement n'importe quel point de Kor. Tous les efforts de ces hommes et femmes sont tournés vers le voyage et, surtout, vers la mer. En effet, si Ozyr peut bloquer tous les navires dans son domaine, elle ne peut rien faire contre les expéditions via les portails. Ses écoles sont les plus secrètes de Kor, même si la faction des Historiens en connaît l'existence et tente de les détruire.

Les grandes voiles

Les mages de Szyl ne sont pas friands de grands noms pompeux, mais c'est avec respect qu'ils évoquent les caravanes des Grandes Voiles. Ces annexes bravent les interdits draconiques les plus importants en cherchant à enchanter des moyens de transport - maritimes, aériens, terrestres et même oniriques. Szyl n'intervient pas et temporise à chaque nouvelle plainte des Dragons, protégeant sans vergogne ces voyageurs d'un nouveau genre. Il veille juste à ce que les techniques utilisées ne soient que magiques et non pas humanistes. Dans le cas inverse, il intervient directement, mais uniquement pour détruire la machine.

Deux personnages importants aux yeux de szyl

sinn'tanna, la fille des vents

Cette femme a connu les geôles de l'Inquisition, les tortionnaires déments de Kalimsshar et les pièges des assassins de la faction secrète des Historiens. Et pourtant, elle s'est relevée à chaque fois pour reprendre son voyage. Cette mage est connue de tous les voyageurs comme une légende. On ne sait pas ce qu'elle cherche, ni pourquoi elle relève tous les défis possibles, mais elle symbolise la liberté partout où elle passe et cela gêne les puissants et les obtus. Elle a été de toutes les révolutions, de tous les procès et de tous les changements, triomphant ou chutant pour toujours s'échapper et reprendre sa course. Selon la rumeur, elle longerait actuellement la côte, s'arrêtant tous les cent pas pour défler et insulter Ozyr elle-même.

Description : Une femme d'une trentaine d'années, brune, les cheveux en brosse, le visage carré et l'air martial. Elle porte sur elle les marques de ses déboires, mais n'en parle pas. La nuit, elle se réveille souvent en hurlant et en pleurant et c'est le seul moment où elle redevient humaine.

Caste : Voyageurs

FOR	6	RÉS	9
INT	7	VOL	6
COO	6	PER	9
PRÉ	7	EMP	6

Physique : 5

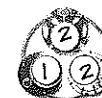
Mental : 5

Manneur : 3

Social : 5

Chance : 5

Maîtrise : 5



Armure : aucune

Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Interdit : Loi de la Découverte, Loi de la Liberté

Privilèges : Archer, Connaissance du monde, Solitaire

Avantages : Agilité, Allié, Sens de l'orientation, Statut Social

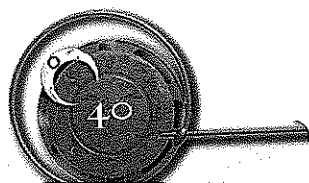
Désavantages : Curiosité, Insouciant, Obsession (la liberté de mouvement)

Compétences : Armes de distance 5, Armes tranchantes 5, Corps à corps 8, Acrobatie 9, Discrétion 8, Équitation 10, Escalade 8, Esquive 7, Natation 7, Pister 10, Conn. de la magie 7, Conn. des animaux 6, Conn. des dragons 6, Géographie 10, Orientation 10, Cartographie 9, Herboristerie 4, Lire et écrire 4, Premiers soins 8, Pièges 5, Cordes 6, Conte 11, Éloquence 6, Castes 6, Dressage 9, Intimidation 5, Séduction 8

Compétences de magie : Magie instinctive 7, Magie invocatoire 4, Sorcellerie 5, Sphère du Métal 8, Sphère des Vents 8, Sphère du Feu 5, Sphère du Rêve 5

scor, dragon de szyl

Ce vieux dragon a gardé la fraîcheur et la candeur de sa jeunesse. Il prend toujours forme humaine pour visiter les villes et villages qu'il traverse et se fait connaître sous le nom de Scor L'heureux. Armé uniquement d'une mandoline, il joue le rôle d'un conteur, apportant des nouvelles du monde aux endroits les plus reculés. Souriant, jovial, il ne quitte pas une place sans être persuadé que les autochtones ne sont pas plus heureux. Il charme les femmes, fait rire les hommes et amuse les enfants. Sa véritable fonction, comme d'autres de ses frères, est de veiller à l'équilibre des Tendances partout dans le monde. Il n'interviendra jamais directement, mais délivrera un rapport soit aux Sages, soit aux Conciliateurs - deux factions secrètes - qui agiront alors en fonction. Sous une autre forme et un autre nom, Scor peut aussi être Conciliateur, mais uniquement en cas d'urgence.



LES MAGES DES VENTS

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

particularités des mages de szyl

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

un nouveau désavantage

Curiosité (0)

Ce Désavantage s'apparente à la Loi de la Découverte (cf. page 113 de *Prophecy*), à la différence près que le mage ne doit jamais s'arrêter de chercher. Que ce soit un lieu, une idée, un fantôme, une personne ou un objet, le mage ne peut jamais s'arrêter de chercher. Et il doit absolument trouver avant

de passer à une nouvelle quête. En termes de jeu, le personnage voudra toujours tout savoir, tout entendre et tout voir. Cela peut être gênant - sauf s'il est Questeur - car la curiosité est un vilain défaut, qui amène souvent des problèmes. Si le joueur ne respecte pas ce comportement, le meneur de jeu peut lui infliger des pénalités liées au manque de motivation du personnage, qui ne peut plus assouvir sa passion.

une nouvelle compétence

Un mage des vents a le droit de développer la Compétence qui suit.

Perception climatique (Théorie)

Cette Compétence permet au mage de prévoir la nature, l'orientation, la force et la durée de toute altération climatique. Cette Compétence particulière est également connue des mages de la nature et des océans.

des clés

Les mages de Szyl utilisent des Clés assez particulières. Elles sont utilisables par d'autres mages, mais destinées uniquement à la magie des vents. Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés dans le livre de base (cf. page 198).

Runes

Magie instinctive : Lignes parallèles très fines, flèche

Magie invocatoire : Cône inversé, nuages
Sorcellerie : Tourbillons entrecroisés

Postures

Les postures des mages de Szyl sont réputées pour être particulièrement difficiles à reproduire. Le mage doit posséder la Compétence Danse ou Acrobatie pour les adopter, mais s'il y parvient, il a droit à une action simple - combattre, dégainer, prendre, etc. Cette petite règle est destinée à rendre hauts en couleur les actes magiques de Szyl - courir sur les murs, cabrioler sans tenir compte de l'apesanteur, etc.

Magie instinctive : Roue sur une main, renversement en arrière de 90°

Magie invocatoire : Salto arrière

Sorcellerie : Mouvements de hanche accélérés

Composantes

Magie instinctive : Fumée, vapeur

Magie invocatoire : Poudre d'or

Sorcellerie : Souffle d'un dragon

Voix, regard, odeur, goût

Magie instinctive : Sifflement strident, claquement de doigts

Magie invocatoire : Roucoulement entre les mains

Sorcellerie : Bâillement

Sentiments

Magie instinctive : Savoir, expérience

Magie invocatoire : Magnification, retrouvailles

Sorcellerie : Adaptation, souplesse

Nouveaux privilèges

La formation des mages des vents est telle qu'ils bénéficient de Privilèges de caste particuliers.

Pistes cachées* (3)

Le mage de Szyl peut deviner l'existence de routes secrètes empruntées par les siens avant lui. Ces sentiers passent le plus souvent pas des nappes de brouillard ou des nuages bas et débouchent exactement là où le voyageur souhaitait aller. Abuser des pistes cachées est dangereux car certains chemins mènent aux Beries dévastées et hantées de Szyl - où lui-même ne se rend plus.

Privilège de voyageur (spécial)

Le mage peut choisir un Privilège de son choix parmi ceux de la caste des voyageurs. En général, ce sont les mages hors structure qui choisissent ce Privilège de caste. Les mages de Nanya y ont également accès.

Sortilège fétiche des Vents (4)*

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège de la Sphère des Vents. 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 des sortilèges différents.

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

Tuteur spécialisé (2)

Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage, mais aussi d'un Prodige d'un Statut supérieur. Tout comme le Tuteur - cf. page 106 de *Prophecy* - ce dernier peut aider par ses relations et ses conseils contre rémunération ou un service.

La magie usuelle

La magie des vents a des applications directes sur la vie au quotidien. Elle rend les voyages plus sûrs, les communications plus aisées, permet de se protéger des caprices de la nature et des hommes. Il n'est pas rare que les néophytes confondent ces petites touches de magie de l'air avec des mécanismes humanistes.

Les objets magiques mineurs

Les hurlantes

Il ne s'agit pas d'un objet magique, bien qu'il en ait toutes les apparences. Ce sont des flûtes de bois suspendues aux branches des arbres ou sur un pylône. Bien placées, elles peuvent prévenir de leur sifflement l'arrivée d'une tempête. Avec de l'expérience, il est même possible de deviner la nature - pluie, orage, neige - et la force de la tourmente. Les bergers s'en servent souvent, ainsi que les enfants, pour effrayer les passants - le sifflement peut rappeler un hurlement d'âme en peine.

Les cerfs-volants

Le vol est en théorie interdit à l'homme. Cela n'empêche pas les enfants de fabriquer de grandes ailes volantes et de s'y accrocher pour s'élever dans les airs. Ce jeu est toléré, car il peut se montrer d'une utilité plus importante en cas de guerre. En effet, les gamins servent de sentinelles et, plus ils jouent, plus ils sont capables de rester longtemps dans les cieux. À noter que, le long des côtes, ce jeu est interdit et puni de mort.

Les tubes amplificateurs

Ces tubes sont assez rares, car leur préparation est longue et coûteuse. Ils se présentent sous la forme de tubes de laiton tenant dans la main et fermés par une valve. Il suffit de desserrer la valve pour que l'air, comprimé à l'intérieur, se libère. Les applications sont nombreuses - augmenter la flamme d'une forge, éteindre un feu en mélangeant air et eau, fabriquer une bombe silencieuse, etc. Certains Inquisiteurs les considèrent comme une arme humaniste.

Les spirales sémaphores

Ces moulins à vent sont tout à fait classiques, mais quand leurs ailes sont ornées de rubans et que leur rythme n'est plus régulier, c'est que les meuniers communiquent d'une colline à l'autre. Dans les campagnes, on prévient des dangers de la sorte - des rubans magiques lumineux peuvent aussi rendre le système opérationnel la nuit.

La poudre d'escampette

Seuls les mages les plus doués peuvent fabriquer cette poudre magique ressemblant à du sable bleuté. Les voyageurs en ont toujours sur eux, dans un petit sac accroché à leur cou. En fait, il s'agit plus d'un porte-bonheur ou d'un placebo - lorsqu'on l'utilise pour soigner - que d'un véritable objet magique. Grâce à elle, les voyages sont plus courts, la douleur disparaît, la jeunesse revient, les couples en difficulté sont sauvés, etc. Au meneur de jeu de décider de la réelle efficacité de la poudre.

Les familiers**Les ailes volantes**

Heyra a toujours nié être à l'origine de ces oiseaux au corps réduit, mais à l'envergure titanique - 30 centimètres pour 5 mètres. Quand ces oiseaux migrateurs traversent une région, ils volent en lignes parallèles, striant ainsi le ciel. Les augures interprètent la distance entre chaque ligne pour prédire le futur et ils se trompent rarement. L'autre utilisation possible est de dresser les oiseaux pour en lâcher quelques-uns selon des codes précis, ce qui permet de communiquer sur de grandes distances.

Le malkov

Ce lémurien de petite taille est souvent dressé par les voyageurs pour deux raisons : c'est un éclaireur parfait et il sait monter la garde. Si un intrus approche d'un camp, l'animal, caché sur une branche, hurle tellement fort qu'il faut

presque se boucher les oreilles pour le supporter. En tant qu'éclaireur, il prend de l'avance sur son maître et quand il revient, par simple contact de la patte, transmet des impressions et parfois quelques images, quand il lui est très lié.

L'affrontement larvé entre Ozyl et Szyl se retrouve dans le comportement des mages des deux Sphères. Si les voyageurs se doivent d'aider une personne en danger, un mage des vents prendra son temps avant de secourir un mage des océans. Pire, il semblerait que certaines caravanes soient tombées dans des embuscades magiques dans lesquelles l'eau jouait un rôle important - raz-de-marée, tempête, inondation ou coulée de boue. Enfin, les Historiens privilégient toujours la piste des mages de Szyl quand un progrès trop rapide est fait dans une région.

Les mages des vents sont appréciés dans la majorité des régions, car ils servent souvent de messagers, de conteurs, mais aussi de météorologues ou d'augures. Toutefois, et même s'ils peuvent toujours compter sur des soins et un toit gratuits, ils ne doivent jamais s'attarder dans un lieu. En effet, dans l'esprit de la populace, ils incarnent le mouvement et, s'ils s'arrêtent, c'est une part du monde qui se fige.

NOUVEAUX SORTILÈGES

Magie instinctive

L'impulsion

Niveau : 1

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Profonde respiration, yeux clos

Effets : Ce sortilège permet au personnage d'utiliser ses acquis pour tenter d'effectuer une action inhabituelle. Après avoir lancé le sort, il peut remplacer par sa Coordination la valeur de n'importe quelle Compétence Physique ou Manuelle, ou utiliser sa valeur de Perception au lieu d'une Compétence Mentale ou Sociale - qu'il possède ou non ces Compétences. Les Difficultés des actions restent inchangées, mais le personnage ne peut dépenser ni Points de Chance, ni Points de Maîtrise, ni obtenir plus d'un Niveau de Réussite.

Le sifflement

Niveau : 2

Coût : 5

Temps d'incantation : Instantané

Difficulté : 20

Clé : Éclat de rire

Effets : Permet au personnage, averti au dernier moment par un souffle dans ses cheveux, de deviner une action et de faire relancer les

dés de n'importe quel adversaire ou personne effectuant une action nuisible à son encontre. Tous les effets découlant de ce jet sont annulés. Ce sortilège ne peut être utilisé qu'une fois par jour contre la même personne.

L'œil du cyclone

Niveau : 3

Coût : 8

Temps d'incantation : Instantané

Difficulté : 25

Clés : Bras écartés, tête rejetée en arrière, hurlement

Effets : Ce sortilège pourrait être assimilé à de la Magie invocatoire, tant il fait appel à l'élément des Vents, mais sa rapidité de lancement et ses effets aussi soudains que dévastateurs lui ont attiré toutes les attentions des mages spécialistes de l'Instinct. Au moment du lancement, le mage devient l'œil d'un cyclone, la dernière zone de calme dans une tempête qui se déchaîne - au début du tour suivant - dans un périmètre égal au double du niveau de Sphère des Vents du personnage en mètres. Tous les objets d'un poids inférieur à 100 kg par niveau de Statut du mage s'envolent en tourbillonnant et tous les êtres vivants présents se voient aveuglés, repoussés, ballottés et subissent un malus de 10 +5 par Niveau de Réussite, à toutes leurs actions.

De plus, au début de chaque nouveau tour, tous les individus présents dans la zone subissent une blessure, en commençant par les Égratignures, en raison des vents glacés et des arcs électriques qui tourbillonnent autour du personnage.

Pour quitter la zone, il faut réussir un jet de Physique + Volonté contre une Difficulté de 0 - augmentée par les malus dus à la réussite du sortilège.

En transe frénétique, incapable d'effectuer la moindre action, le personnage perd 2 Points de Magie au début de chaque nouveau tour. Le cyclone reste actif au moins 3 tours, mais le personnage peut le prolonger en dépensant des Points de Magie. Il arrive que des mages des vents épuisent ainsi leurs Réserves de Magie et subissent eux aussi des blessures...

Magie invocatoire

(conscience)

Niveau : 1

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 minute

Difficulté : 15

Clés : Yeux clos, position assise, mains sur le sol, tête rejetée en arrière

Effets : Ce sortilège, utilisable uniquement en extérieur, permet au mage de faire le vide en lui et de laisser son esprit entrer en résonance avec les murmures des vents. Il confère au mage un bonus de 3 +2 par Niveau de Réussite à n'importe quelle action basée sur le contact, la télépathie, le lancement d'un sortilège de divination ou visant à "atteindre" un être vivant ou une information - qu'elle soit physiquement distante ou déjà connue par le mage, comme un souvenir, par exemple.

(la bonne fortune)

Niveau : 2

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Bijou de valeur, lieu aéré, cheveux détachés, sourire, rune de Szyl

Effets : En pratiquant ce rituel, le mage s'attire le regard des énergies des Vents qui, tout au long de la journée, lui prodigueront leurs bienfaits. L'Attribut Chance du personnage est multiplié par 2 et le personnage peut

obtenir des Niveaux de Réussite lors de jets où il dépense des Points de Chance. En contrepartie, son Attribut Maîtrise est réduit à 0 dès le lancement du sortilège - que le jet réussisse ou rate.

(orphelin des vents)

Niveau : 3

Coût : 14

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 25

Clés : Vêtements légers, pas d'armure, cape, cheveux dénoués, chant répétitif

Effets : Utilisé lors des combats impliquant un grand nombre d'adversaires, ce sortilège très puissant confère au mage la protection, la rapidité et l'efficacité meurtrière des rafales de vent.

Jusqu'à la fin du combat, le personnage est entouré de bourrasques sifflantes et gagne un bonus égal à sa Tendance Dragon à tous ses jets d'Initiative, d'attaque, d'esquive et de dommages applicable une seule fois, dans ce cas précis, et non à chacun des dés de dommages. De plus, toute attaque au contact portée sur le personnage voit sa Difficulté augmentée de 5.

Pour chaque Niveau de Réussite obtenu, le personnage peut lancer un éclair comparable en tout point au souffle d'un dragon enfant de Szyl - cf. page 101 des *Grands Dragons*.

En contrepartie, pour toute la durée du combat et le reste de la journée, le personnage ne peut plus faire appel aux Tendances et ne lance plus qu'un seul dé, considéré à tout point de vue comme le dé du Dragon. Aucun pouvoir, Avantage ou Privilège ne peut altérer cet effet.

sorcellerie

(porte-bonheur)

Niveau : 1

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : Objet de bonne qualité, rune de Szyl, souvenir d'un "coup de chance"

Effets : Cet enchantement permet au personnage, en se rappelant une mésaventure à l'issue fort chanceuse, de conférer à l'un de ses objets une réserve de Points de Chance dont il pourra se servir par la suite.

Cette réserve est égale à 2 points + 2 par Niveau de Réussite et les points se dépensent de façon classique - sans pouvoir conférer de Niveau de Réussite. Le personnage ne peut puiser dans ces points que lorsqu'il utilise cet objet précis, mais il peut tout à fait faire appel à ses deux réserves à la fois, dans ce cas.

Un seul objet peut recevoir cet enchantement, qui dure tant qu'il reste des Points de Chance dans sa réserve.

(nemeses)

Niveau : 3

Coût : 3 par flèche

Temps d'incantation : 1 nuit complète

Difficulté : 25

Clés : Flèches de grande qualité, nuit de lune, rune de Szyl

Effets : Ce sortilège terrible n'est que rarement utilisé par les mages de Szyl, car il fait appel aux sentiments de vengeance et de haine que le Grand Dragon se garde de promouvoir chez ses adeptes - mais qui le caractérisent toutefois. En se concentrant sur un ennemi, qu'il soit humain, dragon ou créature, le personnage peut conférer à ses flèches un bonus meurtrier de 1 +1 par Niveau de Réussite. Ces bonus s'appliquent aux jets de lancer et au calcul des dommages de chaque flèche. Le mage doit annoncer, avant d'effectuer son jet, le nombre de flèches qu'il souhaite enchanter et dépenser ses Points de Magie. Si le jet est raté, tous les points sont perdus.

Ce sortilège ne peut être actif que contre un seul ennemi à la fois et ne peut servir qu'à enchanter des flèches - par opposition à d'autres projectiles, tels que les carreaux d'arbalète, les dagues de lancer, les fléchettes, etc.

LES ÉLUS DE SZYL

"Le verbe peut, lui aussi, conduire à la jouissance !"

- Szyl

Faraffel

Caste : aucune

FOR 6 RÉS 5
INT 4 VOL 9
COO 4 PER 7
PRÉ 9 EMP 10

Physique : 4

Mental : 6

Manuel : 6

Social : 8

Chance : 5

Maîtrise : 1

Armure : 8 (cuir souple)
Initiative : 3d

Seuils de blessure
Blessé (01-40) : 0000
Mort (41 et +) : 0

Interdit : La Loi de l'Éternel Retour

Avantages : Ambidextre, Conviction, Sixième sens
Désavantages : Fragilité, Infirmité (bras gauche), Obsession

Faveurs : L'élan des brises, Le murmure du vent, La fortune du voyageur, La légèreté des embruns

Compétences : Armes de distance 4, Athlétisme 6, Esquive 8, Pister 7, Géographie 8, Astrologie 4, Estimation 3, Herboristerie 6, Premiers soins 7, Atte-lages 5, Conte 10

Équipement : Dague (dommages : 10+1D10, Init. +1d/+2), Arc (12+1D10, Init. +2)

Szyl est un garnement oscillant constamment entre facéties et coups de colère, mais sans jamais se laisser emporter par la rancune ou la rancœur. Respectueux des autres Grands Dragons et fasciné par l'originalité des hommes, il reste très difficile à saisir tant par ses congénères que par les humains. Tout dans sa conception de la vie est éphémère et repose sur le plaisir du moment présent. Son interprétation du Lien illustre pleinement cette philosophie : selon lui, le Lien s'établit sur une pulsion momentanée qui rapproche, pour leur plus grand plaisir, deux êtres différents. Dès lors, il n'interférera jamais et laissera ses enfants faire à leur guise; tout au plus conseillera-t-il certains sur l'une ou l'autre orientation à donner à leur relation naissante. Cette liberté permanente peut conduire à toutes les dérives - qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Ainsi, certains enfants de Szyl ont développé le Lien avec des sans-caste, d'autres avec des animaux et d'autres, encore, aiment changer, sur un simple coup de tête, de compagnon.

La légende de Faraffel

Faraffel était un sans-caste, fermier de son état, qui vivait aux abords d'Yris. Lorsque son épouse, Adrahil, donna naissance à trois beaux gaillards, il ne se tint plus de joie et décida de lui faire le plus beau cadeau qu'une femme pouvait recevoir. Dès lors, il partit pour Yris en quête d'un bien précieux symbolisant son amour et sa fierté. D'échoppes en étals, il ne trouva rien qui ressembla à ses attentes. Sans se démonter, il prit la route

dans l'espoir de trouver, enfin, ce qu'il cherchait. D'escale en escale, il s'éloignait de plus en plus de son logis et son cœur saignait de ne pouvoir honorer son amour. Alors qu'il traversait la Pomyrie, Faraffel découvrit une femelle mérog blessée qui était sur le point de "mettre bas". Avec l'aide du fermier, elle donna naissance à trois "beaux" mâles, mais mourut en couches. Pris de pitié et se souvenant des trois fils qu'il avait abandonnés pour une quête impossible, Faraffel entreprit de protéger et d'élever ses enfants adoptifs. Un tel acte ne put qu'éveiller la curiosité des dragons. Nombreux sont ceux qui s'intéressèrent à ce sans-caste, mais seul Dolzyl, enfant du Grand Dragon des Vents, vit en cet humain un être d'exception.

Au fil des ans, une drôle de troupe - un dragon, un fermier et trois jeunes Mérogs - parcourut le Royaume de long en large à la recherche d'un présent idéal. Mais, un jour, las et fatigué, Faraffel décida de retrouver les siens. Son retour fut fêté avec faste par ses fils, alors adultes et pères de beaux enfants, car Faraffel avait réussi sa quête : son retour était le plus beau présent qu'il pouvait faire aux siens.

Depuis lors, Faraffel le fermier et sa drôle de troupe sont souvent cités en exemple par les voyageurs qui voient en eux le symbole de l'amour et de la liberté.

Le lien versatile

On ne sait trop si Szyl est sincèrement proche des humains. Sa conception de l'univers et de la liberté est tellement versatile que nul

n'ose affirmer que l'homme est un élément essentiel aux yeux du Grand Dragon des Vents. En revanche, ce n'est pas mentir que d'affirmer que Szyl apprécie l'inconstance, l'originalité, la créativité, l'insouciance... qui font de l'homme ce qu'il est.

Szyl sera tantôt un grand frère, tantôt un compagnon de débauche pour tout humain qui se laisserait porter par les vents. Sa conception de l'ordre est pratiquement inexistante, ce qui l'oppose parfois aux autres Grands Dragons, mais son recul constant sur les événements est tel qu'il se montre souvent bon juge et excellent conseiller.

Le Grand Dragon des Vents aime les hommes qui agissent comme lui et se laissent guider par leur cœur. Jamais il ne bridera leur imagination ou leur créativité. Jamais il n'interférera dans leurs décisions car chacun est libre de défendre ses choix... et d'en subir les conséquences ! Toutefois, Szyl se démarque des autres Grands Dragons, car il prêterait toujours une oreille attentive à qui - dragon, homme ou animal - captera son attention par l'originalité de ses actes.

Les compagnons draconiques

Les enfants du Grand Dragon des Vents sont libres comme l'air ! Szyl leur permet tout pour peu que cela soit en accord avec leur vraie nature. Dès lors, plus que pour tous les autres Dragons, les enfants de ce dernier sont indépendants et uniques. Tantôt certains se montreront fougueux comme la tempête, tantôt d'autres préféreront être doux comme la brise d'été. Leur relation avec les humains s'en ressent grandement car aucune généralité ne peut en être tirée à ce jour. Chaque enfant des vents est libre d'établir le Lien comme bon lui semble, de gérer cette relation privilégiée comme il l'entend et d'y mettre fin selon ses propres modalités. Cela dit, loin d'être un jouet aux mains d'un dragon, l'homme trouve de nombreuses contreparties dans cette relation passionnelle et, chose rare dans le Royaume de Kor, peut lui aussi gérer son Lien comme il le souhaite... et y mettre fin si nécessaire !

Il ne faut pas perdre de vue que Szyl aime dans l'humain cette fraîcheur chaotique qu'il ne retrouve pas dans l'espèce draconique. Dès lors, pour lui, que ce soit le Lien ou l'Humanisme, tout doit être géré de la même façon : chacun est libre de faire ce qui lui plaît pour peu que cela n'interfère pas avec la

liberté des autres. Il voit donc dans la mouvance humaniste une possibilité d'épanouissement pour certains hommes; toutefois, il s'oppose farouchement à ce que cette dernière s'érige en dogme ou en obligation, ou nuise à la liberté de sa progéniture - par exemple, en créant des armes mécaniques trop puissantes.

L'évocation du Fatalisme le fait sourire. Il apprécie ce combat futile contre la mort et trouve intéressant de voir des êtres s'agiter pour prolonger indéfiniment le temps. Il s'étonne qu'aucun d'eux ne comprenne que la richesse de l'être provient, entre autre, du recommencement et de la destruction.

Les élus de szyl

Les enfants de Szyl sont, pour la plupart, très proches des humains. Nombre d'entre eux transmettent ou ont déjà transmis le Lien. Tantôt capricieux, tantôt exigeants, les enfants du Grand Dragon des Vents laissent libre cours à leur personnalité lorsqu'ils s'engagent dans cette relation privilégiée. Plus que tout autre Lien, celui-ci repose sur la passion tant dans son aspect violent et intransigeant que par les joies qu'il offre. Les Élus et leur compagnon draconique sont entièrement libres de mener leur vie comme bon leur semble, ce qui conduit aux plus belles histoires d'amour ou aux faits les plus tragiques.

Le prélude

Il n'y a pas de prélude à proprement parler. Le Lien naît d'une rencontre et d'un coup de foudre ! Sans trop savoir pourquoi, un dragon éprouve un sentiment fort pour un homme et se laisse emporter par ses pulsions. Le déclencheur de ce coup de foudre est souvent incompréhensible et irrationnel - un acte, un regard, une phrase, une attitude - et conduit le dragon à agir selon sa propre personnalité.

Certains se révéleront immédiatement, d'autres tenteront de conquérir leur compagnon, certains, enfin, mettront ce dernier à l'épreuve afin d'être sûr de leur choix. Refuser un tel Lien, de la part d'un humain, peut aussi conduire à différentes formes de réaction de la part du jeune dragon : mélancolie, rage, harcèlement...

Faraffel (suite)

Faraffel a le visage buriné par les intempéries, les mains marquées par le labeur et le cœur toujours joyeux. Il ne quitte plus sa chaise sous le vieil arbre adossé à sa ferme. Sa porte est toujours ouverte aux voyageurs et, le soir venu, ses récits enthousiasment les plus aventureux de tous les aventuriers. Ses six "fils" sont toujours à ses côtés et veillent à son bien-être.

Ce coup de foudre peut avoir lieu alors que le dragon ou l'humain entretient déjà un Lien privilégié, auquel cas une crise est quasi inévitable. Certains enfants de Szyl parleront à leur Élu avant de l'abandonner pour un autre, d'autres le tueront pour libérer la place. Certains affronteront le compagnon draconique de l'humain qu'ils convoitent, tandis que d'autres se laisseront dépérir plutôt que de nuire à une harmonie déjà existante. Bref, de nombreux cas de figure sont possibles bien que toujours guidés par la passion et ses excès.

Les rites

On ne peut pas parler de rite proprement dit dans le cadre du Lien unissant un enfant de Szyl à un homme. Tout au plus peut-on évoquer l'idée de coutume. En effet, comme précisé précédemment, le Grand Dragon des Vents laisse ses Élus et leur compagnon libres de gérer leur relation selon leurs sentiments et leurs besoins. Dès lors, chaque dragon est libre, en son âme et conscience, d'organiser la progression du Lien comme bon lui semble. Certains seront exigeants, d'autres autoriseront une progression sans contrainte. Certains permettront à leur Élu de progresser rapidement tout en le rétrogradant tout aussi vite, tandis que d'autres préféreront une progression lente mais solide. Tout ceci est affaire de cœur et de passion !

Quelques coutumes ont cependant été créées par les premiers Élus de Szyl pour marquer symboliquement leur progression spirituelle.

Premier niveau : Souffle

Le prélude se ponctue toujours par un moment phare qui restera à tout jamais gravé dans la mémoire du nouvel Élu : fête, discours, poème, chasse... Tous les Élus présents, quel que soit leur Grand Dragon tutélaire, sont invités à partager ce moment de bonheur ; cependant, au cours de l'événement, le jeune dragon trouvera toujours un moyen de s'isoler avec son compagnon humain afin de "consommer" leur relation naissante. Il est aussi de coutume que les deux protagonistes partent en voyage à travers le Royaume de Kor une fois la "cérémonie" terminée.

Deuxième niveau : Brise

L'accession au deuxième niveau nécessite, généralement, que l'Élu sache lire et écrire et ait progressé dans la Compétence Géographie. Sa Chance doit être supérieure de 1 point à ce qu'elle était lors du prélude. De plus, la somme de ses Tendances Dragon et Homme doit être

supérieure à sa Tendance Fatalité. Habituellement, le passage de niveau est entériné par un présent qu'offre le dragon à son compagnon humain. De plus, ceux-ci préféreront fêter cela dans l'intimité et chercheront à immortaliser l'instant de différentes manières - par exemple, en assistant à un coucher de soleil sur la plus haute montagne du Royaume, en se réchauffant dans les forges de Kezyr, en nageant dans un lac oublié au creux d'une vallée abandonnée...

Troisième niveau : Alizé

L'accession au troisième niveau nécessite, généralement, que l'Élu ait progressé dans quatre Compétences : Lire et écrire, Géographie, Cartographie et Histoire. De plus, sa Chance doit être supérieure de 1 point à ce qu'elle était au niveau précédent. Enfin, la somme de ses Tendances Dragon et Homme doit être supérieure à sa Tendance Fatalité.

L'Élu sentira son passage de niveau comme une crise. Entre crise d'identité et crise de couple, ses relations avec son compagnon draconique vont devenir de plus en plus violentes et teintées de jalousie. Si les deux compagnons passent ce cap sans trop de dégâts, les voilà dignes de progresser ensemble. Il est rare qu'après ce troisième niveau les compagnons se quittent ou se choisissent un autre partenaire. Lorsque le cas se présente, la rancœur est toujours tenace et la vengeance souvent à la clé.

Quatrième niveau : Zéphyr

L'accession au quatrième niveau nécessite, généralement, que l'Élu ait progressé dans six Compétences : Lire et écrire, Géographie, Cartographie, Histoire, Connaissance des animaux et Connaissance des dragons. De plus, sa Chance doit être supérieure de 1 point à ce qu'elle était au niveau précédent. Enfin, la somme de ses Tendances Dragon et Homme doit être supérieure à sa Tendance Fatalité. Ce niveau se marque, souvent, par le besoin des deux compagnons d'exprimer, à la face du Royaume de Kor, leur bonheur. Dès lors, ils partent en croisade pour une cause qu'ils jugent juste - par exemple, répandre la poésie dans les académies de protecteurs, aider les bûcherons à intégrer une caste, etc. - et qu'ils défendront avec cœur et passion. Au cours de cette "quête", ils acquerront un sentiment de plénitude et sauront, à ce moment, que leur Lien est indéfectible.

Cinquième niveau : Aquilon

L'accession au dernier niveau nécessite, généralement, que l'Élu ait progressé dans sa Compétence Conte. De plus, sa Chance doit

être supérieure de 1 point à ce qu'elle était au niveau précédent. Enfin, la somme de ses Tendances Dragon et Homme doit être supérieure à sa Tendance Fatalité.

Les deux compagnons ont atteint une telle sagesse/folie qu'ils n'ont de cesse de vouloir transmettre leur "bonne" parole. Ils rêvent que dragons et humains puissent vivre la même relation forte qu'eux. Dès lors, ils mettront tout en œuvre pour faire partager leur bien-être et leurs "stratégies" pour l'atteindre. De nombreuses formes sont possibles mais les plus courantes sont : le poète, le prédicateur, le vieux sage, le gourou, l'artiste illuminé... Les Élus de ce niveau fascinent de nombreux habitants du Royaume tout en inquiétant la plupart des dignitaires des castes qui voient dans leur prosélytisme de l'Humanisme/Fatalisme qui s'ignore.

Faveurs,

épreuves et sanctions

Les faveurs de szyl

Premier niveau : Les vents perforants

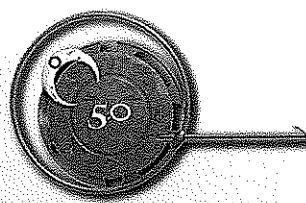
Grâce à cette Faveur, le personnage peut lancer un nombre de projectiles invisibles égal à son niveau de Lien. Ces projectiles peuvent seulement être lancés un nombre de fois par jour égal à la Tendance Dragon du personnage. De plus, ils ont les particularités suivantes : Init.+1 / Act. 1 / Portée 120/300 m / Dom. VOL+5+1D10. Pour toucher sa cible, le personnage doit utiliser la compétence Armes de distance.

Deuxième niveau : L'indiscrétion du zéphyr

Moyennant un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 20, l'Élu peut entendre distinctement ce qui est dit par une ou plusieurs personnes dans son champ de vision. Il n'y a pas de distance maximale à cette écoute tant que les personnes ciblées sont visibles distinctement - des ombres ou des reflets ne suffisent pas.

Troisième niveau : L'empathie du voyageur

Une fois par jour, l'Élu peut avoir pleinement conscience de ce qui se déroule en une région du Royaume de Kor, qu'il la connaisse ou non, d'une superficie maximum égale à son niveau de Lien fois 10 km². En se concentrant et en réussissant un jet de Mental + Perception + Tendance Dragon contre une Difficulté de 25, il aura l'impression de survoler cette zone et d'appréhender tous les détails du paysage. Le personnage gagne ainsi, jusqu'à la fin du jour, un bonus égal à sa Tendance Dragon pour les compétences Géographie, Orientation, Pister et Stratégie, si elles sont utilisées en relation avec la région ainsi "visitée".



L'AVENTURE

L'illumination
draconique

Hormis la communication empathique et les Faveurs bien connues de tous qu'il procure, le Lien peut, en de très rares occasions, se révéler une arme à double tranchant fort impressionnante. En effet, les Élus peuvent, en situation de crise, être frappés par l'illumination draconique. Ceci signifie qu'inconsciemment, ils ont fait appel au Lien implicite qui les unit à Moryagorn pour se sortir d'un mauvais pas susceptible de nuire à l'équilibre du Royaume de Kor. Une fois dans sa vie, un Élu peut, en cas de situation extrême telle que mort imminente, action stressante pouvant sauver la face du Royaume en cas d'échec, être frappé par l'illumination draconique en réalisant un jet de Mental + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 30. En cas de réussite, le personnage se voit entouré d'un halo flamboyant et sort par miracle de la situation critique. Dorénavant, l'Élu sera reconnu comme un messie par tous les humains qui réussiront un jet de Mental + Empathie contre une difficulté de 20. Il sera automatiquement reconnu par tout autre Élu possédant un niveau de Lien supérieur ou égal à 3. De plus, il gagne, de façon permanente, l'avantage Faveur draconique (cf. Prophecy p.79). En contrepartie, son physique se modifie afin de le faire ressembler un peu plus à un être draconique : son corps se couvre de stigmates - peau rugueuse, ongles longs et courbes - sa voix devient rauque, ses cheveux s'arrachent par poignées, son épiderme est plus "réceptif" aux éléments... De plus, son statut de messie a attiré l'attention de nombreux dragons ; il gagne ainsi deux fois le Désavantage Regard des dragons (majeur ; cf. Prophecy p.76). Par la même occasion, son compagnon draconique peut changer d'attitude à son égard : tantôt le glorifiant, tantôt le reniant selon la force et la qualité du Lien qui les unit. Enfin, les Fatalistes et les Humanistes ne le laisseront certainement plus dormir en paix, voyant en lui un ennemi à abattre ou un sujet d'études fort intéressant. Tenter d'invoquer l'illumination draconique dans une situation qui n'en vaut guère la peine conduit à une sanction unique : la mort ! Devenu le centre d'un maelström d'énergies magiques, le corps de l'Élu présomptueux ne résiste pas et redevient poussière.

Quatrième niveau : La fortune du bienheureux
Une fois par jour, le personnage peut bénéficier d'un coup de pouce du destin. Pour ce faire, il lance un dé contre la somme de son niveau de Lien et de sa Tendance Dragon. Si le chiffre obtenu par le dé est strictement inférieur à la somme, il gagne, pour la journée uniquement, un nombre de Points de Chance égal au résultat du dé. Les points non dépensés sont perdus au prochain lever du soleil.

Cinquième niveau : Le pacte des orages
Une fois par combat, l'Élu peut, en réussissant un jet de Mental + Coordination contre une Difficulté de 20, ordonner à la foudre de s'abattre sur lui. En canalisant toute cette énergie, il peut, jusqu'à la fin du combat, ajouter sa Tendance Dragon à chacun des dés de dommages qu'il lance.

Les sanctions et interdits

Les Interdits de Szyl sont plus représentatifs d'une hygiène de vie et d'un respect d'autrui que réellement répressifs. De plus, ni le Grand Dragon, ni ses enfants ne sont très à cheval sur les règles et Interdits. Cependant, selon les personnalités de chacun, il se peut que des réactions vives - parfois démesurées - soient la réponse à des Interdits bafoués.

La Loi de l'Éternel Échange : Toujours tu enrichiras ton cœur du don de toi. L'Élu est tenu d'offrir un présent à toute personne avec

qui il est amené à interagir. Ce cadeau doit être représentatif de la relation qu'il désire entretenir avec l'autre.

La Loi de l'Éternel Retour : Jamais tu ne renieras ton foyer. Un Élu se doit de revenir régulièrement à son foyer afin de faire partager ses connaissances et son bonheur d'homme libre.

La Loi de la Piste : Toujours tu reviendras sur les lieux de tes découvertes. L'Élu, après un long voyage, se doit de refaire son chemin accompagné. Ce second trajet a pour but de former de jeunes voyageurs, de créer des caravanes, d'installer de nouvelles communautés, de faire découvrir la beauté et les richesses du Royaume...

Les sanctions

Szyl répugne à recourir à la sanction, car il n'en comprend pas le sens profond. Cependant, lorsqu'il sent son autorité bafouée ou qu'il pense que certains actes nuisent à la liberté de tous, il se résout à en user. Tantôt il se montre expéditif, tantôt il élabore une sanction tortueuse et ambiguë. Sa punition favorite est d'expédier un individu loin de son port d'attache et de le laisser ainsi retrouver de nouvelles marques pour une nouvelle vie ; les personnes fortes et créatives s'en sortent, les ladres et les pleutres s'enfoncent eux-mêmes dans leur déchéance. De plus, il laisse libres ses enfants d'appliquer toutes les punitions ou toutes les pertes de Faveurs qu'ils jugent nécessaires.

La mort d'un compagnon

Selon le niveau de Lien et la personnalité des protagonistes, la mort d'un compagnon peut se résumer à un simple aléa de l'histoire ou virer au drame le plus terrible.

Généralement, lorsqu'un dragon perd son Élu, les quelques semaines de doute qui s'en suivent font vite place à une insouciance renouvelée. Le jeune dragon profite souvent de sa liberté "retrouvée" pour papillonner aux quatre coins du Royaume avant de jeter son dévolu sur un nouveau "coup de foudre". Pour les enfants de Szyl, le Lien est une sorte de drogue : ils rêvent de s'en détacher pour être réellement libres mais, une fois qu'ils y ont goûté, ils le recherchent sans cesse.

Lorsqu'un Élu perd son compagnon draconique, il n'est pas rare, en revanche, que cela tourne à la tragédie. En effet, les suicides sont nombreux et souvent spectaculaires. Mais, pour la plupart des compagnons humains, ce nouveau manque va se traduire par une recherche effrénée d'un autre dragon, parallèlement à une activité créatrice démesurée - et ce quels que soient les domaines : artistique, militaire, magique... Afin de survivre à son malaise, l'Élu doit produire, créer, échafauder des plans, entreprendre des activités qui semblent surhumaines... jusqu'à ce qu'il se tue ou rencontre un autre compagnon draconique. Dans la plupart des cas, son activité aura été tellement excessive qu'il attirera l'attention d'un enfant de Kroryn ou de Kezyr. Rares, toutefois, sont ceux qui peuvent survivre à l'établissement de deux Liens avec des enfants de Szyl !

QUI SÈME LE VENT...

" Seul le fou cherche
à emprisonner le vent
dans ses mains. "

- Dicton de voyageur

Cette histoire peut être une parenthèse au scénario *Les guerres humanistes* (cf. *Les Grands Dragons*) ou un moyen d'aborder les événements qui secouent le Royaume de Kor ces derniers temps. Il peut aussi être joué indépendamment de toute autre campagne. Il est préférable que les personnages possèdent un minimum d'expérience et d'initiative mais en modifiant quelques données, vous aurez tôt fait d'en adapter la trame à un groupe de néophytes.

synopsis

Depuis déjà quelque temps, la caste des voyageurs attire l'attention des combattants et des protecteurs. En effet, les deux autres castes se sont aperçues que le contrôle de l'information était un atout majeur dans un conflit, quel qu'il soit. Or, des troupes se déplacent un peu partout sur Kor et, le plus souvent, elles sont devancées par des messagers affiliés à la caste des voyageurs. Cela pose un problème évident car les protégés de Szyl ne prennent jamais parti pour un camp, se contentant de diffuser l'information de façon neutre - en général. Il est impossible de s'attaquer ouvertement aux voyageurs parce qu'ils remplissent trop bien leurs fonctions. En revanche, les combattants et les protecteurs se sont mis d'accord pour introduire le ver dans le fruit plus sournoisement. Ils se sont tournés vers les ennemis les plus intimes des gêneurs, les serviteurs d'Ozyl, le Dragon le plus farouchement opposé à Szyl. C'est ainsi que la faction secrète des Historiens, mise à contribution, a proposé un plan.

Les voyageurs ne sont qu'un regroupement de personnes hétéroclites, sans autre point commun que leur caste. Le symbole de ce lien n'est autre que Havre, la ville où ils se réunissent, échangent leurs informations et se préparent pour un nouveau périple. Plus de ville, plus de lien. Plus de lien, plus de caste. Les voyageurs redeviendront ce qu'ils auraient toujours dû rester, selon les Historiens : des vagabonds.

Le plus discrètement possible, Havre doit être détruite.

Les combattants comme les protecteurs ne souhaitant pas intervenir directement, ce sont les Historiens qui vont se charger de la mission, faisant appel, le cas échéant, à la force brute de leurs employeurs...

introduction

Ce scénario commence dans l'Empire de Solyr, au nord d'Yris, à trois jours de cheval, dans la plaine enclavée de Lokitt aux pieds des Monts des Brumes. Les personnages peuvent avoir fui les horreurs de la guerre, être simplement en quête d'une aventure ou en mission pour une quelconque puissance. La route est morne et déserte, pas un convoi marchand, pas même un fermier. Les terres fertiles semblent avoir été laissées en friche et nul animal n'y paît tranquillement.

La situation évolue un peu lorsqu'un cavalier déboule au grand galop et passe devant les personnages à toute vitesse. Manifestement, il prend tout de même le soin de bien les observer. C'est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux blancs tressés et ornés

de plumes blanches. Ses yeux sont bleus, presque blancs, et son regard est froid comme la glace. L'incident n'a en soi aucune importance si ce n'est qu'un groupe de six cavaliers, encore plus pressés, arrive bientôt dans sa foulée. Ces derniers ont tous sorti leurs armes et foncent droit vers les personnages. Visiblement, ce n'est pas la peau du cavalier qu'ils veulent, mais bien celle des aventuriers ! L'un d'eux hurle avant l'assaut : " Pas de survivant ! " et le combat s'engage.

Les témoins

Les cavaliers sont des mercenaires, pas des soldats. Ils combattent individuellement et pour l'argent. Seul leur chef semble vraiment motivé et se battra jusqu'au bout. Les autres préféreront fuir dès que leur chef sera à terre. Si l'un d'eux est fait prisonnier, il parle tout de suite pour sauver sa peau. Il a été engagé par le premier cavalier solitaire et son bras droit - le chef de la troupe - pour " nettoyer " la route et éliminer toute personne qui l'aurait vu pendant son voyage de Preem, au sud-ouest, à quelques lieues de la Source, jusqu'à Silf - distante d'une journée de galop vers le nord-est. D'ailleurs, si les mercenaires ne le rejoignent pas à la fin de la journée, il en engagera d'autres pour éliminer les premiers et savoir si tous ceux qu'il a croisés ont bien été trucidés. Autant dire qu'il ne lâchera pas ses proies avant d'avoir été certain de leur sort. Si les personnages ne font pas de prisonniers, ils auront, dès leur arrivée à Preem, la visite d'autres mercenaires, qui chercheront à les faire disparaître. Et cela continuera jusqu'à ce que le groupe décide d'agir. Il est probable qu'à force, ils comprennent que quelqu'un semble leur en vouloir vraiment... D'ailleurs, ils ne seront pas les seuls sur la liste des condamnés, puisque toute une famille de fermiers aura été sauvagement massacrée et qu'un seul des enfants aura pu fuir pour raconter ce qu'il a vu - le passage du cavalier, puis l'arrivée des mercenaires. Personne ne sait vraiment vers qui se tourner pour obtenir justice et aucun Questeur ne se trouve dans la région. Les personnages n'ont donc aucune autorité vers laquelle se tourner pour clarifier l'affaire.

Le seul moyen d'arrêter ces attaques est de partir à la recherche de l'albinos pressé. Sa trace n'est pas difficile à suivre, puisque ses mercenaires sèment les cadavres. Au village Silf, après une petite enquête, on pourra apprendre qu'il est passé à l'auberge, qu'il y a dormi une nuit et qu'il est aussitôt reparti. Sur place, le maître des lieux, père Tobias, est peu loquace. Il a peur, car son client a été très clair : s'il parle trop, il reviendra lui clouer

le bec. D'autant que, pour être certain du silence du père Tobias, notre homme a laissé deux mercenaires qui attaqueront dès que quelqu'un posera des questions sur leur employeur. L'aubergiste connaît le nom du triste sire. Il se nomme Sirian Phaedra et appartient à la caste des voyageurs. Il était à l'auberge pour rencontrer un autre voyageur dont Tobias a cru comprendre qu'il s'appelait Nicklos, de son prénom tout du moins. Leur conversation a mal tourné et Nicklos a quitté l'auberge en disant que jamais lui ou les siens ne pourraient accepter un tel marché de dupe.

solutions et dissolutions

Le plan des Historiens est tout simple.

Ils ont remarqué que deux tendances s'affrontaient - sur le plan des idées uniquement - au sein de la caste des voyageurs. D'une part les ménestrels, les éclaireurs, les missionnaires et les messagers regrettent le manque patent de structure dans Havre. Les chasseurs et les explorateurs, eux, pensent au contraire que Havre, tout comme Onyr, devrait pouvoir se déplacer - et que si une concentration de voyageurs venait à dépasser en nombre la capitale, elle deviendrait, de fait, la nouvelle " Havre ".

Les errants n'ont pas d'avis sur la question - ils s'arrêtent quand leurs jambes le commandent, rien de plus. Mais les plus virulents partisans d'une formalisation de la caste sont les membres de la Rose des Vents, les maîtres des caravanes et les protecteurs des convois. En effet, et nul ne conteste leur constat, Havre est devenue un véritable coupe-gorge. Même les voyageurs doivent se méfier dans leur propre ville. Bien entendu, les assassins d'Ozyl ne font rien pour améliorer la situation, provoquant ici et là des conflits entre les bandes de voleurs, les familles marchandes, les compagnies, etc. Yhann Tragorn, dirigeant au sein de la Rose des Vents, a même menacé d'interdire l'accès de la cité à ses hommes, si la milice ne se montrait pas plus sévère. Du coup, les condamnations à mort se sont multipliées, ajoutant à la peur, surtout depuis qu'un couple de jeunes voleurs a été étouffé magiquement et qu'il s'est avéré qu'ils étaient innocents des crimes dont ils étaient accusés - encore la patte des Historiens.

Les Maîtres de la caste et des compagnies sont en pleines tractations pour prendre des mesures, mais leurs négociations sont troublées par les manigances des Historiens, qui sèment la

56

zizanie. Ces derniers ont pris contact avec quelques ambitieux au sein de la caste des voyageurs et les ont mis en relation avec les protecteurs. La première phase du plan consiste à stopper net toute relation entre les dirigeants de la caste. Ensuite, il faut les éloigner ou les éliminer pour les décrédibiliser. Enfin, il suffit de les remplacer par des hommes de paille aux ordres des combattants et des protecteurs. Le plus étonnant, c'est que beaucoup de voyageurs approuveront le coup de force, présenté comme sécuritaire, sans se rendre compte qu'ils vont y perdre une grande part de leur liberté et de leur raison d'être.

Ce qui est sans compter sur l'intervention des personnages et... de Szyl.

Il y a ozyr sous roche

Sitôt ces mots lâchés, une cliente, restée en retrait jusque-là, va intervenir - elle peut prévenir les personnages de l'attaque des mercenaires. C'est une voyageuse qui s'intéresse, elle aussi, à Sirian Phaendra. Elle est arrivée deux heures avant les aventuriers et dit chercher à entrer en contact avec ce fameux Phaendra. Elle a quelques comptes personnels à régler avec lui - notamment parce que Sirian Phaendra, c'est elle. Elle propose donc aux personnages de voyager avec elle et de les aider à régler l'éventuel différent qu'ils pourraient avoir avec l'homme. Elle est mage et peut tenter de localiser leur cible, si elle n'est pas trop éloignée. Si un mage de Szyl est présent, il peut aider celle qui se fait appeler pour le moment Mila. Il peut en tirer une certaine expérience et peut-être même échanger un peu de son savoir avec la jeune voyageuse.

Une fois le sort lancé, Mila va découvrir que sa cible est à présent à une journée de cheval, dans un village de voyageurs, qui campent en attendant de rejoindre Havre. Il faudra galoper toute la nuit pour le rattraper et la mage insiste pour que le groupe se mette en route le plus tôt possible. Elle est soucieuse, mais refuse de dire pourquoi. On peut croire qu'elle craint pour la vie du quartier mouvant, si celui qui se fait appeler Sirian Phaendra garde ses mauvaises habitudes.

Et elle a raison. Car même si les personnages se dépêchent, ils arrivent trop tard. Les tentes sont encore montées, les bêtes paissent paisiblement, mais il n'y a plus aucun bruit, pas de feu. Et pour cause ; une trentaine de voyageurs sont là, figés par la mort, empoisonnés par l'eau qu'ils ont bue. Il ne reste qu'un homme de forte corpulence, qui

attend dans un coin, le cerveau rongé par le poison. Le venin ne l'a pas encore tué. Il profite du moindre moment d'inattention pour attaquer ceux qu'il prend pour des pillards de cadavres - peut-être à raison. Il n'est pas bien difficile à désarmer et s'écroule après sa première et dernière charge. La bave aux lèvres, il maudit Sirian Phaendra de tout son cœur et de toute la puissance magique qui lui reste. La jeune mage blêmit et s'écroule en entendant ces dernières paroles. Quand elle se réveille, l'homme est mort et elle explique enfin aux personnages la raison de son intérêt pour l'homme aux cheveux blancs. Sirian Phaendra, c'est elle, et l'inconnu qui se fait passer pour elle en éliminant tous les témoins rencontre un à un tous les représentants des différentes carrières possibles au sein de la caste des voyageurs à sa place, semant la zizanie et le chaos dans les cœurs et les esprits. Une personne usurpant son nom est en train de saper sa caste de l'intérieur...

Depuis une semaine, elle est en mission pour dame Hellestrid et s'aperçoit que tous les émissaires qu'elle devait rencontrer sont déjà partis et que les rendez-vous ont, semble-t-il, déjà eu lieu. Pire, certains contacts ont été assassinés et c'est toujours le même nom qui revient : le sien.

Suite en avant

Après s'être occupés des corps et des bêtes, les personnages doivent décider s'ils souhaitent s'impliquer dans cette histoire. Combien de temps le malandrin va-t-il leur envoyer des mercenaires ? Peuvent-ils abandonner la véritable Phaendra dans un tel piège ? Qui est donc derrière cette machination ? Autant de questions dont les réponses se trouvent à Havre. Durant la remontée vers le nord, il est possible de rencontrer d'autres voyageurs. Certains disent avoir vu, effectivement, un cavalier assez pressé remontant vers la cité de Szyl. Il était protégé par un foulard et a failli renverser plusieurs personnes sur son passage. Il est rare, ajoute un des chefs de caravane, de manifester une telle impatience de se rendre dans le "coupe-gorge". L'homme est un membre de la caste des voyageurs et affilié à la Rose des Vents et son ton trahit autant la colère que le mépris et la déception. Il explique, si on le lui demande, que Havre ne porte plus vraiment bien son nom. Il est dangereux de s'y rendre et l'esprit de solidarité qui doit y régner a cédé la place à la



suspicion, voire la violence. Les maîtres des compagnies refusent de se parler sans compter les rumeurs qui font état de règlements de compte dans les plus hautes sphères de la caste. Personne ne sait vraiment d'où vient le problème, mais, inexorablement Havre devient invivable. On parle déjà d'autres concentrations qui pourraient la remplacer d'ici peu et qui seraient spécialisées en fonction des compagnies. D'autres suggèrent de remplacer les maîtres des compagnies, incapables de gérer la crise. Bred Fejud aurait même demandé la démission de Daana Toriser, la Grande Maîtresse de la caste, arguant à juste titre du fait qu'elle n'est jamais présente et que les seuls voyageurs trouvant faveur à ses yeux sont les missionnaires - dont elle est issue.

Autre signe que la situation s'assombrit, de nombreux dragons sont partis la nuit dernière sans un mot d'explication. Par leur présence, ils assuraient un minimum d'ordre et dissuadaient les bandes de voleurs d'attendre les convois aux portes de la ville.

"Non, reprend le convoyeur, Havre n'est plus un endroit fréquentable..." Et, comme pour

illustrer son propos, une bande de pillards attendra les personnages non loin de la ville et les prendra en chasse, jusqu'aux premières tentes... Ils sont une dizaine, arrogants, et se moquent totalement de la milice, sachant qu'elle ne sortira pas de la ville.

Retour de bâton ?

Effectivement, en ville, l'ambiance générale n'est pas au beau fixe. Les fêtes nocturnes sont remplacées par le pas rythmé des patrouilles, le marché n'est plus aussi animé et les commerçants prennent cyniquement les paris pour savoir qui disparaîtra le premier et comment - un couteau dans le dos ou la faillite ?

Dame Hellestrid reçoit son émissaire, ainsi que ses compagnons de route. Elle écoute avec attention le récit de Phaendra, puis celui des personnages, avant de confirmer les dires de la mage. Plusieurs maîtres des compagnies sont venus à elle ces dernières heures, très mécontents des négociations en cours pour stabiliser la situation à Havre - les rencontres se font par l'intermédiaire d'un

émissaire et hors de la ville pour éviter les espions et les interférences mais, *a priori*, c'est un échec. Le pire c'est que certains ont même parlé d'assassinats et d'actes de guerre perpétrés par des missionnaires - et plus particulièrement par Phaëdra, nouvelle venue dans les ballets diplomatiques. Hellestrid va donc proposer aux personnages un petit travail qui les aidera autant qu'il lui rendra service. Comme ils ne sont pas connus en ville et plutôt neutres dans les affaires qui ont ébranlé Havre ces derniers temps, elle va leur demander d'aller chercher tous les maîtres des compagnies et de leur remettre un message. Il faut impérativement que cette mission soit la plus discrète possible. Ce message contient les détails d'un rendez-vous secret auquel seuls les personnages haut placés dans la hiérarchie peuvent se rendre. Sur place, Hellestrid va leur exposer la situation et ils pourront prendre rapidement des décisions. Pendant ce temps, la missionnaire va lancer ses enquêteurs à la recherche de ce fameux albinos. Les chapeaux n'étant pas bien vus en ville, il ne devrait pas être trop difficile à repérer. Dès qu'il aura été retrouvé, il sera fait prisonnier et interrogé. Elle donne les messages scellés aux personnages, ainsi que des précisions sur les lieux où ils pourront trouver les maîtres des compagnies. Cette partie du scénario est très libre car il va falloir rencontrer tous ces hauts personnages dans un temps record, tout en étant diplomate. Elle permet aussi aux personnages de s'habituer à Havre, ville atypique s'il en est. Ils en auront besoin par la suite. Autre petit problème, l'albinos vindicatif va apercevoir Phaëdra en grande conversation avec les personnages, non loin du repère d'Hellestrid. Il va donc envoyer ses hommes pour espionner et intercepter les messagers improvisés. Un combat au milieu des tentes est une scène vraiment épique - couper les fils, trancher la toile, frapper sur le camarade dissimulé sous le tissu, bref de quoi amuser les joueurs. Reportez-vous au chapitre concernant la caste pour décrire et situer les différents maîtres des compagnies.

◀ digression et diversion

Les visites aux puissants de la ville permettent de confirmer que quelqu'un sème vraiment la zizanie dans la caste. Parallèlement, cela permet aussi d'introduire d'autres PNJ, les bras droits ou les conseillers des maîtres voyageurs qui vont tenter de prendre leur place par la suite.

Voici les noms des ambitieux : Ogrand Lefeust (explorateur), Léandre Talion (messager), Nibel (ménestrel), Hartog Besleth (chasseur), Stanarm Triser (éclaireur) et Tania Fann, missionnaire et ennemie jurée de Phaëdra, qui a révélé au tueur albinos le trajet et les noms des voyageurs qu'elle devait rencontrer et qui a suggéré à Hellestrid l'idée de la réunion secrète. Les errants n'ont pas été infiltrés, tout simplement parce qu'ils n'ont ni porte-parole, ni d'avis sur la bonne ou mauvaise gestion de Havre. En leur donnant un nom et un visage, cela permettra aux joueurs de mieux comprendre ce qui s'est passé en ville sous leur nez.

Une fois la mission terminée, Hellestrid va proposer aux personnages de l'accompagner à la réunion. Ils serviront d'escorte - l'expérience est intéressante, elle n'en dit pas plus - et les maîtres des compagnies sauront qui remercier une fois la période de trouble passée. Le rendez-vous qu'elle a donné à ses collègues se trouve au sud des Terres galys et il aura lieu dans exactement 24 heures. Il faut compter 12 heures de trajet, déclare-t-elle pleine de mystère, alors que ces terres se situent à l'autre bout du Royaume... Nos aventuriers ont donc une demi-journée devant eux avant de partir.

À l'heure prévue, Hellestrid et Phaëdra vont mener les personnages hors de la ville, droit vers l'est. Rapidement, ils vont se retrouver dans les contreforts des montagnes et prendre des chemins escarpés. Un pisteur peut sans difficulté se rendre compte que d'autres personnes, des cavaliers, sont déjà passées par-là - plusieurs groupes, à quelques heures d'intervalle. Hellestrid rassure les plus suspicieux : les autres maîtres vont sans doute suivre le même chemin qu'eux. Puis, alors que la missionnaire fait prendre au groupe un énième détour, la brume s'accumule peu à peu sur la route pour former un couloir opaque. Phaëdra va signifier aux personnages qu'il faut se taire. Hellestrid confirme doucement : ils traversent l'ancien domaine de Szyl, les Feries des Vents. Elles sont censées être désertes, mais comment expliquer la disparition des voyageurs qui les empruntèrent à l'excès ? À vous de voir si vous désirez que vos joueurs en sachent plus sur les terres flottantes. Sinon, le périple dans le brouillard sera sans risque.

La fin du voyage risque d'être un peu plus tourmentée. Au sortir de la brume, le groupe va arriver dans un encaissement et passer entre deux falaises noires. Au centre du canyon se



tiennent des hommes, dissimulés derrière des rochers. Il faut être plutôt observateur pour les remarquer, car ils semblent se fondre dans la pierre. À leurs pieds, un voyageur baigne dans une mare de sang, le dos criblé de flèches. Le danger ne vient pas de ces hommes, mais de ceux qui se tiennent en haut des falaises, et qui tirent à vue de leurs arcs et arbalètes. Ceux qui se dissimulent sont les maîtres des compagnies qui se rendaient à la réunion. Il va falloir les imiter ou trouver un moyen de sortir de ce piège en escaladant rapidement et discrètement l'une des falaises. Apparemment, les embusqués ont ordre de ne tirer que si leurs proies lèvent le petit doigt. Si les personnages ne font rien, la situation va être bloquée pendant toute une journée, avant que les mercenaires ne s'en aillent. Si on les attaque, ils prennent la fuite et cherchent à attirer les poursuivants le plus loin et le plus longtemps possible. Leur but est de faire perdre du temps aux maîtres des compagnies. Une fois qu'ils estimeront leur mission remplie, ils partiront sans demander leur reste et les voyageurs pourront reprendre leur route.

Tous les maîtres des compagnies vont froidement accueillir Hellestrid et son escorte au concile. En effet, pendant que tous les responsables étaient bloqués ou attendaient, la situation a évolué à Havre. Profitant de l'absence des maîtres, quelques jeunes ambitieux ont pris le pouvoir au nom de la sécurité pour tous. Et ils ne cachent pas que c'est la dirigeante des missionnaires qui leur en a soufflé l'idée, même si elle n'a pas eu le courage de ses opinions et qu'elle a préféré prendre la fuite, comme tous les autres Maîtres de la caste. Les putschistes ont décidé deux choses : la révocation immédiate de la milice et la condamnation à l'exil des gradés pour laxisme et corruption, ainsi que la demande d'aide aux protecteurs et aux combattants pour rendre à la ville sa stabilité. Des tribunaux exceptionnels ont été formés pour juger toute personne soupçonnée de collusion avec l'Humanisme ou le Fatalisme.

Au moment où les personnages apprennent la nouvelle, il est déjà trop tard - et cela explique la volonté des hommes embusqués de leur faire

sirian phaedra

Caste : Mages (missionnaire)

FOR 4 RÉS 5
INT 7 VOL 7
COO 6 PER 6
PRÉ 5 EMP 7

Physique : 3
Mental : 5
Manuel : 3
Social : 3
Chance : 4
Maîtrise : 6

Armure : aucune
Initiative : 5d

Seuils de blessure 15
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Interdit : Loi de la Liberté
Privilèges : Pistes cachées,
Prévoyance, Privilège de
voyageur (Archer)
Avantages : Conviction, Sens
de l'orientation
Désavantages : Curiosité,
Obsession (servir au mieux
les missionnaires)

Compétences : Armes de
distance 8, Armes tran-
chantes 4, Acrobatie 7, Dis-
crétion 6, Équitation 7,
Ésquiv 6, Pister 6, Conn. de
la magie 7, Orientation 6,
Perception climatique 7,
Langage des signes 7, Jon-
gler 5, Conte 4, Vie en cité 4

Compétences de magie :
Magie instinctive 5, Magie invo-
catoire 4, Sorcellerie 2, Sphère
des Vents 6, Sphère du Rêve 3,
Sphère de la Pierre 3

perdre du temps. Bien entendu, les maîtres des compagnies se rejettent mutuellement la faute tout en maudissant à la fois Daana Toriser et Szyl lui-même. Si les aventuriers n'interviennent pas immédiatement, ce sera effectivement la fin de Havre, mais surtout de la caste des voyageurs. Jamais les dirigeants ne voudront reconnaître leurs torts et ils tenteront vainement de contrer leurs anciens élèves chacun de leur côté. Il va falloir ranger l'épée et faire preuve à la fois d'autorité et de diplomatie pour les faire taire, leur faire réaliser la gravité de la situation et, enfin, pour les faire agir de concert.

Évasion et mise en place de la résistance

Si un personnage, un maître des compagnies où l'un de ses derniers fidèles retourne à Havre sans se dissimuler, il sera immédiatement arrêté. Les Historiens en sont à la phase de réorganisation de la ville selon le bon vouloir de leurs clients, les combattants et les protecteurs. Tout nouvel arrivant doit déclarer une appartenance, qui est désormais payante, puis faire un rapport à un membre de sa compagnie. Il ne doit plus divulguer d'information à d'autres voyageurs sous peine d'amende, d'exil ou de torture légère - langue percée en public. La milice a été remplacée par des patrouilles et des rafles sont organisées pour débusquer ceux qui n'accepteraient pas la nouvelle autorité. Tous les bâtiments solides sont gardés et, comme pour marquer le coup, les Historiens ont imposé comme peine à une bande de gamins voleurs de nettoyer la fontaine d'Ozyr. Une fois un contingent de protecteurs arrivé, deux jours après le coup d'État, la faction secrète se retirera tout de suite, estimant avoir rempli sa part du marché.

Les personnages ont donc deux jours, aidés des maîtres des compagnies et de Daana Toriser qui arrivera entre-temps, pour organiser non seulement la résistance, mais faire basculer le pouvoir du côté des anciens dirigeants. Après, cela

ne sera pas impossible, mais nettement plus dangereux car l'Inquisition débarquera dans la foulée.

Il faut que le plan des joueurs réponde à deux impératifs. Il doit être le moins violent - les habitants de Havre ne s'allieraient pas à des assassins - et le plus rapide possible, pour ne pas laisser le temps aux putschistes de verrouiller les postes clés. Il doit être dans l'esprit de Szyl. Bien entendu, il peut être utile d'éliminer ou de faire disparaître Lothar Tilseen - qui se fera connaître sous ce nom à présent. Non seulement le réseau des Historiens serait décapité, mais, en plus, les nouveaux dirigeants perdraient une source de conseil, d'information et de coordination tout à la fois.



Le plus simple reste de regrouper tous les putschistes dans un endroit et de les obliger à parler avec leurs anciens maîtres. Certains se révolteront, d'autres écouteront la voix de la sagesse et réaliseront qu'ils ont été manipulés.

Mais, quoi qu'il arrive, si la situation doit tourner au conflit général, c'est Szyl lui-même qui tranchera. Au premier combat, il rugira comme jamais et déclenchera une telle tempête que Havre tout entière se soulèvera. Il faudra vite se réfugier dans les bâtiments solides pour ne pas être pris dans la fureur du Grand Dragon. Une fois sa colère apaisée, il ne restera plus rien de la ville, si ce n'est la fontaine d'Ozyr, couverte de boue. Tous les putschistes seront morts, ainsi que les espions historiens - dont le chef aura simplement disparu - et il faudra plusieurs années pour que Havre retrouve sa forme originelle, mais elle sera sauvée.

Lothar tilseen

Caste : Érudits (agent des Historiens)

Lothar n'est pas le véritable nom de cet espion, mis au service des protecteurs et des combattants au nom d'Ozyr. En fait, il a tellement d'identités différentes qu'il a développé une schizophrénie latente qui, pour sa profession, est un véritable atout. Il lui est déjà arrivé de contrecarrer des plans échafaudés par un autre de ses personnages, parce qu'il y trouvait un intérêt. Il n'a aucun remords, aucun regret et ni morale, ni haine particulière à l'encontre de l'Humanisme ou du Fatalisme. Un véritable professionnel. S'il n'a pas de raison de tuer, il ne le fera pas. Si les personnages l'empêchent de mener sa mission à bien, il ne leur en voudra pas, ne cherchera pas à se venger. Il en prendra note et reportera sur eux la cause de l'échec de sa mission. Il dirige une dizaine d'espions infiltrés en ville ainsi qu'une douzaine de mercenaires - à considérer comme des combattants moyens et discrets.

Description : Dans le cadre de ce scénario, il a les cheveux blancs, longs et tressés, sauf à Havre où il les libère. En quelques minutes, il peut changer d'apparence du tout au tout et se faire passer pour une femme, un vieillard...

Il le fera pour échapper aux recherches d'Hellestrid dans la cité de Szyl. C'est l'exemple typique de "l'adversaire" qui peut surgir pour croiser à nouveau le chemin des personnages, dans des scénarios à venir.

FOR 7 RÉS 8
INT 7 VOL 7
COO 6 PER 8
PRÉ 5 EMP 6

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 3
Social : 3
Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : non
Initiative : 6d

Seuils de blessure 15
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Interdit : La Loi du Secret
Privilèges : Aplomb, Linguistique,
Mémoire
Avantages : Chance inouïe, Omniscience
Désavantage : Trouble mental (schizo-
phrénie latente)

Compétences : Armes contondantes 7,
Armes de distance 8, Corps à corps 8,
Acrobatie 7, Discrétion 9, Équitation 9,
Escalade 7, Ésquiv 7, Pister 8, Lois 8,
Stratégie 8, Langage des signes 7, Lire et
écrire 8, Explosif 6, Pièges 7, Déguise-
ment 12, Pickpocket 10, Baratin 8, Élo-
quence 6, Psychologie 10, Vie en cité 11

conclusion

La fin de ce scénario est très libre. C'est aux joueurs de tout organiser avec l'aide de Phaedra, et cela dans un temps record. S'ils ne font rien, ils deviendront des témoins gênants et les Historiens ne les lâcheront plus - faites assassiner Phaedra sous leurs yeux pour le leur faire comprendre. De plus, la caste des voyageurs sera profondément modifiée, perdant à la fois de son efficacité mais aussi de sa réputation - tout du moins le temps des guerres humanistes. L'information sur Kor sera définitivement aux mains des protecteurs et des combattants. Les jours sombres commenceront alors... Les protagonistes

sirian phaedra (suite)

Jeune émissaire aux ordres d'Hellestrid, la maîtresse des missionnaires va servir de porte d'entrée dans le scénario pour les personnages. Elle est la première à se rendre compte que quelqu'un ou quelque chose cherche à nuire à la caste des voyageurs. Du coup, elle est en danger car, sitôt qu'elle aura fait part de ses soupçons à Havre, elle subira la vindicte de la faction secrète des Historiens. C'est une personne pragmatique, sympathique, dynamique et pleine d'avenir en tant que missionnaire. Elle place les Humanistes et les Fatalistes sur un pied d'égalité, mais tentera toujours de convertir, avant de combattre. Elle peut faire un bon martyr pour insuffler la haine aux joueurs ou une source d'informations précieuses.

Description : Une belle jeune femme de trente ans aux cheveux noirs, tirés en de nombreuses tresses terminées de perles - sauf lorsqu'elle arrive à Havre, où cette coiffure est mal vue. Elle est toujours habillée de façon pratique et confortable, sauf pour les grandes occasions, fêtes ou cérémonies, et ne cherchera jamais à séduire - elle ne semble pas avoir besoin d'une relation poussée avec un homme ou une femme.

Les routes du Royaume de Kor



Au vu du temps que les aventuriers passent sur les routes, il semblait judicieux d'en détailler quelque peu les principaux éléments - montures, rencontres, temps de déplacement... Les quelques règles et précisions qui suivent devraient vous aider à gérer au mieux les voyages de vos personnages.

organisation

générale des caravanes

campement

Le campement est l'organisation de base des caravanes de Kor. Les chariots sont disposés en cercle et plusieurs feux sont allumés dans un périmètre défini. Leur emplacement dépend de trois conditions : présence d'eau et de nourriture pour les bêtes, exposition aux intempéries et visibilité. Ces trois critères permettent souvent de passer des nuits calmes avec des gardes réduites à quelques guetteurs. Dans les régions hostiles, il n'est pas rare que les voyageurs d'escorte piègent les alentours avec des ficelles à clochettes afin de détecter les rôdeurs et les prédateurs.

caravansérails

Très répandues dans les régions chaudes, ces installations sont des relais qui accueillent les caravanes pour des haltes de quelques jours, abritant souvent un petit marché et offrant des services de première nécessité aux voyageurs. Il s'agit souvent d'une structure carrée, avec une énorme cour intérieure pour les bêtes et les véhicules. Les arcades abritent les échoppes des artisans et les logements des résidents, ainsi qu'une ou deux auberges. Un portail solide et un chemin de ronde au-dessus de l'enceinte assurent une bonne sécurité.

forts

Plus courantes dans les régions tempérées, ces places fortes disposent souvent d'une petite garnison prête à intervenir. Les véhicules et les tentes restent à l'extérieur, la cour intérieure ne servant qu'à la garnison. De nombreuses huttes et maisons de bois sont souvent adossées aux murailles, ce qui peut parfois créer un petit village. Les alentours sont déboisés et herbeux afin de garer les véhicules et monter les camps sous la protection des tourelles et des meurtrières du fort.



montures et véhicules

cheval de selle

Taille : 1,80 m au garrot
Poids : 700 kg
Régime : Herbivore

INT 3 FOR 11
VOL 5 RÉS 12
PER 5 COO 6
EMP 7 PRE NA

Physique : 6
Manuel : NA
Mental : 1
Social : NA
Initiative : 4d

Blessé (01-35) 0000
Mort (36 et +) 0

Compétences : Courir 7, Esquive 4, Morsure 2 (dommages : 4), Nager 3, Ruade 3 (dommages : 7) Sauter 5

Solide et rapide, le cheval est utilisé par la moitié des cavaliers de Kor. À l'aise en plaines et collines, il demande des soins quotidiens et une alimentation riche. D'autres types de chevaux existent, comme le cheval de trait (RÉS 14, FOR 13, COO 4, Courir 2, Sauter 0, Poids : 800 kg) ou de course (RÉS 10, COO 8, Courir 10, dommages de ruade 5, excessivement exigeant en soins, pas plus d'une journée sur trois de voyage) ou encore de guerre (FOR 12), bien que les destriers kars - ou kariens, cf. *Les foudres de Kroryn*, page 19 - soient préférés dans ce domaine.

dromadaire

Taille : 2,10 m au garrot
Poids : 700 kg
Régime : Herbivore

INT 4 FOR 10
VOL 9 RÉS 15
PER 6 COO 7
EMP 6 PRE NA

Mental : 2
Manuel : NA
Physique : 6
Social : NA

Initiative : 4d

Blessé (01-35) 0000
Mort (36 et +) 0

Compétences : Courir 4, Esquive 4, Morsure 3 (dommages : 4)

Endurant et accoutumé aux climats secs, le dromadaire est un animal têtu qui doit être fermement dressé. Sa faible consommation journalière en eau, en nourriture et le peu de soins qu'il exige en font la monture idéale du désert.

lézards géants des profondeurs

Taille : 1,50 m au garrot
Poids : 700 kg
Régime : Champignons/carnivore

INT 4 FOR 13
VOL 6 RÉS 11
PER 4 COO 7
EMP 5 PRE NA

Mental : 1
Manuel : NA
Physique : 7
Social : NA

Armure : 5
Initiative : 3d

Blessé (01-30) 0000
Mort (41 et +) 0

Compétences : Courir 4, Discrétion 3, Nager 6, Esquive 4, Griffes 2 (dommages : FOR+5), Morsure 3 (dommages : FOR+6)

Résistant et agile, le lézard géant est la monture idéale en montagne et en milieu rocaillieux. Une fois dressé, il est l'une des rares montures à pouvoir voyager de jour comme de nuit. Si les soins qu'il réclame sont minimes, son régime semi-carnivore et un besoin en sommeil important ne sont pas à négliger. Les lézards sont, à l'origine, des animaux de trait de la mine (For 14, Coe.5).

véhicules

Outre leurs règles de fabrication (cf. *Prophecy* page 148), les caractéristiques techniques spécifiques aux véhicules que sont la manœuvrabilité, la couverture, la protection, le fret et les passagers, sont à prendre en compte.

La manœuvrabilité - Man. - est un modificateur au jet de Compétence Attelage du personnage lorsqu'il tente une manœuvre autre qu'un trajet rectiligne à allure normale (cf. Poursuite). La couverture - Couv. - représente la structure du véhicule étant à même d'intercepter d'éventuels coups, flèches ou projectiles résultant d'un sortilège. Pour chaque attaque, sauf ayant le cocher, les porteurs ou les bêtes d'attelage pour cibles, un jet de pourcentage est effectué. S'il est inférieur ou égal à la couverture, la protection du véhicule est soustraite aux dommages.

Véhicule	Man.	Couv.	Prot.	Fret/Passagers
Palanquin	0	70 %	5	1 à 3 personnes
Chariot	-1	20 %	10	4 personnes ou 20m³ + 2 cochers
Charrette	+1	30 %	12	6 personnes ou 30m³ + 2 cochers
Char de voyage	+3	20 %	8	1 personne + 1 cocher
Char de guerre*	+2	40 %	14	1 personne + 1 cocher
Chariot de guerre*	-3	85 %	20	3 personnes ou 10m³ + 2 cochers

* Ces véhicules sont issus de la modification de châssis existants. Ils nécessitent un véhicule à transformer (Difficulté de création : 10 à 20, Temps de création : 2 à 10, coût égal au prix de base) ou à construire de toutes pièces (Difficulté et temps de création doublés, coût triple). La protection est choisie selon les besoins (cf. *Prophecy* page 146, table des matières des boucliers, colonne M ; le surcoût est indiqué dans la colonne Prix).

règles de voyage

combat

Sur la route, les dangers encourus sont nombreux en raison du grand nombre de prédateurs vivant dans Kor. Il faut, de plus, faire face aux mercenaires et aux brigands. Combattre en voyage impose certaines contraintes et des styles différents.

Outre les règles de combat monté (cf. *Prophecy* page 189), les règles suivantes sont relatives aux situations les plus fréquentes :

Poursuite : Si les deux protagonistes possèdent des montures ou attelages de vitesses comparables, le meneur de jeu décide du nombre de "longueurs" d'écart. Chaque conducteur effectue un jet de Manuel + Attelages (ou Équitation) contre une Difficulté de 15. Chaque Niveau de Réussite permet de gagner une longueur. Une poursuite dure autant de tours que la Résistance de la monture la plus faible, après quoi la bête, épuisée, ralentit jusqu'au petit trot. Bien sûr, cette règle ne s'applique pas si la différence d'allure est flagrante.

En général, les destriers kars - ou kariens, cf. *Les foudres de Kroryn*, page 19 - et les chevaux de course sont plus rapides que les chevaux de selle et les lézards géants, qui sont eux-mêmes plus rapides que les dromadaires et les chevaux de trait. Les yaks, les bœufs et les éléphants viennent en dernier.

Sauter d'une monture à une autre : Le sauteur effectue un jet de Physique + Athlétisme contre une Difficulté de 20. S'il échoue, il tombe. Si la monture ciblée est occupée par un cavalier, celui-ci peut tenter de repousser l'arrivant en effectuant un jet de Physique + Corps à corps contre une Difficulté de 15. Chaque Niveau de Réussite augmente de 5 la Difficulté du jet du sauteur - qui subit de plus les éventuels dommages infligés.

Si le cavalier souhaite aider le sauteur, le saut a une Difficulté de 15.

Tir en selle ou d'un véhicule : Un cavalier qui tire doit guider sa monture avec les cuisses. Il doit réussir un jet de Physique + Équitation contre une Difficulté de 15. Chaque Niveau de Réussite réduit de 5 la Difficulté de son tir - qui est de 25 à la base et ne peut être réduite en dessous de 15. Le passager d'un char effectue un jet de Physique + Athlétisme contre une Difficulté de 15. La Difficulté de son jet de tir est de 20, réductible à 15 au mieux, s'il obtient au moins un Niveau de Réussite sur son premier jet.

voyage

Durant un trajet, les voyageurs respectent quatre règles immuables : direction, climat, condition physique et sécurité.

Direction : On s'oriente à Kor par rapport aux étoiles, aux vents et à quelques cartes. La magie est parfois utilisée et quelques privilégiés disposent de pierres de Borne - des pierres qui sentent la magie de Moryagorn et tentent toujours de s'orienter vers le nord.

Lors d'un voyage, le guide effectue chaque demi-journée un jet de Mental + Orientation

contre une Difficulté de 20. Un jet raté l'entraîne dans une direction inexacte ou lui fait perdre un temps considérable à cause de chemins malaisés.

Chaque Niveau de Réussite engendre un trajet rapide, des chemins faciles et des conseils judicieux. La fatigue est moindre et le moral, meilleur.

La Difficulté du jet peut être modifiée par les paramètres suivants :

Grande habitude du trajet	-5
Spécialisation en Géographie pour cette région	-5
Carte de la région	-5
Pierre de Brone	-5
Équipe d'éclaireurs avancés ouvrant la voie	-5/-10 *
Climat défavorable (neige, pluie, vents violents)	+5/+15
Région inconnue	+5/+10 **
Bouleversement topographique récent	+5

* selon l'efficacité des éclaireurs

** selon le décalage avec le milieu habituel du guide

Il est également possible de procéder à des relevés nocturnes des étoiles en effectuant, la veille d'un voyage, un jet de Mental + Astrologie contre une Difficulté de 15. Chaque Niveau de Réussite réduit de 5 la Difficulté du jet d'Orientation pour le lendemain.

Climat : Comme indiqué précédemment, le climat peut non seulement influencer sur la direction que prendra le groupe et donc sa capacité à raccourcir le voyage, mais également sur le moral. Le temps est facilement déterminable, à l'aide d'un jet de Perception + Orientation contre une Difficulté de 10, pour les douze prochaines heures. Chaque Niveau de Réussite permet de prévoir six heures de plus. Cela évite de se plonger dans des situations dangereuses et permet de prendre des précautions utiles.

Condition physique : Cet aspect du voyage repose sur l'entretien du matériel, l'approvisionnement en eau et nourriture, le repos des hommes et des animaux et le moral.

Le matériel est entretenu par les artisans présents, en fonction de sa légèreté. Il faut entretenir les véhicules, les vêtements, les bottes, les armures, les armes etc. Cet entretien nécessite des jets d'Artisanat concerné contre des Difficultés de 10 à 20 pour les opérations d'entretien et de réparation légères.

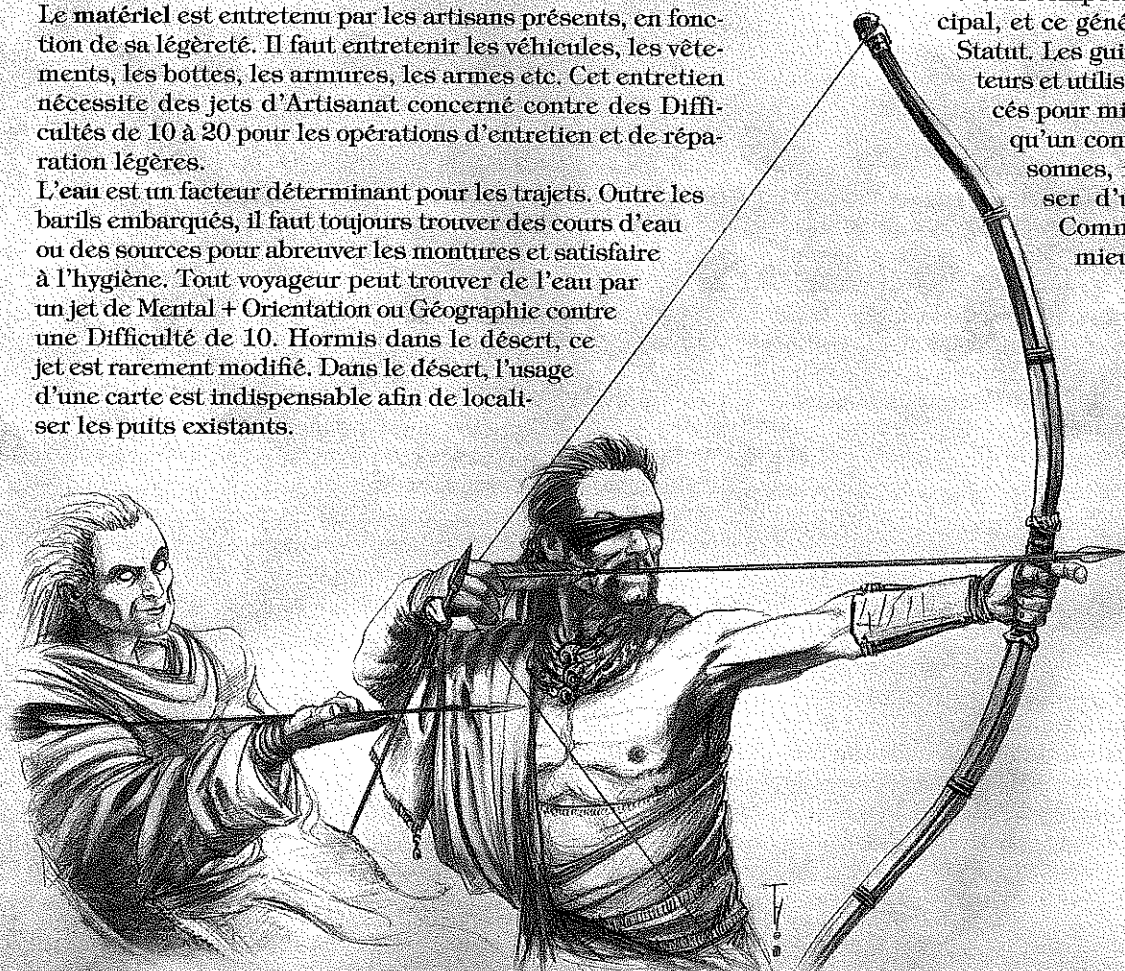
L'eau est un facteur déterminant pour les trajets. Outre les barils embarqués, il faut toujours trouver des cours d'eau ou des sources pour abreuver les montures et satisfaire à l'hygiène. Tout voyageur peut trouver de l'eau par un jet de Mental + Orientation ou Géographie contre une Difficulté de 10. Hormis dans le désert, ce jet est rarement modifié. Dans le désert, l'usage d'une carte est indispensable afin de localiser les puits existants.

La nourriture est souvent embarquée, mais la chasse reste un appoint habituel non négligeable. Kor regorge de gibier, même si les prédateurs sont nombreux. Un jet de Physique + Pister contre une Difficulté de 15 permet de suivre une piste qui conduira à une proie valable, qui devra être combattue. Chaque Niveau de Réussite permet de trouver des pistes fraîches et plus rapides. Le maître de jeu ajuste le temps de chasse selon le milieu et ses estimations en matière de présence de gibier. Des jets de Manuel + Pièges contre une Difficulté de 10 autorisent à placer des collets pour nourrir deux personnes. Chaque Niveau de Réussite permet de nourrir deux personnes de plus. Le maître de jeu est libre d'ajuster ces difficultés selon le milieu et décide de la rapidité de prise selon la quantité de gibier.

Pour le repos, il faut compter huit heures de sommeil par personne active et six pour les passagers afin de ménager les corps et les esprits. Les tours de garde se soldent souvent par des siestes diurnes dans les chariots.

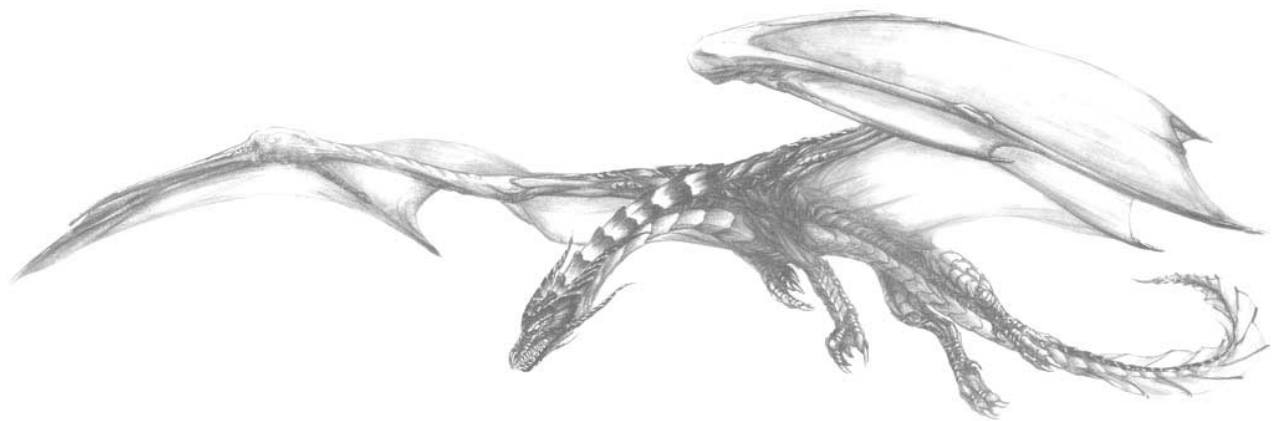
En ce qui concerne le moral, il n'existe aucune règle précise. Selon les événements, le maître de jeu tient compte de l'ambiance générale au sein de la troupe. Le moral est un facteur d'ambiance et non un point technique. Il fait toute la différence entre un voyage agréable et plutôt aisé et un trajet épuisant et ponctué de conflits.

Sécurité : Kor est un monde dangereux et toute troupe doit veiller à sa sauvegarde. Les voyageurs admettent communément qu'il faut compter un homme d'escorte armé - combattant, protecteur, Prodige - pour quatre personnes dépendantes. Celles-ci sont les marchands, femmes et enfants qui ne sont pas des aventuriers aguerris. Au-delà de la sécurité physique, aucun guide n'aime entreprendre un voyage sans en connaître la destination ou la nature des cargaisons. Il veille aussi à la présence d'un soigneur compétent et d'un matériel suffisant. Il est coutumier que les mages présents mettent leurs compétences au service du guide principal, et ce généralement sans distinction de Statut. Les guides sont souvent très observateurs et utilisent parfois des éclaireurs avancés pour mieux couvrir les alentours. Dès qu'un convoi compte plus de vingt personnes, il est indispensable de disposer d'un guerrier expérimenté en Commandement afin de gérer au mieux les effectifs de la troupe.



PROPHECY

Les Orphelins
De Szyl



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 Szyl 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 Szyl.

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

Les orphelins de Szyl

La marge supérieure sur Linvert Leyt p.21 est abrogée, sa Compétence d'Enseignement disparaissant.

Les écailles insoupçonnées

Les pierres de Moryagorn

La relance du dé du Dragon (une fois par jour) peut s'appliquer à n'importe quel jet, mais un 1 éventuel sur ce second jet ne sera pas relancé même si c'est un jet d'Orientation ou d'Astrologie.

L'anneau de l'archer

Cet anneau est utilisable autant de fois par jour que sa TD. Lorsque le personnage ne tire qu'une flèche dans un même tour (et ce une fois par jour), et avec les Tendances, il lance deux dés du Dragon en plus des autres dés (qu'il ne peut garder, mais qui comptent éventuellement pour ses modifications de Tendances). Ces deux dés s'additionnent et chacun peut mener à un Critique. En cas de double Critique, les deux effets s'appliquent simultanément.

Les cuirs de Tyann Cyn

Tyann possède le profil suivant :

Artisan IV^o Statut
TD 2 TH 3
Manuel 9

Artisanat : Tannerie 11 (Spécialisations : armures 13, vêtements 12)

Maîtrise 10

Avantages : Technique personnelle, Habileté reconnue (Manuel+Technique)

Privilèges : Apprenti, Charte d'atelier, Notable, Outils, Expertise

Ses apprentis sont souvent des Artisans ou des Compagnons, possédant des Compétences de 6 à 10, un Manuel de 6 à 9 et une Maîtrise de 7 à 10

Certaines des capacités de ses armures sont modifiées.

1 Solidité : l'objet perd 1 pt de protection par DEUX coups l'ayant traversé

4 Souplesse : l'encombrement de l'objet est réduit de 1.

6 Résistance : l'objet perd 1 pt de protection par TROIS coups l'ayant traversé

9 Légèreté : l'encombrement de l'objet est réduit de 2.

Note : si vous appliquez la règle d'usure des *Forges de Kezyl*, les capacités 1 et 6 ne sont pas modifiées.

Le tir en selle

En complément des règles données p.188 du livre de base et dans l'annexe technique p.63 des Orphelins de Szyl, les tirs en selle ou depuis un véhicule s'effectuent de la façon suivante.

Avant le début du tour, le personnage doit lâcher ses rênes et guider sa monture aux cuisses. Il doit donc effectuer un jet de Physique+Equitation de Difficulté 15, sans quoi sa première action devra être consacrée à la conduite de sa monture. S'il tire, ses éventuels NR baissent de 5 la Difficulté de son tir.

Un tir en selle est limité à un projectile par tour (quels que soient les Privilèges, Bénéfices ou Techniques mis en oeuvre). La Difficulté de ce tir est de 25 et peut être baissée à 15 par les NR obtenus au jet d'Equitation.

Un tir depuis un véhicule est limité à deux projectiles par tour, mais les Privilèges, Bénéfices et Techniques s'appliquent normalement. Le jet d'Equitation est remplacé par le jet de Physique+Athlétisme de Difficulté 15. Les tirs se font à Difficulté 20 (25 pour le second), mais les NR de ce jet d'Athlétisme peuvent la baisser à 15 (et 20 pour le second).

Si le personnage dispose de la Compétence Tir monté, il peut prétendre à plus de projectiles lorsqu'il est en selle, mais pas sur un véhicule. (voir alors ci-dessous)

Compétences

Tir monté

Le jet de Manuel +Tir monté remplace le jet d'Equitation lors du jet de contrôle de la monture avant le début du tour. Si le jet est raté, il faut normalement utiliser sa première action pour guider sa monture. Il n'est alors possible que de tirer un projectile par tour, aux conditions énoncées ci-dessus.

Si le jet est réussi, le personnage peut tirer 1+NR projectiles durant ce tour au lieu d'une seul. De plus ces NR font baisser la Difficulté du tir comme l'Equitation (soit -5/NR). La Difficulté de base des tirs est inchangée et reste soumise aux malus d'actions cumulatives. Cette Compétence ne s'applique pas aux tirs depuis les véhicules

Privilèges

Enigmatique (3)

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège. Il peut également servir à masquer ses motivations, ses origines ou ses buts.

Attention, il ne permet pas de mentir mieux, mais simplement de maintenir un apparent mystère sur ses valeurs personnelles. Si le personnage est interprété de façon expansive, ce Privilège ne fonctionne plus.

Il est inutilisable contre des pouvoirs ne nécessitant aucun jet.

Garant (3)

Seul son coût est modifié.

Vigilance (4)

S'utilise systématiquement avant tout jet de réaction. Le jet de Mental+Perception s'effectue contre la Difficulté du jet de réaction à venir. Un jet réussi octroie un bonus indirect de 3+3/NR au jet de réaction qui est effectué normalement dans la seconde qui suit. Le personnage ne peut communiquer avec ses compagnons avant d'avoir résolu le jet de réaction. Le meneur de jeu pourra (et cela est même préférable) effectuer lui même ce jet et annoncer au personnage les éventuels bonus dont il dispose. Les anciennes règles sur la gestion des NR sont abrogées, de même que les éventuels bonus d'Initiative.

Carrières de voyageurs

Le chasseur

Requiert : Physique à 6, Manuel à 5 [...]

L'éclaireur

Requiert : Physique à 5, [...]

Bénéfice: Ouvrir la route

Ce Bénéfice ne peut s'utiliser que si le jet de réaction a été réussi au moins simplement (pour le bonus personnel) ou au moins avec 2 NR (pour le bonus concernant ses compagnons).

Pour prévenir ses compagnons, le jet de Mental+Perception est remplacé par un jet de Social+Perception toujours de Difficulté 20 (ou par un jet de Social+Commandement de

Difficulté 15). Le "premier dé" désigne le dé possédant le résultat le plus élevé.

Si plusieurs éclaireurs préviennent ensemble une compagnie ou une caravane, c'est le voyageur possédant le plus haut Statut qui offre son bonus (mais lui pourra bénéficier de celui d'un éclaireur de Statut moindre).

L'errant

Requiert : Mental à 5, Social à 6, [...]

L'explorateur

Requiert : Mental à 6, [...]

Le ménestrel

Requiert : Social à 6, Histoire à 4, [...]

Bénéfice: La veillée

Ce Bénéfice s'utilise désormais par un jet de Social+Conte contre une Difficulté de (5+total de points d'expérience du scénario+nombre de personnages).

De plus, le personnage peut faire et défaire les réputations. Par un jet de Social+Eloquence d'une Difficulté de 15+Renommée de la personne décrite, il peut faire varier sa Renommée de 1 point en plus ou en moins. Il faut effectuer (et réussir) ce jet tous les jours durant autant de jours que le Statut de la cible, et à chaque fois devant un public différent. Dans le cas d'un sans-caste, il faut discourir durant une semaine complète, les sans castes n'étant pas très marquants pour les esprits.

Le changement a alors lieu dans les (6-Statut du Ménestrel) jours qui suivent, le temps que la rumeur se répande. On ne peut modifier une Renommée qu'une fois par Augure, et jamais plus de fois que son Statut.

Ce Bénéfice peut également servir à modifier une réputation sans altérer l'Attribut de Renommée.

Le messenger

Requiert : Mental à 6, [...]

Le missionnaire

Requiert : Mental à 5, Social à 6, [...].

Bénéfice: La ferveur

En discutant avec des compagnons ou des étrangers rencontrés, le missionnaire peut créer chez son interlocuteur des cercles de Tendance Dragon. Il peut en créer autant par jour que son Statut. La cible n'a pas à être consentante, il lui suffit de discuter au moins une demi heure avec le missionnaire (le sujet importe peu).

S'il accompagne un Prodiges missionnaire, le personnage peut de plus renforcer le prêche de l'ascète en démystifiant les paroles draconistes. Le Prodiges peut alors ajouter le Statut du voyageur à son jet de Volonté+Empathie et affecter une personne de plus par jour par voyageur-missionnaire l'accompagnant (soit au total TD du Prodiges +nombre de voyageurs-missionnaires)



• Désavantages des mages

- Curiosité (2)
Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

• Compétences des mages

- Perception climatique
Spécialisation : par phénomène climatique

• Privilèges des mages

- Sortilège fétiche des vents* (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.

• Magie usuelle

- Les hurlantes
Leur création s'effectue avec Artisanat : Menuiserie (Difficulté 18). Il faut une journée de travail.
Disponibilité et prix: Villes pc/25 Villages tc/20
- Les cerfs-volants
Leur création s'effectue avec Artisanat : Couture (Difficulté 20). Il faut deux jours de travail.
Disponibilité et prix: Villes tr/150 Villages pc/100
- Les tubes amplificateurs
La création du tube s'effectue avec Artisanat : Forge (Difficulté 20) et impose de posséder Mécanismes à 4. Il faut deux jours de travail. Le remplissage demande un jet

d'Artisanat élémentaire: Vents (Difficulté 15) et la dépense de trois points de magie par litre d'air. Cette opération prend une heure (chaque NR divise ce temps par deux).
Disponibilité et prix: Villes tr/400 Villages tr/500

- Les spirales sémaphores
L'utilisation de ces systèmes se fait pas Mental+Langage des signes (Spécialisation: sémaphores). Il faut absolument posséder la Spécialisation pour comprendre les messages.

- La poudre d'escampette
Sa création s'effectue par Artisanat élémentaire: Vents (Difficulté 15) et la dépense de trois points de magie. Par NR, le meneur peut accorder un effet mineur (un +1 sur un futur jet, un petit coup de chance, un malus de blessure réduit pour un tour; etc...). Ces pouvoirs ne sont jamais définitifs.

• Faveurs

- Les vents perforants
S'utilisent avec Armes à projectiles.
- La fortune du bienheureux
Les points gagnés s'utilisent comme des points de Chance, mais ne comptent pas dans la valeur actuelle de la Chance du personnage, qui évolue normalement au gré des jets.
- Le pacte des orages
Cette faveur est utilisable dès qu'un simple nuage est en vue.



Sphère des vents



Sorts de niveau I

L'impulsion

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 17

Clés : Kata des danses éoliennes, ruban de tissu bleu et blanc brodé d'argent, rune des vents

Effets : Ce sortilège permet à la cible de rentrer en harmonie avec les éléments aériens afin de tenter une action physique spectaculaire. Après avoir reçu le sort, il peut ajouter sa Coordination à la valeur de n'importe quel jet concernant une Compétence de Physique, qu'il possède ou non cette Compétence. Ce bonus s'applique pour une seule action précise définie lors du lancement du sort. Il n'est donc pas possible de gagner ce bonus pour une action indéterminée. Ce bonus dure 1+NR tours, durée au cours de laquelle il doit être utilisé. Il fonctionne dès que l'action définie est entreprise.

Il est ainsi possible d'effectuer des pirouettes prodigieuses, d'escalader avec dextérité les parois les plus dangereuses, ou encore de faire danser sa lame avec une vitesse prodigieuse pour porter un coup fulgurant.

Durant toute la durée du sort, le bénéficiaire semble littéralement vibrer d'énergie magique, la réalité étant légèrement distordue au contact de sa peau. Ses cheveux crépitent d'étincelles de pouvoir et ses gestes s'accompagnent de bruissements magiques. Ce sort très employé par les Prodiges et les gladiateurs de renom est souvent interdit lors des tournois ou des joutes.

Conscience

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Cercle runique (spirale), position (assis les yeux clos, tête en arrière), chant d'appel aux Vents (Don artistique : Chant Diff. 15)

Effets : Ce sortilège, utilisable uniquement en extérieur, permet au mage de faire le vide en lui et de laisser son esprit entrer en résonance avec les murmures du vents. Il confère au mage un bonus de 3 + 2/NR à n'importe quelle action basée sur le contact, la télépathie, le lancement d'un sortilège de divination ou visant à « atteindre » un être vivant ou une information. Le seul domaine inaccessible au personnage reste son propre esprit, car la Sphère des vents n'a que peu de prise sur la psyché.

Voyageur éolien

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Szyl, posture debout sur une éminence, bras écartés, tête renversée en arrière), cercle de runes des vents formées de plumes

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière blanchâtre qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Szyl (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/ NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires à régler). Le magicien doit avoir une raison valable de demander de l'aide, mais il arrive que ce sort soit lancé de manière informelle pour rencontrer un Ailé et l'inviter à une veillée.

Les dragons de Szyl peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère des Vents pour une semaine par tranche d'âge s'ils

estiment que sa requête est futile, mais ne le font que très rarement. Par contre, il peut arriver qu'ils mettent une volée subite à un impudent s'ils piquent une colère. Souvent peu protocolaires, les dragons des vents aiment les humains qui osent se lancer dans des entreprises audacieuses et ne jugeront pas trop durement un mortel qui leur demande de l'aide face à un défi finalement trop ardu. Les dragons des vents aiment agir vite et n'attendent pas toujours toutes les explications du mage. Ils restent hermétiques à certaines convenances sociales et leur aide pourra parfois mettre le mage en situation délicate (intrusion dans un sanctuaire de caste, déranger un notale ou un noble...). Si un dragon des vents se trouve face à une situation qui le mettrait en colère, il fera parfois preuve de témérité, et des difficultés supplémentaires pourront le toucher dans son orgueil. Si c'est le cas, il se montrera rancunier et prendra à son compte l'affaire qui impliquait le mage. Il n'hésitera pas à impliquer d'autres enfants de Szyl de sa connaissance pour faire triompher son point de vue, quitte à bousculer légèrement les institutions. Les dragons de Szyl ne rechignent pas à transporter des mortels si leur cause leur plaît, mais les conditions de voyage sont souvent difficiles (haute altitude, froid, vitesse excessive). En effet, les dragons des vents considèrent que si un mortel prétend profiter de leur domaine, il doit être prêt à le vivre pleinement...

Sorts de niveau II

Le sifflement

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 19

Clés : Posture (geste de Garde Majeure, Manuel+Coordination Diff. 15), rune des vents, posture (s'accroupir et se relever)

Effets : C'est de ce sort que proviennent de nombreuses légendes concernant les prouesses de certains voyageurs illustres. Ce sort attire sur la cible le regard bienveillant des vents qui le

protègent alors contre des dangers invisibles. Durant l'heure qui suit le lancement, le bénéficiaire peut à tout moment ressentir un souffle glacé sur la nuque, l'avertissant d'un danger une à deux secondes avant qu'il ne survienne. Il peut s'agir d'un projectile tiré dans son dos, d'un prédateur s'apprêtant à fondre sur lui du ciel ou encore d'un piège sur lequel il va poser le pied... Ce sort n'est efficace que contre les dangers cachés et ne peut interférer avec un adversaire combattu de face ou remplacer un jet de Réaction.

Par contre, si ce jet de réaction était raté, le sort se déclencherait instantanément, remplaçant le piètre résultat par un jet réussi, mais avec 0 NR (quelle que soit la Difficulté du jet). Si le personnage obtient sur un de ses Dés d'Initiative un résultat plus élevé que la première action de l'agresseur (qu'il faut alors lancer pour comparer les scores, un piège inerte étant compté à 10 d'Initiative), l'agresseur ou l'effet mis en jeu doit relancer le dé de l'action et utiliser le résultat le plus faible des deux dés (en cas de Tendances ou de dés multiples, l'agresseur ne rejette que le dé qu'il conservait). Ce sort ne fait que prévenir le danger, et ne permet pas systématiquement d'y échapper...

La bonne fortune*

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 20

Clés : Broche à cheveux de valeur importante (au moins 1000 df), rune des vents, danse d'harmonie éolienne (Don artistique : Danse Diff. 15)

Effets : En pratiquant ce rituel, le mage s'attire le regard des énergies élémentaires des Vents qui, tout au long de la journée, lui prodigueront leurs bienfaits. L'Attribut Chance du personnage est multiplié par 2 et le personnage peut obtenir des NR lors de jets où il dépense des Points de Chance. En contrepartie, son Attribut Maîtrise tombe à 0 dès le lancement du sortilège (qu'il soit réussi ou raté).

Porte-bonheur

Complexité : 35

Discipline : Sorcellerie

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 21

Clés : Objet de Bonne qualité, rune de Szyl, évocation épique d'un « coup de chance » fameux (Conte : Diff.20)

Effets : Bien souvent, cet enchantement se lance lors des veillées (parfois à l'insu même des mages) lorsque les bardes évoquent avec force les aventures chanceuses de tel ou tel héros. Il permet au personnage de conférer à un objet une réserve de Points de Chance dont il pourra se servir par la suite. Cette réserve est égale à 2 + 2/NR points qui se dépenseront de façon classique - sans pouvoir conférer de NR. Le personnage ne peut puiser dans ces points que lorsqu'il utilise cet objet précis. Une personne ne peut détenir qu'un seul objet à la fois ayant reçu cet enchantement, qui dure une semaine ou tant qu'il reste des Points de Chance dans sa réserve.



encore présents sont aveuglés et ballottés, subissant un malus de 3 à toutes leurs actions physiques. De plus, au début de chaque nouveau tour, ils subissent 3D10 points de dommages (imparables et non esquivables, mais comptant l'armure) en raison des objets projetés et des arcs électriques qui tourbillonnent autour du mage. Pour quitter la zone, il faut réussir un jet de Physique + Coordination contre le score d'invocation du mage (sauf pour les personnages emportés par le vent, qui tournoient sans posséder de contrôle sur leur trajectoire et restent toujours dans la zone). Un échec signifie une immobilité, un échec critique indique que le personnage est emporté par les vents.

En transe, frénétique, incapable d'effectuer la moindre action, le mage doit se concentrer pour dompter l'énergie libérée. Il doit donc dépenser une grande quantité d'énergie, créant ainsi un effet qui va durer (Sphère des vents) tours. A l'issue de l'effet normal, il est possible de maintenir les effets du sort à raison de deux points de magie par tour supplémentaire. A tout moment, le personnage peut interrompre la tornade, qui se désagrège alors en quelques instants (bien que sa transe lui interdise souvent toute perception cohérente). Les cibles emportées par la tornade retombent alors lourdement de (Sphère des Vents du lanceur) mètres de haut (voir p.194 pour les dommages des chutes).

Orphelin des vents

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 22

Clés : Kata de la Colère des Ouragans (Manuel+Conn. de la magie Diff. 15), poudre d'un rocher ou cendres d'un arbre détruits par un éclair naturel (consommées), chant rythmique

Effets : Utilisé lors des combats épiques, ce sortilège très puissant confère au mage la protection, la rapidité et l'efficacité meurtrière des rafales de vent. Durant (Sphère des vents) tours, le personnage est entouré de bourrasques sifflantes et gagne un bonus égal à sa Tendance Dragon



à tous ses jets d'Initiative, d'attaque et d'esquive. Il obtient de plus un bonus égal à cette Tendance sur toutes ses attaques physiques à distance, du fait d'un vent porteur. Enfin, il ne peut être touché par des projectiles de taille humaine (hachettes, javelots, flèches, dards, jets d'acide limités, carreaux) à moins que ceux-ci ne soient ensorcelés par un effet ou une Compétence ayant obtenu un score supérieur à son jet d'incantation.

Pour chaque NR obtenu, le personnage peut lancer une décharge de foudre infligeant 15+ 3D10 points de dommages. Pour cela, il doit effectuer un jet de Manuel+Coordination (comptant comme une Attaque, donc utilisant un dé d'action et d'une Difficulté définie par ses actions précédentes du tour). Cette décharge de foudre se condense dans sa main au moment du lancer et ne peut que se parer à l'aide d'un objet ensorcelé. L'armure compte normalement. En contrepartie, pour toute la durée du combat et le reste de la journée, le personnage ne peut plus faire appel aux Tendances et ne lance plus qu'un seul dé, considéré à tous point de vue comme le dé du Dragon. Aucun pouvoir, Avantage ou Privilège ne peut altérer cet effet.

Nemesis*

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

Coût : 15

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 25

Clés : Un objet personnel symbolique, orage puissant, Danse de la Colère Draconique (Physique+Don artistique: Danse Diff.22, provoque une Blessure légère)

Effets : Ce sortilège puissant n'est que rarement utilisé, tant la puissance qu'il met en jeu est importante. Il fait appel à la colère de Szyl, un sentiment ancien et violent qui l'habite parfois.

Ce sort doit être lancé par une nuit d'orage, lorsque la fureur des cieux est à son paroxysme. Le mage enchante alors un objet personnel lui appartenant ou confié par un compagnon, lui conférant un pouvoir surnaturel afin de causer la perte totale d'un ennemi. Au terme d'une danse épuisante et d'un appel aux forces



primitives de la colère, la foudre tombe plusieurs fois sur l'objet sans l'endommager. Le choix de l'objet détermine pour beaucoup le style avec lequel le porteur va exercer sa vengeance. Une arme sera clairement destinée à tuer son ennemi, un éventail de guerre ou une bannière pourra causer la défaite de l'armée ennemie si elle est menée par la cible désignée du Nemesis. De même, un anneau de fiançailles causera l'échec du mariage dans la douleur.

Ce sort n'est jamais lancé à la légère. La légende veut que chaque fois que ce sort a été utilisé, l'un des deux protagonistes y a trouvé la défaite, la mort, l'échec ou la ruine. Car d'après les récits anciens, toute vengeance consacrée par une Nemesis verra la fin de l'un et le triomphe de l'autre.

Ce sort dure jusqu'à accomplissement de la vengeance. Il n'apporte de puissance qu'à la personne ayant assisté le mage dans son incantation. Lorsque la scène finale arrivera, le personnage ressentira la colère de Szyl l'habiter et lui donner de la force. Il obtient alors un bonus de +5 sur toutes ses actions liées à l'objet servant à l'accomplissement de sa vengeance. Cet effet dure environ une heure (le Mj est libre de réduire ou d'augmenter cette durée pour que le sort soit pleinement actif durant toute la scène). Durant tout ce temps, les yeux du personnage sont parcourus d'éclairs bleutés et le contact de sa peau provoque de minuscules décharges élémentaires accompagnées d'étincelles. Le Mj veillera à ce que l'utilisation de ce sort donne lieu à une scène épique et dans laquelle le personnage porteur sera l'élément central. Ses compagnons ne seront pas à même d'accomplir les mêmes exploits que lui, et s'il le désire, le Mj peut adapter ses descriptions ou les effets du sort pour donner de la grandeur à la scène (immunités, blessures supplémentaires, coups de chance imprévus, ...). Ce sort ne provoque pas forcément la victoire du personnage, mais si sa cause est juste et en accord avec les voies de Szyl, il y a fort à parier que son destin sera glorieux...