

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT

LES FORGES DE KEZYR

Les secrets du grand dragon du métal, guide des artisans et des cœurs purs

CRÉDITS

" Qui parle de pureté, quand le cœur des hommes est en proie au tourment ? "
- KEZYR, Grand Dragon du Métal

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

"Entre le marteau et
l'enclume"

BENOÎT ATTINOST

Relecture et
corrections

MICHAËL CROITORIU

couverture

THIERRY MASSON

illustrations
intérieures

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,

THIERRY MASSON, EMMANUEL

MICHALAK, GÉRALD PABEL ET VARATH

LOGOS

THIERRY MASSON

ET IGOR POLOUCHINE

Julien Blondel tient à remercier les joueurs et les passionnés de la mailing list, rencontrés au Monde du Jeu, pour ce week-end chargé et ces discussions enflammées qui resteront dans les mémoires. Merci à Stéphane Maier, Robur, Fabulous Fab, Alex et les autres pour leur présence autour de ces tables de démonstration.

Miroslav Dragan remercie Maria et Thierry et " son petit Théo qui ne dort que d'un œil ". Les autres ne remercient personne, mais tout va bien pour eux aussi, merci.

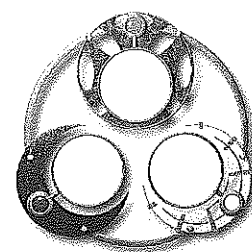
Pour rejoindre la mailing list Prophecy : www.onelist.com/community/Prophecy_Fr
Pour dialoguer sur le forum Asmodée Éditions : www.asmodee.com

ISBN : EN COURS
prix conseillé : 99 ff



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

SOMMAIRE



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

La faction des artisans élémentaires, évoquée dans le livre de base, est détaillée page 34, avec la description des nouvelles carrières accessibles aux artisans - du forgeron au mineur géologue, en passant par le mécaniste...

Enfin, dans les annexes proposées en pages 63 et 64, vous trouverez les règles et les options techniques concernant l'usure et la réparation du matériel - armes, armures et objets courants.

LE GRAND DRAGON 3

Le grand dragon du métal 6

Le royaume de kezÿr 10
Les écailles de kezÿr 18

L'HOMME 23

La caste des artisans 24
organisation et hiérarchie 27
ordres et unités 30
pour le personnage 33

La sphère du métal 38
Les mages du métal 43
Nouveaux sortilèges 46

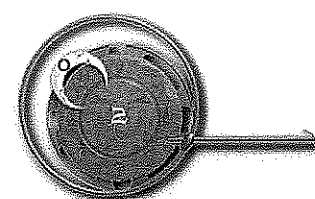
Les élus de kezÿr 48

L'AVENTURE 53

entre le marteau et l'enclume 54

ANNEXE : 63

Les secrets des artisans 63



LE GRAND DRAGON

Quatre griffes tenaient délicatement une minuscule gemme dont l'éclat aveuglant se reflétait sur les écailles du Grand Dragon du Métal. L'objet semblait fasciner Kezyl, dont l'œil expert ne décelait pas la moindre imperfection dans le joyau. Il reposa la pierre précieuse sur son socle au milieu d'une vaste galerie d'œuvres d'art uniques, qu'il avait accumulées au cours des siècles.

Kezyl ne supportait que la perfection. Tout objet présentant un défaut se désagrégeait à son contact. Quoi qu'il arrive, la moindre anomalie troublait le Dragon qui ne pouvait tolérer d'inclure à sa collection une quelconque impureté.

Pourtant, en ce jour, Kezyl était troublé. Arpentant les longues galeries de son sanctuaire de Dungard, il ne cessait de penser à la discussion qu'il avait eue avec un marchand qui revenait de Nadjar, la sombre cité de son maudit frère Kalimsshar. Ce marchand, un certain Fédorick, affirmait y avoir vu une gemme dont les défauts contribuaient à lui donner une splendeur sans pareille. On pouvait parler en fait de perfection dans l'impureté. Comment telle chose était-elle concevable ? Mais Kezyl savait que dans le royaume du Dragon de l'Ombre les plus grands prodiges étaient possibles. Cela aussi d'ailleurs lui posait problème. Dans la cité de son pire ennemi, les créations de certains artisans surpassaient les œuvres de ses fidèles. Et Kezyl devait bien avouer que bon nombre des objets de sa collection provenaient de Nadjar.

Cette gemme le hantait. Il fallait à tout prix qu'il la voie de ses propres yeux. Pour cela, il lui fallait s'introduire sur les terres de Kali. Il était naturellement hors de question de le faire sous sa forme draconique. Il décida donc de voler jusqu'aux frontières du Royaume de l'Ombre. Puis, il prit sa forme humaine, dissimula son apparence reconnaissable entre toutes sous une longue cape noire et se joignit à une caravane marchande pour gagner Nadjar.

Dès son arrivée, sa patience fut mise à rude épreuve. Tout dans cette cité le révoltait. L'ombre de son frère était omniprésente et il devait se contrôler en permanence pour ne pas reprendre sa forme draconique afin de laisser libre cours à sa colère. Il évitait soigneusement tout contact avec les habitants de la cité, sauf avec les marchands de pierres précieuses.

À force d'interroger les spécialistes en la matière, il finit par être invité à rencontrer les artisans de l'ombre, des renégats de sa propre caste qui œuvraient dans les sinistres palais souterrains de Nadjar.

Bien que révolté par la présence de ces artistes qui avaient sacrifié leur âme pour pouvoir explorer tous les domaines de la création, il fut aussi fasciné par ce qu'il découvrit sous la cité de son frère. Dans de vastes salles de marbre et de jade, des serviteurs de Kalimsshar élaboraient des œuvres impossibles en mêlant les plus nobles matières à des éléments intangibles comme l'ombre ou la lumière. Il vit une statue d'écume mêlée à l'eau, un collier de larmes sur une parure de cristal, un trône de sang incrusté d'étoiles et bien d'autres merveilles. Mais chacune de ces splendeurs portait en elle la marque de la Fatalité et de Kalimsshar. Elles exerçaient une fascination morbide sur ceux qui les contemplaient. La plupart auraient fait sombrer dans la folie ceux qui auraient osé les regarder. Tel était le prix à payer pour la perfection de Kalimsshar.

Kezyl, lui-même, sentit son esprit vaciller quand il vit dans une vaste salle, une sculpture représentant son frère maudit. L'œuvre avait la taille d'un Grand Dragon et représentait la forme naturelle de Kalimsshar. Elle semblait vivante, animée d'une existence propre. Les artistes avaient utilisé les plus nobles matériaux, mais aussi les ténèbres, l'éclat des étoiles, la lueur du jour. Mais ces fous avaient également travaillé d'autres matières bien plus sordides. Des larmes et du sang paraient la statue de bijoux morbides. Le plus insoutenable était certainement les visages tourmentés qui constellaient le corps du dragon artificiel. On avait utilisé des êtres vivants pour cette œuvre, des êtres dont le tourment serait éternel.

Le Dragon du Métal se détourna et quitta la salle. Il était lié par les Édits draconiques qui lui interdisaient d'intervenir. Il chassa cette terrible vision de son esprit et demanda à voir la gemme. Les artisans de l'ombre savaient qu'ils n'avaient pas affaire à un être normal. Aucun humain n'aurait pu contempler ces œuvres sans perdre l'esprit. Prudents, ils obtempérèrent. Kezyl fut conduit dans la salle la plus reculée du palais souterrain, puis on le laissa seul devant deux gigantesques portes d'acier. Une simple poussée sur les deux battants lui permit de pénétrer dans une vaste pièce circulaire au centre de laquelle la statue d'un démon ailé brandissait une gemme éclatante.

Le Dragon avança prudemment. Il soupçonnait une machination de son frère. Après tout ce qu'il avait vu, il n'était pas dupe. Ce Fédorick ne pouvait être qu'un agent de la Fatalité. Kezyl faisait trop confiance aux hommes et omettait trop souvent de lire dans leur âme. Mais en fait, même s'il avait su, il se serait rendu à Nadjar. Son principal défaut était la curiosité. Le joyau était effectivement une curiosité et dire que son imperfection tenait de la perfection le définissait assez bien. Kezyl reprit sa forme draconique. Il approcha ses griffes du petit objet qui devait tout de même avoir la taille d'une tête humaine. Il allait le soumettre au test ultime. Il le toucha... et la gemme ne tomba pas en poussière. Mais, à son contact, le Grand Dragon sentit quelque chose s'insinuer en lui. La corruption assaillait tout son être. Ses griffes se ternirent, puis ce fut sa patte. Les ténèbres envahissaient son organisme pour atteindre son cœur et le damner. Mais rien en ce monde ne pouvait corrompre Kezyl, le plus noble des fils de Moryagorn. Il repoussa l'ombre et saisit la gemme avec l'intention de la briser. Pourtant, il ne put se résoudre à refermer ses griffes sur la pierre précieuse. Quelque chose l'en empêchait. L'attaque de corruption ne provenait pas d'elle, mais de la statue. Il ouvrit sa patte pour observer de plus près cette merveille. Elle avait neuf facettes. La première était aussi noire que la nuit, mais on y discernait un éclat de lumière. La seconde était éclatante comme le métal le plus pur et pourtant on y voyait un trait d'obscurité. La troisième était verte comme l'herbe des hautes plaines, mais tachée de gris. La quatrième, bleue comme l'océan, laissait apparaître quelques reflets rouges. La cinquième avait la couleur des nuages sur le bleu du ciel, mais elle était nimbée d'orange.

La sixième facette avait la couleur de la chair, mais on y notait des sortes de veines bleues. La septième était aussi terne que la pierre, mais avec des éclats d'or et d'argent. La huitième était plus rouge que la plus pure des opales de feu, mais on y observait des éclats de nacre. Quant à la neuvième, nul mot n'aurait pu définir sa couleur. Elle avait les reflets du rêve teinté de cauchemar. De ces neuf facettes imparfaites émanait la perfection.

Kezyl reposa la pierre précieuse et fit demi-tour pour quitter la pièce. Avant d'en franchir les portes, il s'immobilisa.

- Qui a taillé cette gemme ? demanda-t-il.

Alors l'obscurité commença à prendre forme. Lentement, elle se rassembla et Kalimsshar apparut près de la statue du démon.

- Un seul être pouvait être capable d'une telle création, mon cher frère. Pourquoi me poser cette question puisque tu en connais déjà la réponse ?

- Alors, ce marchand n'était peut-être pas un de tes agents, après tout ?

- Peut-être pas, en effet, répondit le Seigneur de l'Ombre. Ce joyau est un message de notre Père.

Sans se retourner, Kezyl quitta la salle. Il retrouva forme humaine pour rejoindre les frontières du Royaume de l'Ombre. Puis, il prit son envol vers son sanctuaire. Il ne pouvait être certain que Kalimsshar ne se soit pas encore joué de lui mais, au plus profond de son être, il était persuadé que, pour une fois, il n'était pas l'instigateur d'une quelconque machination. Non, Moryagorn avait instillé dans son âme un peu de sa sagesse. Il lui fallait désormais réfléchir à cette leçon.

LE GRAND DRAGON DU MÉTAL

" Peut-on souhaiter ne jamais avoir aimé son propre fils ? "

- Kezzyr

Kezzyr est le troisième fils de Moryagorn, après Brorne et Kroryn. Il incarne le métal, la matière fine et subtile qui peut donner lieu aux plus exquis ciselures comme aux armes les plus acérées ou les plus massives. Né de la transformation de la matière, il est le symbole de la créativité et de l'amélioration. Il est la perfection et la durabilité. Il est le plus farouche adversaire de Kalimsshar, pour qui la perfection n'existe pas et qui considère la destruction comme une inéluctable étape de l'évolution.

Le fils et le créateur

Lorsqu'il comprit par quel moyen il était venu au monde, Kezzyr fut plongé dans un abîme de réflexion. Ainsi donc, les créations de ses aînés pouvaient être transformées et donner naissance à quelque chose de nouveau. Durant des siècles, son meilleur compagnon fut Kroryn, dont le feu était un formidable outil de transformation. Mais, alors que son frère calcina et détruisait, lui se passionnait pour la création. Il vit le monde tel que Brorne l'avait figé sur les écailles de leur Père et apporta sa propre touche en insérant dans les massives montagnes les délicates veines du métal. Ce faisant, il donna aux tristes étendues monochromes de Brorne les nuances nées du métal. Sur ce qui n'était qu'une toile uniforme, il apporta le reflet et la brillance.

Lorsque Moryagorn donna naissance à Heyra, Kezzyr fut le témoin de la création absolue, la révélation d'une entité autonome

et consciente. Il fut impressionné par cet événement, délaissant Heyra dont la passion pour la végétation anarchique le laissait peu enthousiaste. Mais l'obtention de ce don - la faculté de créer - devint son souhait le plus secret. La magie de Nanya fut une aubaine pour Kezzyr. Il tenait enfin le pouvoir de création - et s'il en usa peu en comparaison de ses frères et sœurs, l'ambition devint en lui une force mesurée et il conçut bientôt le projet le plus fou : créer un Dragon, comme Moryagorn les avait créés... Et Khy naquit, Dragon solitaire dénué de tout élément.

Il était le fils parfait, plus curieux encore que lui. Attentif et avide de savoir, il raisonnait sur tout. Kezzyr découvrit le plaisir d'expliquer, d'enseigner et de collaborer. Mais pendant qu'il cherchait " comment faire ", Khy se demandait " pourquoi faire ". Lorsque Khy le laissa pour entrer dans la lisière des ombres, il connut la peur de perdre sa création. C'était la première fois que son fils se séparait de lui et il sut à ce moment que le futur Dragon des Cités déciderait seul de son propre destin.

La solitude d'un père

Kezzyr le vit alors revenir, inactif et silencieux. Cette morosité fut une douleur incomparable et un doute terrible : sa création était amorphe et rien, ni personne ne semblait capable de la tirer de son mutisme. Lorsque Nanya enfanta Szyl, il vécut ce moment comme sa dernière chance. Peut-être un fils de Dragon réussirait-il à trouver

les mots qu'il fallait. Hélas, Khy ne répondit que par la tristesse, se plaignant de n'être que le fils d'un Dragon, vide de tout élément, sans passion, ni nature. Honteux et anéanti, Kezzyr sombra dans le mutisme, laissant s'épuiser la flamme de la créativité. Son chagrin toucha les autres Dragons et Brorne vint le trouver. " Je connais le doute qui te ronge, lui dit-il. Je connais ta solitude. Pour moi aussi, il fut un temps où les jours étaient gris, la passion éteinte et l'espoir vacillant. Notre Père fut mon guide. Je ne puis laisser ton fils souffrir plus longtemps et te laisser souffrir à cause de lui ". Kezzyr découvrit alors ses frères et sœurs rassemblés autour de lui et, tous ensemble, ils appelèrent Moryagorn. Lorsque son fils exposa son souhait, Kezzyr fut fier de cette détermination. Mais lorsque leur Père accéda à sa requête, il vit alors le sourire tant attendu illuminer le visage de son fils et sut alors que ce dernier avait retrouvé la joie de vivre.

Il retrouva lui-même la joie de sillonner les cieux avec Kroryn et s'en fit en laissant son fils, apparemment réjoui.

Lorsque Kalimsshar s'éleva, Kezzyr en fut surpris et légèrement inquiet. Lui, dont le fils n'avait pas d'élément tutélaire, voyait naître un nouveau Dragon. Mais ce furent les premiers mots du Dragon obscur qui réveillèrent ses craintes les plus anciennes. Kalimsshar, avec ses propositions en vue de créer la vie, lui rappelait trop sa propre ambition et ses douloureux résultats. Lorsque son fils lui-même se rangea à l'avis de Kalimsshar, Kezzyr tint ses doutes. Il crut en la sagesse de son fils et connut une succession d'heureuses surprises. Non seulement il vit Khy se joindre fougueusement à ses pairs, mais il sentit là l'occasion de racheter ce qui restait, à ses yeux, sa plus grande faute. De toutes ses forces, il souhaitait que le fait de travailler ensemble leur évitât les erreurs qu'il avait commises en œuvrant seul. Khy semblait très proche de Kalimsshar et cette fidélité pour son fils leva les doutes que Kezzyr nourrissait à son encontre.

Puis, vinrent les temps où les Immortels furent créés. Kezzyr s'acquitta avec ferveur de sa tâche. Il conçut la forme physique des Immortels et inventa de toutes pièces une nouvelle morphologie. Il les voulut habiles, souples et solides. Kezzyr se souciait de savoir ce que Khy et Kalimsshar allaient à leur tour

pouvoir ajouter et l'immobilité des Immortels fut pour lui comme un soulagement. Ce secret que son fils et son plus jeune frère partageaient, étaient leur touche réservée. Lorsque Khy annonça que l'Homme serait son domaine, ce fut la fin du calvaire de Kezzyr. Enfin, son fils avait retrouvé son élément. Les Immortels furent l'objet de toutes les convoitises et le Dragon du Métal se réjouit de voir que les corps qu'il avait sculptés étaient si prometteurs et polyvalents. Lorsque plusieurs fils de Kroryn grognèrent face à l'attitude de leur père, Kezzyr eut vent de sinistres rumeurs haineuses envers les Immortels. Piqué au vif et craignant pour ses créations, il bannit les jeunes dragons du feu en les chassant brutalement. Kroryn, pétrifié entre son affection et la confiance en son frère, assista, muet, à cet exil. Fier de sa création et résolu au combat pour la défendre, Kezzyr offrit sans le savoir à Kalimsshar la prise qu'il attendait.

Orgueil et trahison

Quand ce dernier vint le trouver, Kezzyr lui prêta une oreille attentive. Si Kroryn se permettait de prendre une place dominante, d'où lui venait cette impudence et cette vanité ? Pas un instant il ne douta de Kalimsshar. Lui qui avait été le plus fidèle compagnon de son fils, celui qui avait su raviver sa fougue et avait eu l'idée géniale de créer une nouvelle race, ne pouvait qu'avoir un regard lucide et juste. Et ainsi naquit le doute... Kroryn avait toujours été le plus fort et lui le plus habile. Quelle raison avait-il de lui en vouloir ? De quel droit oserait-il douter de lui ?

Nul ne sut qui avait commencé la guerre qui s'ensuivit, mais tous jetèrent leurs forces dans la mêlée. Au cours de cette longue période, Kezzyr sut conclure des trêves et cesser les hostilités. Lorsqu'il édifia la Tour d'éternité, il retrouva sa véritable passion : la création. Mais Kalimsshar détruisit sa tour et Kezzyr en conçut de la haine. Pourquoi lui, qui était si habile, n'aurait-il pas la capacité de créer quelque chose d'éternel ? Ce fut l'une des premières rancœurs de Kezzyr envers Kalimsshar et la guerre qu'il reprit bientôt lui en offrit bien d'autres. Kezzyr, aveuglé par la haine, en vint à détester les Immortels qui l'avaient trahi et s'étaient ligués contre lui avec ses frères et sœurs.

Alors, quand l'un d'entre eux osa leur ordonner de cesser et refusa sa supériorité, il porta un coup de toutes ses forces. Voir cet Immortel borgne lui révéla qu'il était son fils le glaça d'horreur. Il perdit ce jour-là son fils et les plus sages des Immortels. Sa peine fut si profonde que lorsqu'il comprit la trahison de Kalimsshar, il communiqua une haine si féroce à ses frères et sœurs que nul ne put refuser de l'accompagner. La bataille de Khyméra et son duel contre Kalimsshar furent pour Kezyr une vengeance manquée. Malgré sa victoire sur son sinistre frère et son cœur arraché, ce dernier le narguait toujours. Kezyr serait resté mourir face aux hordes de Kalimsshar si Kroryn n'avait pas mis un terme au combat.

Le poids des erreurs

Kezyr fut probablement le Dragon qui revint de Khyméra le plus brisé. La perte de son fils, le souvenir de ses échecs et la certitude d'avoir perdu les Immortels furent pour lui de sinistres réflexions. Il se souvint alors à cette époque de la gemme qu'il avait arrachée au front de sa sœur Nenyra et que Kroryn et lui avaient brisée en se la disputant. Sa haine était à l'époque si forte qu'il n'avait pas mesuré les terribles conséquences de son acte. La fondation de Kor et les Édits draconiques le laissèrent presque indifférent, préférant laisser à des Dragons plus sûrs d'eux les décisions qu'il convenait de prendre. Quand Kalimsshar passa le pacte des Maudits avec les Hommes, Kezyr resta presque indifférent, la criante victoire de Kalimsshar sonnait pour lui comme une ode à sa propre incapacité.

De temps en temps, il jetait un regard sur les mortels, vaguement intrigué par leur survie. Au fur et à mesure, il se prit à retrouver chez eux un peu de la fougue qui avait habité son fils. Il vit surtout dans leur ingéniosité malhabile les fruits de cette soif de création qui l'avait toujours taraudé. Pour son fils, qu'il souhaitait secrètement revoir, et par affection pour cette race chétive mais si volontaire, il parla à ses pairs et les convainquit de le suivre et de tendre la main aux hommes.

Ému et hésitant, il se présenta devant les portes d'Yris et la joie que son fils éprouvait avec les hommes fut pour lui un baume au cœur. Il sentit les larmes lui monter aux

yeux et les torrents de métaux qui en jaillirent créèrent la plus majestueuse des portes. Khy ne semblait pas aussi ému que son père et s'apprêtait à le renvoyer froidement lorsqu'il découvrit les hommes en admiration devant la porte - et hésita. Afin de prouver la bienveillance de sa démarche et se porter garant de ses pairs, Kezyr proposa aux hommes de leur apprendre l'art du métal, afin qu'eux aussi puissent créer de leurs mains des choses aussi magnifiques. Ce don lui valut la reconnaissance des hommes et la tolérance de son fils. Kezyr se mit aussitôt à parcourir le monde et à dispenser son savoir dans chaque village et communauté. Pour les hommes, Kezyr resta depuis ce jour le premier Dragon après Khy à s'être intéressé à eux - et leur gratitude est immense.

Durant l'essor de la civilisation humaine, Kezyr ne ménagea pas sa peine afin de prodiguer son savoir. Il en vint à être sollicité de toutes parts et peinait à répondre à toutes les humbles demandes qui parvenaient à son repaire des Collines de Fer. Il ordonna alors à tous ceux qui désiraient recevoir son savoir de se déplacer jusqu'à lui. Il pourrait ainsi instruire plus de forgerons et leur permettrait d'échanger leurs expériences plus facilement. Petit à petit, le fait qu'il accueille les hommes en son repaire avec bienveillance incita d'autres humains à se présenter dans les repaires des autres Dragons. Lorsque Ozyr proposa d'organiser la société en castes, Kezyr adhéra immédiatement à l'idée, heureux de voir que ses pairs acceptaient d'être les tuteurs d'autres corps de métier.

Innovation fatale

Kezyr incitait toujours les hommes à créer les plus beaux objets et lorsque les guerres éclatèrent, il ne s'en émut pas excessivement. S'il aimait l'homme au point de condescendre à l'instruire, il ne se sentait pas proche de lui au point de devoir le guider en tout. Son amour pour son fils lui ayant valu les siècles les plus sombres de son existence, il s'interdisait d'éprouver pour les hommes plus que de l'affection. Kezyr refusait d'autoriser ses fils à participer aux combats, mais lorsque Khy lui demanda le moyen de protéger les communautés humaines des attaques meurtrières de dragons moins éduqués, il inspira malgré

lui certains artisans dans l'art des mécanismes et conduisit - sans jamais en avoir conscience - les premiers essais sur les balistes. Lorsqu'il comprit le danger que ces armes représentaient, il fit brusquement marche arrière et chargea certains de ses fils d'assassiner les dépositaires de ses secrets - mais il était trop tard, et plusieurs versions de ses plans réussirent à atteindre des lointaines contrées. Tous les Grands Dragons s'élevèrent contre ces machines qui menaçaient leur suprématie et Kezyr se joignit à eux en masquant toute trace de son implication dans cette affaire.

Il passa ainsi une bonne partie des guerres à pourchasser les dépositaires de ses secrets, mais ses efforts se heurtaient à la multitude humaine. Kezyr fut le second à demander à son fils de lui enseigner la forme de l'homme.

Il argua de ses récentes innovations et de leur énorme utilité pour les hommes et convainquit ainsi Khy. Pour la première fois, les rôles s'inversèrent et cette instruction régularisa les relations entre les deux Dragons. Bien que père et fils, ils étaient devenus à cette époque des égaux, chacun devant quelque chose à l'autre dans une collaboration égalitaire.

La révélation du Lien par Solyr fut pour Kezyr la solution à une partie de ses problèmes. L'humanité commençait en effet à aller trop loin dans ses recherches et le Dragon du Métal voyait se profiler un âge où l'homme dépasserait les limites et où il s'attirerait les foudres de dragons moins aimables. Les Élus devinrent pour Kezyr un outil, tant pour suivre la progression autonome des hommes que pour la guider et, parfois, la freiner.

Le Dragon du Métal a connu au cours de son existence les plus terribles trahisons et les plus intenses joies. Dévoré par un désir de perfection, il a su tirer parti de ses expériences passées

et considère maintenant l'ensemble du monde avec modération. S'il s'avère aujourd'hui l'un des Dragons les plus proches des hommes, il n'en reste pas moins méfiant et retors.

Depuis que son fils a abusé de sa crédulité afin de lui révéler certains secrets technologiques, il est intimement persuadé que celui-ci trempe dans l'Humanisme, mais fera tout pour lui épargner la fureur d'Ozyr ou de Brorne. Coupable et triste, Kezyr retrouve avec l'humanité la joie de l'éducation et la responsabilité de la protection.



LE ROYAUME DE KEZYZR

*" Mon frère semble
oublier d'où naît le
métal dont il vante
la pureté... "*

- Brorne

Après avoir donné le secret du métal aux hommes, Kezyr fut le seul Dragon à parcourir le monde afin de dispenser son savoir. Il ne se passait pas un jour sans qu'un artisan ne lui demande respectueusement de l'honorer de ses conseils et, malgré ses fils, Kezyr ne pouvait satisfaire tous les hommes. De plus, ses propres enfants réclamaient de lui un enseignement qu'il ne pouvait leur donner qu'en son repaire des Collines de Fer.

Kezyr choisi de se retirer dans des cavernes s'ouvrant au flanc d'une falaise impressionnante, que les légendes nommaient la Marche des Géants - en référence à de hautes créatures bipèdes qui avaient autrefois hanté les lieux de leur pas lourd. Kezyr prit alors la décision de cesser de gaspiller son énergie en de multiples voyages et répondit aux requêtes des artisans de Kor par une invitation. Tous ceux qui souhaitaient recevoir son enseignement seraient les bienvenus. Devant tant d'hospitalité, nombreux furent les artisans à oser venir sur ses terres, intimement persuadés de la bienveillance du Dragon.

Dans la communauté qui s'installa rapidement, Kezyr vit que pour l'homme et le dragon s'ouvrait une nouvelle ère. La ville prit le nom du premier enfant à naître dans son enceinte, Dungard. La légende veut que Dungard ait été un Orphelin, né de l'union symbolique de Kezyr et d'une artisane de renom. Personne n'a jamais osé interroger le Dragon à ce sujet et cette légende court toujours, soulevant nombre de sourires bienveillants.

La cité du métal

Dungard est construite à la pointe du sud des Écailles de Moryagorn. Entre les plaines de Solyr et les profondes vallées des Écailles, les Collines de Fer sont une région stupéfiante dévoilant de nombreuses veines sédimentaires. Dungard s'est développée au pied de la Marche des Géants. Ses quartiers s'étendent, tentaculaires, sur les collines alors que le cœur historique de la cité compose un îlot architectural au pied de la falaise.

Dungard présente un aspect déroutant pour le voyageur. Seul le centre - le Noyau - abrite des bâtiments anciens, alors que les faubourgs, qui représentent les neuf dixièmes de la surface, sont des assemblages d'habitations légères. Peu d'habitants logent dans le Noyau, où ne se trouvent que les sièges des différentes guildes, les temples, les académies et quelques palais. Le reste de la cité se compose de maisons basses et longues, sans étage, abritant les innombrables échoppes et les habitations des Dungaris.

Dungard semble anarchique dans son organisation, les incessantes rotations des constructions bouleversant le tracé des rues et des places. Très étendue, Dungard dispose de vastes esplanades, souvent utilisées comme aires de stockage, et de larges artères dont résulte une très faible densité de population.

La population

Les humains

Dungard compte plus de 200 000 habitants, tous situés dans les faubourgs, et quelques centaines résidant dans le Noyau. La proportion de citoyens est d'environ 50%. La moitié de la population vit de l'artisanat, soit en tant qu'artisan, soit comme ouvrier. Un tiers tire ses revenus du commerce des marchandises produites, tandis que le reste, à peine plus d'une personne sur dix, consacre sa vie à des activités radicalement différentes de l'artisanat - magie, guerre, politique. Les Dungaris sont des gens appliqués, réfléchis et consciencieux.

Les dragons

Les dragons de Dungard sont nombreux et souvent très liés au peuple. Environ la moitié sont des dragons du métal et un quart seraient des dragons des cités. Le dernier quart s'équilibre entre dragons de pierre, dragons de feu et chimères. Il n'existe qu'une dizaine de dragons des vents, tous impliqués dans le comptoir des vents. Les fils de Heyra ou d'Ozyr se comptent sur les doigts d'une main et Kezyr a interdit Dungard aux dragons de l'ombre...

coutumes dungaries

Les mines

Depuis toujours, Dungard est un site minier. Même si d'aucuns ont pu croire que Kezyr s'était retiré sur ce site pour son abondance en métal, les mineurs des premiers siècles découvrirent que certaines mines épuisées recelaient encore du minerai. Ils comprirent alors que la simple présence de Kezyr générerait de nouvelles veines.

Ce dernier n'a jamais nié ce fait et ne voit aucun inconvénient à l'exploitation des gisements nés de sa présence. Il est usuel à Dungard de creuser sous la ville, les rejets d'une mine en comblant une autre.

Les maisons sont donc bâties pour un siècle au maximum et ne comptent pas d'étage, les formes rectangulaires longues et les toits d'ardoises à deux plans étant caractéristiques de l'architecture éphémère de la cité.

Les maisons ne sont jamais très décorées et l'attachement sentimental à une demeure de famille n'existe pas ici.

Les halls

La position sociale des Dungaris repose principalement sur la reconnaissance de leur savoir-faire. Comme les livres et traités théoriques ne les ont jamais emballés, il est devenu courant d'exposer ses travaux. De nombreux commerçants louent ainsi des halls à des confréries ou à des maîtres afin d'exposer et vendre leur marchandise. Ces expositions sont gratuites et ouvertes tard le soir, donnant à la cité une vie sociale très intense.

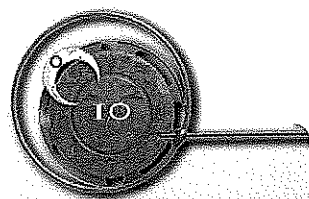
Coutumes vestimentaires

La coutume de Dungard veut que l'on différencie soigneusement ses vêtements de travail de ses habits de sortie. Tout habitant de la ville porte une tenue simple et solide pour son travail et des habits plus travaillés - et propres - pour sa vie publique. Un artisan veillera à disposer d'un tablier de sortie, brodé et impeccable qu'il n'utilisera pas pour travailler. Cette coutume rejaille sur les lieux publics comme les tavernes et les auberges divisées en établissements " de travail " et " de sortie "

La vie et la mort

Lors d'une naissance, les parents font frapper des " écus de naissance " par un orfèvre. Ces écus sont métalliques, mais la richesse et la rareté de la matière varient en fonction de la position sociale des habitants. La face intérieure porte l'augure, le jour et l'année de naissance et la face extérieure est ornée d'un sceau familial, des armoiries ou de la rune du métal. L'un de ces écus est accroché au cou de l'enfant, les autres étant envoyés aux proches pour les avertir de la naissance. Il est de coutume que les patriarches portent tous les écus de leur descendance, donnant parfois de pesants colliers.

Les morts à Dungard sont vécues avec beaucoup d'émotion. Il est de coutume d'organiser une veillée funèbre durant laquelle les proches viennent se recueillir devant le corps. Au matin, les participants récitent une prière maudissant Kalimsshar pour avoir donné la mort aux hommes. Les corps sont ensuite placés dans des sarcophages de pierre où on leur ajuste un masque de métal battu. Les sarcophages sont alors positionnés dans l'Œil de métal, une gigantesque mine de cuivre à ciel ouvert, reconvertie en nécropole et située à deux heures au sud de la cité.



Florimelle de Dungard
Duchesse de Dungard,
provin impérial
Combattante
(Statut 3, Duelliste - cf.
Les Foudres de Kroryn,
p.34)

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

Physique : 5
Mental : 7
Mamel : 5
Social : 8

Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : mailles (en cas
de guerre)
Initiative : 4d

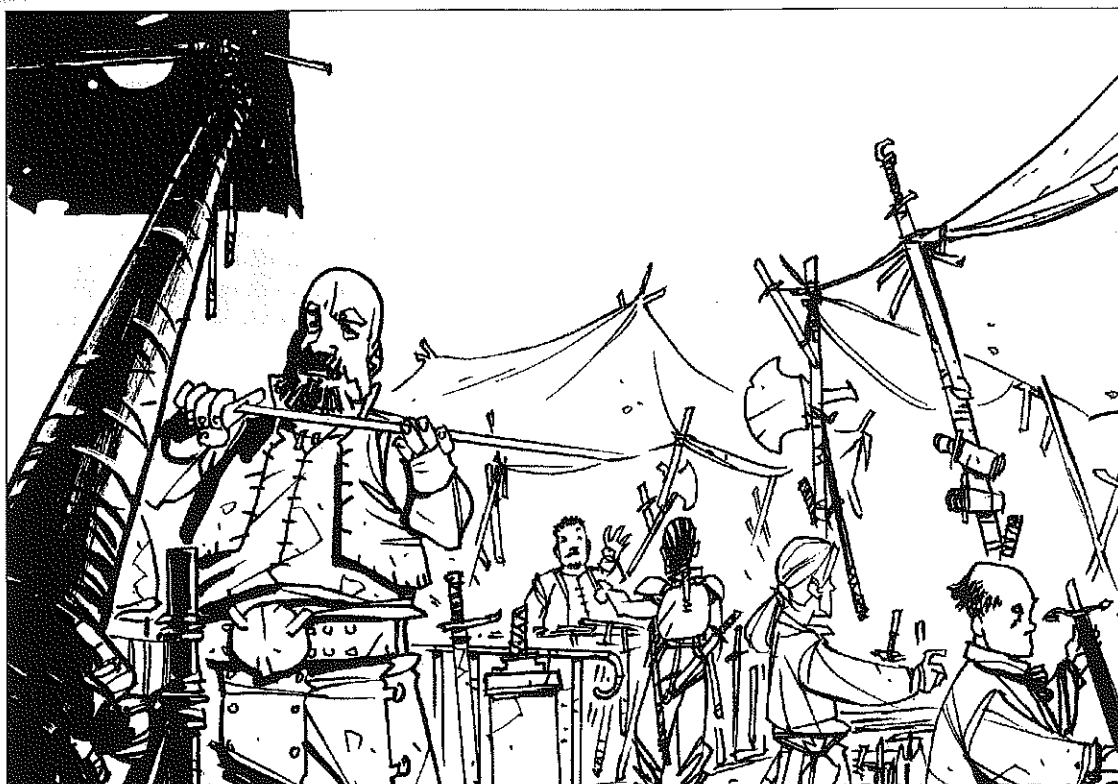
Seuils de blessure
Égratignure 000
Légère 00 -1
Grave 00 -3
Fatale 0 -5
Mort 0

Interdit : Loi de l'Arme
Privileges : Botte secrète
(crève-œil, Diff +5),
Feinte, Riposte, Vigilance
Avantages : Conviction,
Influence, Renommée
Désavantages : Ennemi
(Mor-Mar-Zûl), Mauvais
souvenir
Faveurs : La peau de
Pierre, Les reflets de
glaise, Les portes de silice

Lien : Brorne (Jils de la
Pierre)

Compétences : Armes tran-
chantes 9 (Spécialisation :
Épée de duel 11), Armes
d'hast 7, Bouclier 9, Équi-
tation 8, Esquive 7, Conn-
des dragons 5, Histoire 6,
Lois 11, Stratégie 9, Carto-
graphie 7, Lire et écrire 8,
Armes de siège 6, Bara-
tin 7, Éloquence 8, Mar-
chandage 5, Psychologie 8,
Vie en cité 9, Castes 10,
Commandement 9, Diplo-
matie 10, Séduction 8

Compagnon draconique :
Byerdhâll



économie et politique

Économie

Dungard est le premier centre de production de Kor. Ses ressources minières sont infinies et ses produits manufacturés sont les plus recherchés. Dungard exporte minerais, armes, armures, vêtements, poteries et autres produits finis. La cité importe de la nourriture, de la laine, du coton brut, du lin et des animaux herbivores. L'habitude d'excavation permanente des Dungaris n'a jamais permis la mise en place d'une agriculture durable. Les cités blanches de Solyr constituent leur principal fournisseur agricole. Il est à noter que Dungard frappe la majorité des dracs de Kor - d'où son poids économique considérable.

Organisation

Dungard est un fief majeur de l'Empire de Solyr, même si nul n'oserait imposer une quelconque loi impériale au Dragon du Métal. Ce fief des Collines de Fer est celui de la duchesse Florimelle de Dungard. Elle est la veuve du duc Cellustan, tué en 1299 par Mor-Mar-Zûl alors qu'il défendait la cité contre un raid. Elle est en charge de la justice, de l'armée et des

lois. Pour les affaires de caste, elle traite directement avec Sir Tharen, le Grand Maître de la caste ou son suppléant, s'il est absent. Pour les affaires impériales, elle compose avec Hylmann Grût, Maître des orfèvres et représentant de la caste au Conseil des Provinces.

La loi de Dungard dépend des postes de garde des faubourgs et des tribunaux impériaux. Les lois de la cité punissant le vol et la contrefaçon sont les plus strictes de tout Kor. L'esclavage y est interdit et passible de lourdes peines. Les châtiments les plus usuels sont l'emprisonnement, les travaux forcés et les marques d'infamie appliquées au fer rouge. La peine capitale est peu utilisée, Kezyr ayant amendé les lois impériales de façon à laisser aux criminels une chance de se racheter.

Politique extérieure

Dungard dépend de l'Empire de Solyr, mais son statut de cité draconique lui procure une autonomie totale. Dungard entretient d'excellentes relations avec Ankar par leur alliance militaire. Les relations avec Havre et Yris, basées tant sur les liens des Dragons que sur le commerce, sont très bonnes. L'Empire Zûl est considéré comme un dangereux voisin et les raids incessants dévastant le sud

de Solyr anéantissent toute diplomatie. Dungard mène en ce moment un mouvement apaisant vis-à-vis de l'Empire Nésora, tentant de modérer les attitudes radicales de Kern et Oforia en ce qui concerne les méthodes de rappel à l'ordre.

À l'usage du voyageur

Bien que le Noyau soit la partie majeure de la cité pour la politique et l'histoire, les faubourgs représentent la quasi-totalité de la ville et font sa réputation. C'est au sein de ces quartiers tentaculaires que se trouvent les centaines d'artisans qui font la renommée de la ville. Si les Maîtres travaillent dans les halls, leurs travaux sont rares, chers et difficiles à obtenir. Pour la majorité des gens, les artisans des faubourgs sont plus accessibles et plus aimables. Les visiteurs les plus exigeants refoulés hors du Noyau seront surpris de la compétence de certains de ces artisans nichés au fond des faubourgs.

LE NOYAU

Les halls de guilde

Le hall de la forge

Ce bâtiment est le plus massif et le plus impressionnant. Construit uniquement dans les métaux les plus purs, il est circulaire et possède une coupole étincelante hérissée de tourelles et de cheminées de fourneaux. On trouve à l'intérieur les plus belles forges du monde, des salles dévolues à l'enseignement, un sanctuaire de Kezyr et une bibliothèque consacrée à l'art du métal. Ce hall inclut dans son enceinte la caste des artisans, les amphithéâtres de leurs réunions, leurs archives et les appartements du Grand Maître.

Le hall des orfèvres

De forme trapézoïdale, ce bâtiment de bois recouvert de feuilles de métal ciselées est surmonté de bulbes scintillants abritant les appartements des Maîtres Orfèvres. L'on trouve ici les ateliers des Maîtres, des salles renfermant les plus beaux bijoux et parures, ainsi qu'une bibliothèque de croquis traitant des meilleures techniques. Il est constamment surveillé par une escouade de protecteurs payés par les orfèvres.

Le hall des mineurs

Ce hall est le siège d'une intense activité. C'est ici que les mineurs viennent s'informer

chaque matin de leurs attributions dans les différentes mines de la cité. Le bâtiment est construit en longueur et selon de strictes règles métriques. Le long d'un large couloir central, on trouve ateliers d'outils de mineurs, bains, tavernes et salles de massage, ainsi qu'un sanctuaire de Brorne à la mémoire des disparus.

Le hall des verriers

Drapée dans une ambiance feutrée, la grande tour carrée des artisans du verre est l'un des bâtiments les plus lumineux. Ses murs sont des vitraux magistraux et l'immense escalier en colimaçon qui le traverse sur sa hauteur est illuminé d'une rosace creusée dans le toit. Des lustres et sculptures de verre parsèment les couloirs en une féerie de couleurs. Peu d'endroits y sont ouverts au public, la majorité des pièces étant dévolues à l'archivage, au logement des Maîtres et à leurs ateliers personnels.

Le hall des tisserands

Ce hall est situé en hauteur et se compose d'un grand bâtiment carré doté d'une vaste cour intérieure. Des balcons s'ouvrent dedans et en dehors du bâtiment, tendus de bannières et de tapisseries régulièrement changées. Dans la cour se dressent de nombreux mâts destinés à suspendre les plus belles tapisseries et des statues de pierre, afin d'exposer des vêtements. Des marchands se sont installés dans le hall et les arcades de la cour abritent un immense marché aux tissus.

Le hall des tanneurs

Ce hall est l'un des plus anciens mais l'un des plus petits du Noyau. Construit en paliers adossés à la Marche des Géants, le hall est devenu le point de ralliement des chasseurs et trappeurs venus des quatre coins de Kor afin de négocier leurs marchandises auprès des Maîtres Tanneurs. Situé non loin du hall des mineurs, il est à l'origine de troubles réguliers opposant les notables résidents du Noyau aux frustrés chasseurs revenus des régions isolées.

Le hall des scribes

Ce hall est aussi étendu que celui du métal, mais moins haut. C'est un bâtiment à colombages, résultat d'ajouts successifs d'ailes et de dépendances. Il regroupe les halls des papetiers, des pigmentiers, des encruteurs, des enlumineurs et des peintres. Cette

diversité donne au bâtiment une décoration sous forme de fresques et de parchemins enluminés fixés le long des couloirs, mais une ambiance studieuse presque monastique fait de ce hall le moins populaire de tous. Bien qu'une salle soit consacrée aux écrivains publics, les Dungaris illettrés préfèrent souvent s'adresser aux écrivains de leur quartier.

Le hall des menuisiers

Entièrement érigé en bois sculpté et laqué, ce hall s'articule autour d'une nef voûtée sur laquelle s'ouvrent plusieurs salles. À l'opposé de l'entrée se trouve un sanctuaire de Heyra ainsi que les accès aux quartiers mis à disposition des Prodiges de passage. Elle est administrée par une dizaine de Prodiges résidents.

Le hall des alchimistes

Situé entre le hall des menuisiers et celui des verriers, ce bâtiment est le plus récent du Noyau. C'est un cloître octogonal dont le jardin intérieur, entretenu par quelques Prodiges, sert essentiellement à la culture d'herbes médicinales. À chaque angle, une tour de trois étages au toit pointu abrite les laboratoires et les bibliothèques des Maîtres Alchimistes. Les étages inférieurs servent à l'enseignement, au stockage et aux macérations. Il flotte une odeur camphrée autour de ce hall.

Les halls mineurs

Une poignée de bâtiments plongés dans l'ombre des halls majeurs accueille les corps de métier n'étant rattachés à aucune guilde. Souvent conçus autour d'une trentaine de pièces, ils sont décorés selon le savoir-faire de ses membres. Citons pour exemple la stupéfiante toiture du hall des couvreurs, surmontée de plus de quarante tourelles ou bien les incessantes mélodies du hall des luthiers et de ses harpes éoliennes.

Les académies du métal

Les académies du métal rassemblent les académies des guildes. Certaines ne sont pas les plus célèbres, mais toute guilde se doit d'avoir une académie à Dungard. Parmi les meilleures, on trouve l'académie des forges, celle des orfèvres, des verriers, des tanneurs et des charpentiers.

Les Forges élémentaires, près du centre du Noyau, sont l'académie des mages du métal. Dans ces tours tronquées reliées entre elles par des arches, des mages - mais aussi des

artisans émérites - s'initient à la magie du métal dans une ambiance plus détendue que dans les autres académies magiques.

Les palais

Au nombre d'une cinquantaine, les palais du Noyau sont les demeures des vieilles familles de Dungard. Outre le palais ducal, qui abrite les tribunaux et les administrations impériales, nombre d'entre eux sont les résidences saisonnières des nobles de la région. Les autres sont habités par d'opulentes familles marchandes installées à Dungard depuis des générations. Magnifiques et très bien entretenus, ces palais sont une des fiertés des Dungaris et les rares changements de propriétaire donnent lieu à des festivités.

Les faubourgs

La surface de la ville est énorme. Il faut près de quatre heures pour la traverser à pied. Comme les maisons sont d'un style semblable, il est facile de s'y perdre. Il n'existe aucune institution régulant les constructions et rien n'est construit au carré, ce qui donne une ambiance très sereine à cette immense fourmilière. En effet, le ballet incessant des ouvriers, des caravanes et des wagonnets fait des artères des lieux bruyants d'activité, animés de cris, de bruits d'outils et de grincements désorientants.

Lieux particuliers

Le comptoir des vents

Cette vaste esplanade pavée est l'un des plus célèbres points de départ des caravanes de Kor. De jour comme de nuit, des dizaines de chariots se remplissent ou se vident et les dizaines d'écuries, d'ateliers et d'entrepôts bordant l'esplanade sont le siège d'une activité intense. On trouve ici les comptoirs des compagnies marchandes, des tavernes de mercenaires et les résidences de plusieurs dragons des vents. Une statue de Szyl de six mètres de haut se dresse au centre de la place longue de cinq cents pas et large de plus de trois cents.

Le marché

À la différence des autres cités, Dungard ne possède pas de véritable place du marché en raison de son urbanisme anarchique. Le marché de Dungard est une très ancienne



institution qui ne s'est jamais arrêtée depuis des siècles. Étala sur plusieurs rues et avenues, il déplace chaque jour une petite partie de ses étals afin de rentabiliser les espaces et libérer les sites sollicités par les mineurs. Le résultat est une sorte de caravane marchande perpétuelle qui se déplace de quelques mètres par jour, sans aucune logique. La légende veut que si le marché s'arrête un jour, ce sera la fin de Dungard car le sol en sera alors devenu stérile...

Les temples draconiques

Outre les temples de Kezyl, Brone et Heyra, situés dans les halls du Noyau, et la statue de Szyl au comptoir des vents, il existe également trois autres sanctuaires draconiques.

Kroryn

Plusieurs arènes de bois parsèment les faubourgs et l'une d'entre elles abrite, par rotation, une statue de lave élémentaire du

Dragon du Feu. Son transport donne lieu à une procession annuelle menée par des mages du feu.

Ozyl

Une cascade à deux kilomètres à l'est a été circonscrite dans un amphithéâtre de pierre et accueille chaque matin une cérémonie rituelle peu fréquentée.

Nenya

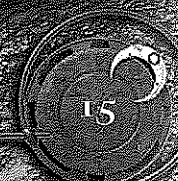
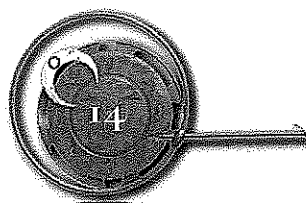
Une étoile de métal ensorcelée, construite par Kezyl en signe de contrition, abrite un sanctuaire flamboyant de couleurs, régulièrement nimbé de lueurs magiques.

Le repaire de Kezyl

Le Tunnel d'acier est une colossale grotte allongée, profondément engoncée dans la Marche des Géants. Ses parois sont entièrement devenues métalliques et son

Le pouvoir

Le pouvoir, au fief, est strictement féodal. La duchesse est suzeraine des Collines de Fer et compte sur la fidélité de plus de trente comtes, barons et chevaliers qui sont ses vassaux. La plupart vivent dans des manoirs ou des places fortes où ils accueillent les garnisons impériales qui leur sont déléguées. L'attachement à la duchesse est général en raison de son courage face aux Zûls et de la maîtrise militaire dont elle fait preuve.



Lézard des profondeurs

Taille : 1,5 m au garrot
Poids : 700 kg
Régime : Champignons / Carnivore

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

Physique : 7
Mental : 1
Mauvais : NA
Social : NA

Armure : 5
Initiative : 3

Blessé (01-30) OOOO
Mort (41 et +) O

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

Malgré leur caractère très rebelle, les lézards sont couramment utilisés comme montures et constituent près d'un tiers des bêtes de selle de Kor. Bien qu'à demi aveugles à plus de trois pas, ils compensent leur handicap grâce à une perception de la chaleur par des organes situés près de leurs oreilles, ce qui les rend indifférents aux conditions nocturnes ou diurnes.

accès en est presque facile. Bien que peu osent y pénétrer, il est rare que Kezyr ou ses proches fils refoulent les visiteurs.

Le Tunnel d'acier est connu pour être en grande partie aménagé à l'échelle humaine. L'on y trouve des appartements réservés aux dragons du métal visitant leur père, ainsi que les forges personnelles de Kezyr. Au fond d'un tunnel voûté de briques de métal, un fourneau de lave élémentaire et des outils ancestraux sont les témoins muets des chefs-d'œuvre du Dragon du Métal, même si celui-ci ne les utilise que rarement, préférant forger à mains nues le métal, qui lui obéit miraculeusement.

Les terres de dungard

Collines de fer

Les Collines de Fer sont les contreforts du sud des Écailles de Moryagorn. Naturellement riches en minerais, leur potentiel est exacerbé par la présence de Kezyr. C'est une région tempérée dont le dénivelé atteint cinq cent mètres. Le sol caillouteux et l'irrigation défailante rendent l'agriculture délicate et spécifique, basée sur la vigne naine, l'olivier et la châtaigne. Cette terre minière, faiblement peuplée au regard du reste de l'Empire, est garante de la frontière militaire avec les Zûls et dispose donc de nombreuses garnisons impériales. Si les patrouilles sont régulières, il ne fait pas bon s'y perdre de nuit. Les animaux sauvages, les abominations descendues des montagnes et les pillards en font une région dangereuse.

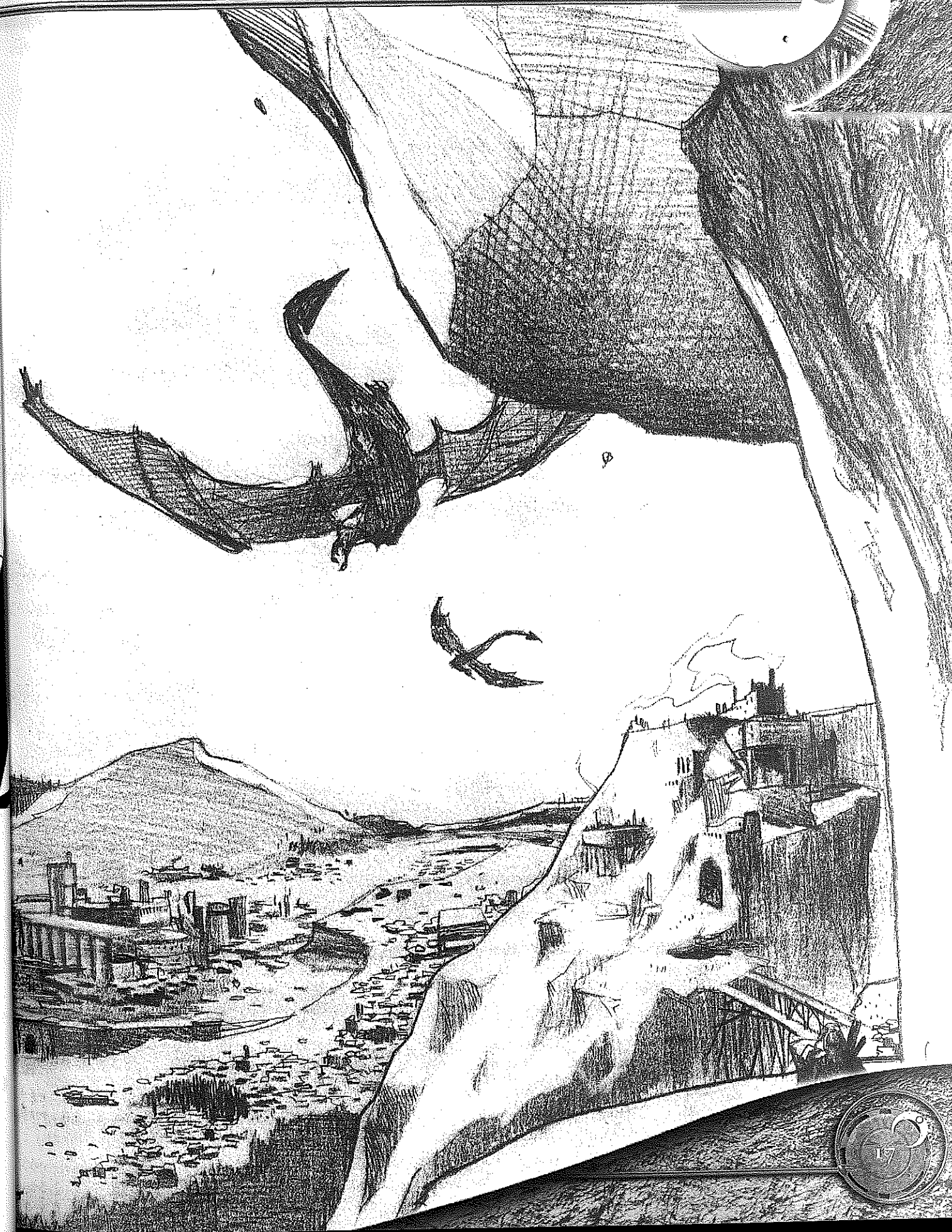
Les collines de rouille

Au cœur des Collines de Fer, une vaste région de collines rousses se dresse comme une cicatrice sur le domaine de Kezyr. Là où autrefois le Dragon du Métal érigea sa majestueuse Tour d'éternité, les collines sont couvertes d'une épaisse couche de rouille suintante que nulle tempête n'a jamais balayée. C'est un lieu déserté de tous, où l'empreinte de Kalimsshar reste puissante. On la dit hantée par des molosses issus de la rouille

environnante, des bêtes féroces et malignes que ni les patrouilles impériales, ni les plus téméraires aventuriers n'ont jamais réussi à défaire.

Les cavernes écailleuses

Partout dans les collines, de profondes cavernes abritent des colonies de lézards géants. Relativement peu belliqueux, ils sont depuis longtemps considérés comme d'excellentes bêtes de somme, idéalement adaptées aux travaux de la mine. Plusieurs communautés se livrent de nos jours à leur élevage et à leur dressage, d'autant plus que leur acclimatation à l'air libre est assez aisée et qu'ils constituent des montures adaptées aux régions montagneuses et arides où les chevaux s'avèrent mal à l'aise.



LES ÉCAILLES DE KEZYR

*" Kezyl allie la force et la
sagesse du métal en fusion...
Est-ce un compliment ? "*

- Heyra

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

Les descriptions qui suivent présentent quelques lieux et objets marqués, sinon forgés, par Kezyl, ses fils et son élément. 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

Le tombeau de Khy

Touché dans sa chair lorsqu'il perdit son fils, Kezyl décida de lui consacrer un sanctuaire. Régulièrement, le Grand Dragon du Métal part se recueillir dans cette caverne enfouie au plus profond de la terre. Si un aventurier audacieux y accédait un jour, il pourrait découvrir l'âme même de Kezyl. En effet, tout y est majestueux, brillant, étouffant de beauté. Kezyl y forge des objets défiant l'imagination humaine à l'aide de ses écailles et de son propre sang, dans l'espoir de retrouver son fils un jour. Ceux-ci sont la cristallisation de ses états d'âme, de ses regrets, mais constituent également les témoins inégalables de sa vie et de l'histoire du Royaume de Kor. Tout visiteur qui pénétrerait dans le sanctuaire serait envahi par une vague de calme et de béatitude - il aurait le

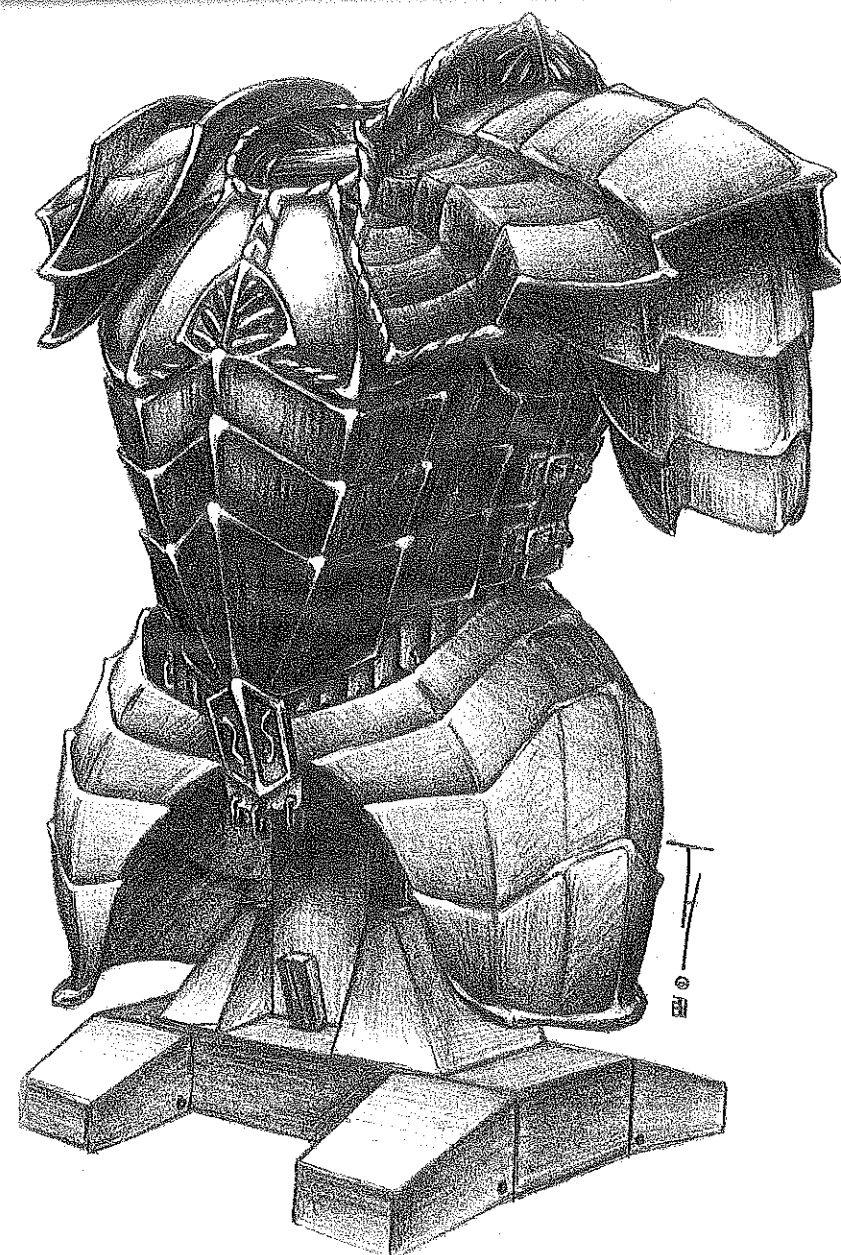
sentiment que l'harmonie est enfin à sa portée. Malheureusement, hors ces lieux, le monde lui semblerait bien frustré. Dès lors, il ne pourrait que se mettre en quête de la perfection en innovant, aidant autrui, construisant...

La coulée continue du savoir

Il existerait, quelque part dans le monde, une caverne prodigieuse où l'on pourrait entrer en contact avec le savoir de Moryagorn. Bien que peu d'informations précises existent à ce sujet, les récits de voyageurs font état d'une montagne déchirée en son centre par une balafre aux éclats métalliques. Au cœur de cette grotte coulerait de façon continue un flux de métal incandescent - le sang de Moryagorn ? Protégée par des êtres difformes, aveugles, à la peau chitineuse et à la voix rauque et crissante, cette coulée offrirait, à qui oserait y plonger, les savoirs les mieux gardés. Un audacieux pourrait ainsi accéder à la connaissance du monde et en comprendre son évolution.

La cascade de larmes

Lorsque Kezyl repense à son fils et à ses erreurs d'antan, il n'est pas rare que la mélancolie l'accable et lui fasse verser quelques larmes. Ces dernières sont alors récoltées par Ksych, son plus fidèle serviteur et l'un de ses plus anciens fils, afin d'alimenter la cascade de larmes. En effet, au plus profond de Dungard coule une cascade aux reflets métalliques qui, selon la légende, offrirait l'invincibilité à ceux qui s'y baigneraient. Nul n'est revenu pour confirmer ces dires, mais une rumeur persiste selon laquelle ces



nouveaux " immortels " ne pourraient se détacher de la beauté de cette chute de larmes et seraient à jamais prisonniers de ses alentours merveilleux.

La forge d'Alkayr

Bien avant l'Âge des Fondations, Alkayr, neuvième enfant du Grand Dragon du Métal, a juré à son géniteur de lui faire gagner les guerres auxquelles il participerait. Il s'est, dès lors, retiré au cœur d'une montagne du bout du monde afin d'y installer des forges titanesques.

Le temps s'est écoulé et Kezyl en a oublié jusqu'à l'existence de son fidèle enfant. Ce dernier, obnubilé par son travail, a perdu tout contact avec la réalité du Royaume de Kor et continue à vivre au rythme de ses forges.

Celles-ci, dirigées par des êtres hauts de plus de trois mètres, à la peau écarlate et aux muscles démesurés, continuent à produire un arsenal effrayant. Bien que folie et mégalomanie le gagnent, Alkayr ne tarit pas d'imagination pour concevoir des armes, des armures et des machines de guerre à l'efficacité redoutable. Que pourrait-il advenir de Kor si Alkayr venait à sortir de son antre ? Si Kalimsshar venait à trouver les forges ?

Les neuf vestiges de la tour d'éternité

Voilà plus de quinze siècles que Kezyl ressasse son échec lors de l'effondrement de la Tour d'éternité - plus de quinze siècles qu'il s'est juré de mener à bien ce projet grandiose. Malgré la destruction de son œuvre,

Les phalanges de métal

FOR 11 RÈS 12
INT 1 VOL 7
COO 7 PER 4
PRÉ 1 EMP 1

Physique : 9
Mental : 2
Manuel : 1
Social : 1

Armure : 50
Initiative : 3d

Seuils de blessure :
Blessé (01-60) 000
Mort (61+) 0

Compétences : Corps à
corps 6, Esquive 3
Poing de métal : Initia-
tive : +1, Action : 1, dom-
mages : FOR+12+1D

il n'a eu de cesse de développer un plan plus grandiose encore. Depuis plusieurs siècles, ses plus fidèles enfants, ses Élus de haut niveau et ses artisans de rang élevé, œuvrent dans l'ombre à travers tout le royaume pour mener à bien une mission de confiance : construire neuf Tours d'éternité. Convaincu que s'il dédiait chacune des tours à l'un des Grands Dragons, ces derniers ne nuiraient pas à son projet, Kezr a ainsi désigné à ses proches neuf lieux symboliques - volcan, forêt, piton rocheux, falaise, sous-sol d'Yris - pour établir, dans le plus grand secret, les fondations des neuf tours. Sur chacun de ces neuf lieux, le Grand Dragon du Métal a fait porter des vestiges de la première Tour d'éternité auxquels il a fait adjoindre les matériaux les plus purs. Les fondations semblent enfin suffisamment solides et imposantes pour être dévoilées aux autres Grands Dragons. De plus, Kezr s'inquiète de la recrudescence de voyageurs qui parlent de chantiers titanesques, de monolithes étranges ou d'immenses constructions. Il ne souhaite pas que l'Inquisition ou Kalimsshar mettent leur nez dans ses affaires avant qu'il n'ait pu mener son coup d'éclat à bien.

Les cours élémentaires

Perdu dans le royaume de Kern, protégé par des pics montagneux peu accueillants, un plateau abrite les cours élémentaires. Sous des baraquements apparemment vétustes, Kezr entretient les plus grands artistes et Maîtres Artisans des Terres des Dragons. En effet, les enfants du Grand Dragon parcourent Kor à la recherche des jeunes âmes les plus sensibles et les plus réceptives à la beauté des éléments. Une fois identifié, l'enfant est enlevé à ses parents et conduit sur le plateau où, dans le plus grand dénuement, il peut forger son art et approcher la perfection. Ainsi, une fois l'an, ces maîtres élémentaires offrent un spectacle en l'honneur de leur maître draconique au cours duquel un curieux de passage pourrait voir des dompteurs de vent, des sculpteurs de nuit, des chanteurs de flammes...

Les écailles insoupçonnées

La lance d'Ykless

Ykless était un jeune dragon du métal lorsque Kezr blessa Khy aux portes d'Yris. Ykless fut profondément choqué de l'effronterie dont

fit preuve le Grand Dragon des Cités envers son géniteur - et en déduisit que Kezr était lui aussi fort affecté par cette attitude et envisagerait sans doute de se venger de l'ingratitude de son fils. Heureux d'aider son maître, Ykless forgea durant de longues années une lance destinée à anéantir Khy. Quelle ne fut pas sa surprise quand, après avoir sacrifié son sang, ses écailles et son temps, Kezr refusa sa proposition et lui parla, avec mélancolie, de "pardon". Décontenancé, Ykless prit son envol. Nul ne revit le jeune dragon - ni la lance ! Si Kezr est convaincu qu'Ykless l'a détruite, dans un sursaut de lucidité, d'autres craignent qu'elle ne soit aux mains de Jyr. Et Kalimsshar la recherche.

Description

Cette lance, nettement plus grande que la normale, est faite d'un alliage mêlant les matériaux les plus purs à des écailles et du sang de dragon. Prévue pour être maniée par Kezr sous forme humaine, elle nécessite, pour être manipulée, une Force supérieure à 8 et une Compétence spécialisée (Armes d'hast : Lance) d'un niveau supérieur à 8.

Pouvoirs et capacités

Cette lance n'a qu'une seule utilité : tuer Khy ! Dans toute autre situation, elle se comporte comme une arme normale de qualité exceptionnelle. En présence du Grand Dragon des Cités, son possesseur doit réussir un jet Physique + Volonté contre une Difficulté de 25 pour éviter de se laisser guider par l'arme et de charger Khy. Si ce dernier venait à être touché, il est probable qu'il mourrait dans un maelström d'énergies... Mais Kezr laisserait-il un tel jour venir ?

Les phalanges de métal

Sous ce terme générique se cachent des êtres animés faits de métal. Certains enfants de Kezr, dans leur recherche de protections plus adaptées aux hommes, eurent l'idée de développer des armures autonomes et efficaces. Ils donnèrent ainsi naissance à des sortes de golems de métal, doués d'une faible intelligence, mais d'une forte résistance.

Ces "armures vivantes" se montrèrent rapidement incompatibles avec la présence d'humains en leur sein, et si l'idée fut rapidement abandonnée, de nombreuses pièces circulent dans le Royaume de Kor. Lorsqu'elles s'assemblent, elles peuvent rappeler à la conscience l'esprit du métal.

Description

Les pièces d'armures sont toutes métalliques et usées au point de tromper des experts sur leur réelle qualité. Toutes sont couvertes de fresques guerrières vantant les exploits des enfants de Kezr.

Pouvoirs et capacités

Lorsque deux pièces sont ajustées, elles s'assemblent parfaitement et procurent un sentiment de bien-être à leur propriétaire. Ainsi portées, elles se révèlent supérieures à une armure de demi-plaques (Poids : 12 kg, Protection : 32).

En revanche, le fait d'associer des pièces d'armure sans les enfilet conduit celles-ci à donner naissance à une phalange de métal. Une fois les pièces mises en contact, l'esprit du métal se matérialise et complète l'armure afin de générer un être autonome d'1,50 m. Ce dernier obéira à son nouveau propriétaire si celui-ci réussit un jet de Manuel + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 20. Dans le cas contraire, l'être de métal agira à sa guise dans l'intérêt de Kezr. Une fois la phalange de métal tuée, l'armure se disloque et devient inutilisable.

Les outils d'Alverkop

Alverkop est né difforme. En effet, sa mère eut un grave accident durant sa grossesse, lorsqu'un enfant de Kezr - Dwerk - s'abattit sur sa chaumière suite à un violent combat contre un fils de Kroryn. Dwerk, pris de remords, accompagna l'enfant au fil de ces jours sombres que furent sa jeunesse. Maltraité par les uns, fui et rejeté par les autres, le jeune Alverkop eut la chance de pouvoir compter sur un allié draconique sans lequel son histoire aurait été plus brève.

Lorsqu'il eut 14 ans, Dwerk présenta Alverkop au Grand Dragon du Métal, le conjurant d'aider cet humain à devenir artisan. Le défi était de taille car les difformités de l'adolescent ne lui permettaient pas d'utiliser des outils conventionnels.

Charmé par tant de sollicitude de la part d'un de ses dragons, Kezr offrit sa chance à Alverkop en lui faisant forger des outils adaptés à son handicap. Au fil des ans, le Grand Dragon ne fut pas déçu et Dwerk eut un certain mal à cacher sa joie lorsque Alverkop devint Maître Maçon.

Description

Ces outils ont des formes étranges, biscornues, et ne peuvent immédiatement être identifiés comme des outils de maçon qu'au prix d'un jet de Mental + Artisanat (Maçonnerie) contre une Difficulté de 20 - cette Difficulté est augmentée de 5 pour tous les autres types d'artisanat et de 10 en cas de jet effectué avec une Caractéristique.

Pouvoirs et capacités

Chacun de ces outils ne peut être utilisé que par des personnes souffrant d'un désavantage physique important - infirmité, faiblesse physique, petite taille ou fragilité - et possédant une Force inférieure à 5. Ils confèrent à leur utilisateur un bonus de 2 à chacun de ses jets impliquant l'Attribut Manuel. De plus, avant d'utiliser une Compétence Technique, le personnage peut tenter un jet de Manuel + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 15 - quel que soit le nombre d'outils possédés - et chaque Niveau de Réussite obtenu s'ajoute au score de la Compétence Technique impliquée dans le jet d'action en cours.

Les talismans d'écailles

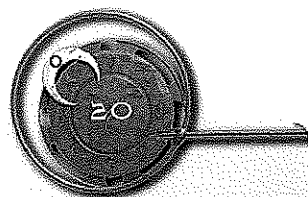
Ces talismans, enchantés par la magie du métal, furent rassemblés par l'un des premiers enfants de Kezr à avoir transmis le Lien. Keblyk eut l'idée d'une coutume, toujours en vigueur aujourd'hui, pour marquer de solennité le choix d'un Élu : chaque enfant de Kezr offre l'une de ses écailles à son compagnon. Au fil des ans et des décès, Keblyk s'est mis dans l'idée de récupérer toutes ces écailles perdues afin d'en faire des talismans qui rendraient dignement hommage aux premiers Élus. Chose fut faite, mais à la mort du dragon, sa collection de souvenirs se dispersa à travers le Royaume de Kor.

Description

Chaque talisman est unique, tant dans sa forme que dans les pouvoirs qu'il confère, car Keblyk voulait respecter les particularités de chacun des groupes de compagnons. Généralement, il se présente sous la forme d'une écaille, dont la longueur varie de quelques centimètres à près d'un mètre, enchâssée dans un objet manufacturé - bijou, armure, arme, bouclier, etc.

Pouvoirs et capacités

Chaque talisman est unique - voici quelques exemples de ceux qui ont pu être identifiés à ce jour.



LE GRAND DRAGON

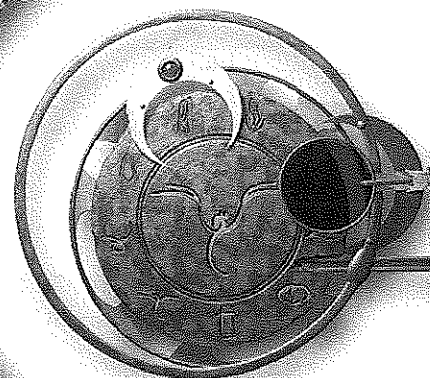
(écaille d'elyss et argür-le-prompt (bague)
Ce talisman n'est utilisable qu'une seule et unique fois, en combat et contre une cible précise. Le propriétaire doit réussir un jet de Mental + Coordination contre une Difficulté égale à la somme de Mental + Perception de sa victime. Chaque Niveau de Réussite confère 2 points de Maîtrise utilisable pour n'importe quelle action entreprise contre cette dernière.

(écaille de krynog et torsten-l'imprécateur (pendentif)
Ce talisman facilite le lancement des sortilèges de Sorcellerie liés à la Sphère du Métal. Il est utilisable par toute personne possédant une Tendance Dragon supérieure ou égale à 2. Il confère à son utilisateur une Discipline Sorcellerie de 2 et dispose d'une réserve de 30 Points de Magie, qui se régénère au rythme de 1 point par heure passée dans du métal en fusion. Enfin, le propriétaire a accès aux sorts "Liquide corrosif" et "Lame du héros".

(écaille de renk et zveert-le-persécuteur (épée de duel)
Le talisman rend l'épée qui lui sert de support d'une qualité incroyable et d'une résistance exceptionnelle. Cette dernière inflige des dommages normaux, mais augmente l'Initiative de son utilisateur de 2 dés. S'il se montre digne de la mémoire de Renk et respecte donc au moins un des Interdits de Kezyr, le combattant peut transformer sa lame en une réelle menace pour les armures de métal. La réussite d'un jet Mental + Force + Tendance Dragon contre une Difficulté égale à la moitié de l'Indice de protection de l'armure, arrondi au chiffre inférieur, permet de réduire définitivement cet Indice de 2 points, plus 1 point par Niveau de Réussite.

(écaille d'okard et evalya-la-rouge (bague)
Seul un fidèle de Kezyr respectant au moins deux Interdits du Grand Dragon du Métal peut faire appel au pouvoir de ce talisman. L'écaille d'Okard augmente tous les pouvoirs liés au métal, en permettant de lancer et de conserver un dé supplémentaire à tous les jets de magie impliquant la Sphère du Métal - ainsi que pour en déterminer les effets. De plus, tous les dommages causés par une arme métallique au porteur de l'écaille sont réduits d'un nombre de points égal à sa Tendance Dragon + 5.

L'HOMME



LA CASTE DES ARTISANS

" Nous sommes les
architectes du
monde. "

- Ednar Karil

La fondation

La caste des protecteurs est l'une des plus anciennes. Alors que le monde était encore jeune, Kezyr fit venir à lui tous les hommes désireux d'apprendre l'art de façonner leur environnement. Il leur apprit à dompter le feu et à modeler les éléments selon leur volonté. Nombreux furent ceux qui apprécièrent son enseignement - mais nombreux aussi ceux qui s'en servirent à des fins personnelles. Ces hommes utilisaient l'enseignement de Kezyr afin d'asseoir leur pouvoir dans leurs villages. Ils gardaient précieusement les secrets de l'artisanat au sein de leur famille.

Kezyr se mit à souffrir de cela.

En cherchant à aider l'humanité, il ne faisait qu'accroître les inégalités. Il ne dispensa alors plus son savoir que de manière parcimonieuse, inquiet de l'utilisation qui pourrait en être faite. Quelques années s'écoulèrent ainsi avant l'arrivée d'Ednar Karil. Cet homme - un Inspiré - était un forgeron particulièrement talentueux et un grand voyageur. Intelligent et autodidacte, il sut apprendre de toutes les populations qu'il fut amené à rencontrer au cours de ses errances. Et, dans chaque village traversé, il enseignait son art. Il s'intéressait à l'orfèvrerie, à la gemmologie, mais aussi à la peinture, l'architecture, l'anatomie... Son nom devint rapidement synonyme de savoir. Partout où il passait, il formait des disciples et c'est tout naturellement que ses pas le menèrent à Kezyr. Le Grand Dragon avait entendu parler de lui et il le reçut avec bienveillance. L'homme et le Dragon parlèrent des jours durant d'art et d'artisanat. Le récit de ces discussions est consigné dans d'anciens ouvrages qui sont les plus précieuses reliques de chacun des différents corps de métier de la caste. C'est au cours de ces discussions que l'homme et le Dragon posèrent les bases de ce qui allait devenir la caste des artisans. Ils réfléchirent aux Interdits et Kezyr accepta alors de reprendre son rôle d'instructeur de l'humanité.

Rapidement, les disciples d'Ednar Karil firent des émules. La caste se développa, parfois dans le sang. De violents conflits opposèrent les anciennes familles d'artisans jalouses de leur position. Il fallut des années pour que la caste trouve enfin une certaine stabilité. Depuis ces temps anciens, elle n'a que peu changé.

L'instauration des corps de métier

La structure de la caste fut déterminée dès le départ. Kezyr écouta soigneusement les conseils d'Ednar Karil et c'est ensemble qu'ils établirent les distinctions qui existent encore aujourd'hui. Ils décidèrent d'établir une structure hiérarchique assez stricte de manière à pouvoir éviter que certains corps de métier soient tentés de limiter la transmission de leur art. La principale modification eut lieu il y a moins d'une centaine d'années. Alors que la caste des artisans était, aux yeux de tous, l'exemple même de la stabilité, un jeune homme au talent prodigieux fit trembler cet édifice. Igran Debt avait été très influencé par des ouvrages interdits dévoilant certains secrets des artisans humanistes détruits par les dragons dans les Temps Anciens. Il apprit ainsi à construire des mécanismes compliqués d'horlogerie et des automates. Il s'intéressa aussi fortement aux mystères de l'alchimie. Seul son lien avec l'un des plus anciens et des plus respectés des dragons de Kezyr lui permit de garder la vie sauve. Finalement, le talent de cet homme ainsi que son désir d'enseigner son savoir lui ouvrirent les portes de la caste. La consécration de son art eut lieu quelques années avant sa mort : les Maîtres Artisans de la caste acceptèrent alors de créer deux nouvelles voies. Les alchimistes et les horlogers furent ainsi reconnus publiquement. Les écrits de Igran Debt formèrent la base de l'enseignement de ces voies.

La structure interne

Bien que la structure de la caste soit très stricte, il est fréquent que des artisans passent d'une voie à une autre au cours de leur vie. Il est d'ailleurs bien vu que les Maîtres Artisans de la caste aient eu l'occasion de suivre l'enseignement de plusieurs voies avant de se spécialiser. Cette caste est ouverte aux nouveaux venus, sans distinction d'origine sociale ou de nationalité. Les exclusions sont cependant fréquentes, pour cause d'infraction aux Interdits ou par simple manque de talent.

Les forgerons

La carrière des artisans du métal est la plus prestigieuse qui soit. Ils obéissent consciencieusement aux règles édictées par Kezyr.

Cette voie regroupe tous les artisans du métal, qu'ils soient armuriers ou simples forgerons de village. C'est au sein de cette voie que l'on retrouve certains des plus grands enchanteurs de la caste - ces derniers forment un groupe prestigieux : les reliquaires. Ce sont eux qui sont responsables des contacts avec les autres castes afin de pouvoir rassembler les talents pour obtenir des enchantements particulièrement puissants. Traditionnellement, Kezyr est plus particulièrement associé à ces manipulateurs du métal et il est vrai que la plupart des Élus de dragons de Kezyr appartiennent à cette voie. Elle reste très traditionaliste et c'est parmi ses membres que l'on peut compter le plus grand nombre d'Élus.

Les architectes

La voie des architectes est double. Elle comprend la voie des concepteurs et celle des créateurs.

Les concepteurs sont les fondateurs de la voie. Ils sont engagés pour dessiner les plans des bâtiments civils ou militaires. Au sein de cette voie, certains concepteurs se sont ainsi spécialisés dans les ouvrages militaires tels que des forteresses, tours et murs fortifiés, mais aussi des ouvrages plus temporaires tels que des tours d'assaut, béliers, palissades d'attaque, trébuchets... La plupart des autres concepteurs se sont spécialisés dans l'architecture civile et un certain nombre d'entre eux sont particulièrement réputés pour l'excellence et la magnificence de leurs ouvrages. C'est aussi au sein de cette voie que l'on peut trouver les quelques architectes maritimes qui dessinent les plans des navires marchands, civils ou militaires. Il est important de noter que cette voie semble être de plus en plus influencée par l'Humanisme.

La voie des créateurs regroupe les maçons, les terrassiers, les menuisiers et les charpentiers. En bref, toutes les professions travaillant de près ou de loin à la construction de bâtiments. Il existe des règles hiérarchiques tacites entre ces différentes professions. C'est ainsi que, sur un chantier, la parole d'un charpentier aura plus de poids que celle d'un maçon, qui pourra lui-même donner des ordres à un terrassier.

Les orfèvres

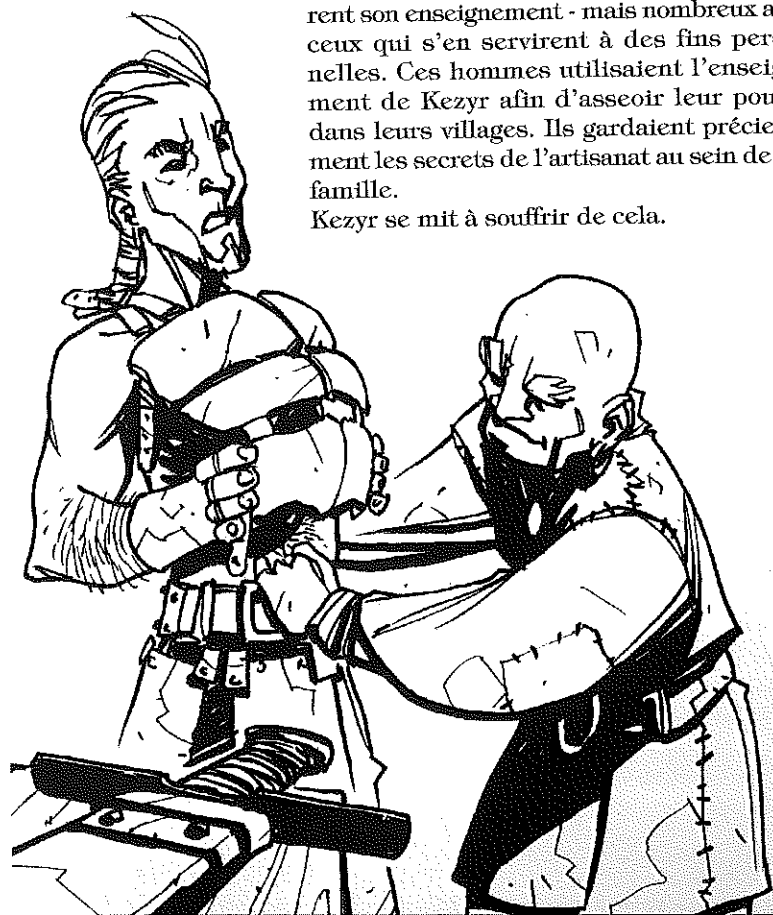
Cette voie regroupe les joailliers, les tailleurs de gemmes, les orfèvres... Les artisans de cette voie comptent certains des artistes les plus

Les confréries

Les confréries sont des groupes d'artisans d'une guilde qui mettent leur matériel en commun - fourneaux, métiers à tisser, animaux de bât - pour composer une alliance satisfaisant les commandes des marchands. Ils font ainsi des économies et se répartissent les demandes massives des compagnies marchandes.

La confrérie d'acier :

Sous ce nom se rassemblent certains des meilleurs forgerons de Kor. Exclusivement tournés vers la fabrication d'armes, ils sont connus pour leur grande ouverture au public et pour répondre avec beaucoup d'attention aux multiples exigences des plus fines lames.



recherchés de tout Kor. Ils sont choyés par les nobles, mais aussi par les membres de toutes les autres castes. En effet, ce sont les membres de cette voie qui conçoivent la plupart des décorations de rang et de caste. Il est intéressant de noter qu'une grande partie des tailleurs de gemmes sont aussi des mages spécialisés dans les enchantements. Les orfèvres entretiennent des contacts privilégiés avec les horlogers et sont donc assez proches de la tendance humaniste. Les autres professions de cette voie sont cependant généralement très traditionalistes.

Les alchimistes

Cette voie regroupe les verriers et les alchimistes. Ils se séparent ensuite en deux groupes aux attributions spécifiques. D'un côté, on peut trouver les artisans spécialisés dans la préparation de produits destinés à la guerre - liquides inflammables, produits fumigènes, boules de verre contenant divers produits empoisonnés ou explosifs... De l'autre, on compte les artisans qui travaillent à des produits civils - teintures, peintures, verres, vitres, etc. - ou destinés à des applications médicales. Cette voie comprend de nombreux sympathisants de la cause humaniste.

Les risserands

La voie des tisserands est celle qui regroupe le plus grand nombre de membres. Cette voie comprend les tanneurs, les couturiers, les tisserands et toutes les professions liées à la confection de tissus.

Quelques artisans se sont illustrés en créant des vêtements enchantés et dotés de capacités extraordinaires. Certains de ces tissus sont ainsi connus pour être indéchirables, d'autres sont parfaitement imperméables, d'autres sont ininflammables ou calorifères... Ce sont les membres de cette caste qui conçoivent et réalisent les tenues cérémonielles de la plupart des autres castes. Ils sont généralement assez traditionalistes.

Les mineurs

Cette voie regroupe deux types d'artisans : les fousseurs et les " termites ". Les fousseurs sont les artisans chargés de récupérer les minerais rares au cœur de la terre. Ils travaillent généralement en accord avec les concepteurs, qui dessinent les plans des mines, ainsi qu'avec les érudits, qui guident les zones de fouilles. C'est aussi parmi les fousseurs que l'on peut trouver quelques artisans spécialisés dans l'excavation de reliques des Temps Anciens.

Les " termites " se sont spécialisés dans la destruction des bâtiments et tout particulièrement dans l'éradication des constructions militaires. Ils comptent des sapeurs, qui creusent des tunnels destinés à faire s'effondrer les murailles des forteresses, des artificiers, qui utilisent les trouvailles des alchimistes pour miner les bâtiments... Une très forte rivalité oppose les " termites " aux architectes spécialisés dans l'édification de constructions militaires.

Les artisans élémentaires

Cette voie est très peu connue du grand public. Les artisans élémentaires sont des Maîtres capables de modeler les éléments par la seule force de leur volonté. Après avoir été élèves d'autres voies durant de longues années, les adeptes de cette voie suivent un entraînement auprès de Kezyl lui-même. On raconte que ces artisans sont capables de modifier de manière permanente la nature de l'air (on raconte ainsi que dans un palais merveilleux, l'air de chaque pièce produit une émotion différente sur les visiteurs; on parle aussi d'une forteresse en ruine où l'air est chargé de poison et de peur), la forme du métal ou des minéraux, la nature de l'eau (qui devient susceptible de provoquer des émotions) ou de contrôler le feu.

Cette voie n'est accessible qu'à des Maîtres Artisans et seul Kezyl peut décider de leur donner le pouvoir de façonner les éléments. Ils sont bien évidemment tous de farouches défenseurs de la voie draconique.

Les mécanistes

Cette voie regroupe les artisans qui se sont spécialisés dans la construction de mécaniques plus ou moins complexes. On peut y trouver des artisans spécialisés dans la construction de structures destinées à aider aux travaux lourds - systèmes de grues et de poulies souvent utilisés par les architectes.

Cette voie est cependant surtout connue pour ses artisans spécialisés dans l'élaboration de petits mécanismes de précision. Leurs horloges et sabliers, qui font fureur auprès des plus riches habitants des grandes villes civilisées, mais aussi leurs automates, sont aussi prisés des nobles que proscrits par les dragons et les conservateurs.

Il est important de noter que la plupart des artisans de cette voie sont des sympathisants humanistes. Ils sont aussi pourchassés et emprisonnés dans certains royaumes particulièrement traditionalistes - n'espérez pas trouver un horloger à Kern ou dans l'Empire Zûl...

ORGANISATION ET HIÉRARCHIE

L'organisation de la caste des artisans est particulièrement stricte et hiérarchisée. Ce n'est que par le respect du système de Statut, du principe du maître et de l'élève, que l'artisan peut espérer progresser au sein de sa caste.

Les Apprentis et les Compagnons doivent être prêts à accomplir toutes les tâches ingrates que leurs maîtres ne manqueront pas de leur donner. Ils devront ensuite accomplir un chef-d'œuvre, qui sera jugé par des Maîtres de leur voie, avant de pouvoir espérer atteindre le rang d'Artisan. C'est aussi au deuxième Statut que la caste attend de ses membres qu'ils partent en compagnonnage - d'où le titre de Compagnon. Cette errance peut durer quelques mois ou plusieurs années. C'est au cours de ce voyage initiatique que la plupart des artisans explorent les spécificités des autres voies de leur caste. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un artisan décide de changer de voie à l'issue de son compagnonnage.

Les membres de la caste qui ont atteint le Statut d'Artisan sont assurés de ne jamais manquer de travail. Chaque grande ville abrite une guilde des artisans qui regroupe des Maîtres de toutes les voies présentes. Cette guilde est chargée de gérer le nombre d'artisans afin d'éviter une surpopulation gênante - elle peut donc interdire l'installation d'un artisan d'une spécialité déjà trop représentée. Un tel système favorise bien évidemment la corruption et les passe-droits, mais les gardiens de la caste veillent à ce que

de telles entorses à la règle ne se produisent pas trop souvent. Les artisans peuvent aussi trouver du travail comme enseignants au sein de la caste ou se faire patronner par de riches protecteurs. Il est à noter aussi que les artisans reconnus par la caste parviendront facilement à s'installer dans des villages reculés, trop heureux de pouvoir profiter des talents et des secrets détenus par ces hommes.

Très rapidement, la caste s'est dotée de quelques structures destinées à gérer les affaires importantes. C'est ainsi qu'en dehors du système des guildes, par ailleurs très proche de celui institué par la caste des commerçants, les artisans ont créé un certain nombre de conseils composés des membres les plus influents de la caste. Pour atteindre le cinquième Statut, il est nécessaire de présenter un chef-d'œuvre qui sera jugé par Kezyl et les parfaits - bien évidemment, le parfait qui voit sa position ainsi menacée n'a pas le droit de voter. Il n'existe qu'un seul Maître Artisan pour chaque voie. C'est donc une position instable, puisqu'un Maître Artisan est susceptible d'être évincé par un nouveau prétendant - l'ancien étant alors rétrogradé. Il est important de noter que, cette position étant éminemment politique, les Maîtres Artisans développent des réseaux d'amitiés afin de conserver leur place. Et, au sein même de chaque voie, les luttes sont parfois violentes entre les différentes mouvances, chacune désireuse de voir l'un des siens atteindre cette position prestigieuse et enviable.

La confrérie de Lôm :

Ces tanneurs de renom maîtrisent l'art délicat du travail du cuir des dragons de Lôm, ce qui fait d'eux les plus célèbres fabricants d'armures de cuir de Solyr. Leur savoir-faire est très apprécié des aventuriers et des chasseurs qui préfèrent leurs travaux à ceux des forgerons métallurgistes. On dit que certains de leurs commanditaires négocieraient avec les Zûls, ce qui leur vaut une tranquillité sans égal.

La confrérie de l'écaille :

Fondée il y a une vingtaine d'années par un protecteur, ces armuriers sont le contrepoint à la compétence de la confrérie d'acier. Connus pour concevoir les meilleures armures métalliques, ils sont devenus célèbres par leur rage constructive qui leur permet de produire en un temps record des plastrons et armures de mailles de qualité.

hiérarchie

Au plus haut niveau de la caste des artisans, on peut distinguer cinq organisations particulièrement importantes. Seules trois d'entre elles sont connues du grand public, les deux autres ne l'étant que des membres les plus élevés de la caste.

Il est important de noter que certains membres de la caste peuvent cumuler des positions dans plusieurs de ces structures.

Les parfaits

Les Maîtres Artisans de chaque voie sont nommés les parfaits. Ils décident de la politique générale suivie par la caste. Plus que des artisans, ces hommes et ces femmes sont essentiellement des politiciens. Les parfaits vivent à Durgard auprès de leur Dragon tutélaire. Ils entretiennent des rapports permanents et réguliers avec Kezryr et sont constamment à l'écoute de ses désirs. Ce sont les parfaits qui décident de l'idéologie générale des différentes voies. C'est ainsi qu'en fonction des parfaits, certaines voies se sont vues enjoindre de modifier leur manière de travailler. Récemment, les architectes ont ainsi dû renoncer à un certain nombre d'innovations jugées trop "avant-gardistes". À l'inverse, les mécanistes et les alchimistes sont actuellement protégés par leurs parfaits, ce qui leur permet de développer des techniques nouvelles et étonnantes, qui ne sont pas du goût de tous les autres parfaits. Les intrigues politiques qui entourent ces hommes peuvent être terriblement meurtrières car il n'est pas rare que certaines de leurs décisions ruinent de nombreux artisans. Les parfaits sont entourés par un grand nombre de conseillers et tout autant de gardes du corps et d'espions.

Les ardents

Bien que moins spécialisé que Kroryn ou Brorne dans les affaires martiales, Kezryr n'en est pas moins connu pour ses qualités de combattant et sa fougue guerrière. Nombreux sont les Élus de dragons de Kezryr qui suivent des voies martiales et les artisans sont aussi fréquemment impliqués dans des conflits à plus ou moins grande échelle. Il existe donc, au sein de la caste des artisans, un groupe de Maîtres dont le rôle est de s'occuper des affaires militaires. Chaque mouvance de la caste dispose d'un ardent, mais il est évident que toutes les voies n'ont

pas le même poids - et n'expriment pas le même intérêt - pour de telles affaires. C'est ainsi que les représentants des mouvances dépendant des architectes, des mineurs et des forgerons gèrent la plupart des affaires qui incombent aux ardents.

Tout comme pour les parfaits, les négociations politiques sont souvent âpres et les intrigues qui se nouent entre les ardents n'ont rien à envier aux intrigues politiques orchestrées par la caste des commerçants. Ce sont les ardents qui peuvent décider de faire intervenir les troupes de la caste pour défendre ses intérêts.

Les ordonnateurs

Les ordonnateurs sont choisis au sein de chaque voie afin de s'occuper des affaires courantes - financement, promotion, blâme, établissement de nouvelles guildes, etc. Chaque voie nomme ensuite un grand ordonnateur qui siège à un conseil chargé de gérer les affaires de la caste dans son ensemble. Un tel poste n'a plus rien à voir avec le travail artisanal et il n'est pas rare que certains ordonnateurs s'entourent d'érudits et de commerçants. Cela n'est pas du goût de tous, nombreux étant les artisans qui n'apprécient guère que des membres d'autres castes - notamment les commerçants avec lesquels les relations sont parfois tendues - s'occupent des affaires financières de la caste. Cependant, le système semble avoir toujours bien fonctionné et les parfaits se contentent de rappeler à l'ordre quelques ordonnateurs laissant trop de liberté à leurs conseillers étrangers à la caste. Encore une fois, compte tenu des sommes énormes manipulées par ces hommes, ces postes sont éminemment politiques et hautement convoités.

Les visionnaires

Inconnus du grand public, comme de la plupart des autres castes, les visionnaires forment une société secrète au sein même de la caste des artisans. Il s'agit d'un groupe d'artisans de haut rang, particulièrement intéressés par les théories humanistes. Ces hommes et ces femmes sont intimement convaincus de l'importance des découvertes et des idées humanistes.

Ce sont eux qui protègent et subventionnent bon nombre de recherches "idéologiquement douteuses". Ils restent cependant convaincus de l'importance de ne pas tenter de changer les choses trop vite et ils se chargeront de faire taire les artisans trop désireux d'exposer leurs découvertes au grand jour.

Le tribunal des arts

Bien que le nom de cette structure soit connu du grand public, rares sont ceux qui peuvent prétendre en connaître les attributions. Les membres de ce tribunal sont chargés de vérifier la qualité du travail des artisans de la caste. Ils sont aussi chargés de décider des dogmes esthétiques de la caste. Pour une grande part, ils définissent les modes architecturaux et vestimentaires. Ce sont eux qui décident aussi de dévoiler certaines nouvelles techniques artisanales au plus grand nombre. Les juges du tribunal peuvent condamner des artisans ne respectant pas leurs édits. Les sanctions peuvent aller de l'exclusion à l'élimination.

Hauts dignitaires

et personnalités majeures

Slana izmir

Ancien chef de l'ordre des dissimulateurs, cette femme fait partie des dix personnes les plus recherchées par l'Inquisition. On lui prête des pouvoirs surnaturels extraordinaires. Elle serait capable de franchir des kilomètres en quelques secondes, d'adopter une multitude de formes animales, de détruire des armées d'un seul regard... Attirante et effrayante comme seule la mort peut l'être, nombreux sont ceux qui parlent de ses charmes vénéreux et plus nombreux encore, ceux qui n'en parleront plus jamais. C'est un ancien membre de la garde métallique. Plus récemment, il semblerait que des manœuvres politiques au sein des parfaits et du tribunal des arts l'aient fait tomber en disgrâce. Elle est désormais pourchassée aussi par les membres de sa propre caste.

Tarel orowitz

Ce chef de l'ordre des casse-murailles est aussi l'un des hommes les plus influents de la caste. Stratège de tout premier ordre, il est aussi le parfait de la voie des mineurs ; il fait partie des visionnaires et est l'ardent des termites. Débordant d'énergie et de joie de vivre, cet homme imposant et jovial n'affiche certainement pas ses soixante-cinq printemps. Il disparaît souvent pour retrouver la voie des créateurs de la caste. Incognito, il parcourt le monde quelques mois afin de le voir d'un regard neuf et d'y enseigner son savoir.

Fendorn kamil

Fendorn Kamil est l'un des hommes les plus dangereux de la caste. Il est le parfait de la voie

des architectes, l'ordonnateur de cette même voie et le juge suprême du tribunal des arts. Mage de haut Statut, c'est un homme grand et maigre, calme et posé. Attentif et intelligent, il sait réfléchir avant de décider. Mais une fois sa décision prise, malheur à ceux qui se trouveront sur son chemin. C'est un farouche adversaire de la philosophie humaniste et il estime de son devoir d'empêcher sa caste de progresser sur le chemin de cette hérésie.

Arkandara jolanof

Cette femme est à la tête des veilleurs. Elle est aussi membre de la garde métallique. Adepte de la voie des forgerons, elle est le garde du corps personnel du Maître Artisan de la voie des mécanistes. Sans être belle, c'est une femme séduisante. Toujours calme et discrète, ceux qui la connaissent ne peuvent penser qu'à de la glace lorsqu'ils parlent d'elle.

Miroslav katamankonos

Maître Artisan et parfait de la voie des mécanistes, Miroslav est un petit homme bedonnant et sympathique. Dégarni, le nez surmonté d'épaisses lunettes et âgé d'une cinquantaine d'années, Miroslav est connu pour son goût des plaisirs, ses colères titanesques et son grand sens de l'amitié. Sous ce petit homme à l'apparence inoffensive brûle un véritable volcan. Il est aussi membre des visionnaires et du tribunal des arts, où il fait contrepoids à l'influence de Tarel Orowitz.

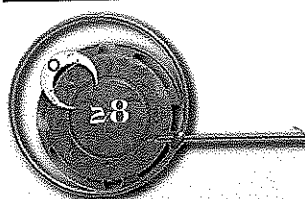
Ishandra kalina

Considérée comme l'un des plus prodigieux artisans de la caste, cette jeune femme représente aussi son plus grand problème. En l'espace de quelques années, alors qu'elle n'a qu'un peu plus de vingt ans, elle a maîtrisé les techniques de la voie des architectes, des forgerons, des orfèvres et des alchimistes. Elle est actuellement l'élève de Miroslav Katamankonos qui lui enseigne les secrets de la voie des mécanistes. Ishandra est aussi un membre renommé des dissimulateurs et certains prétendent qu'elle serait un artisan élémentaire. Qui plus est, cette femme est considérée comme l'une des plus belles qui soient. Ancienne élève - et maîtresse, prétendent certains - de Tarel Orowitz, il a juré sa perte. Ishandra est connue pour disparaître sans prévenir et ne réapparaître que de longues semaines plus tard. Elle est aussi connue pour ses tendances fatalistes affirmées. Ishandra est interdite de séjour dans de nombreuses nations et pourchassée par tout autant de factions désireuses de mettre fin à ses jours.

La confrérie de la soie :

Cette confrérie se consacre exclusivement à la fabrication de vêtements de luxe pour les commerçants, les nobles et les citoyens de haut rang. Ses relations avec la noblesse de Solyr lui ont souvent valu des rumeurs de manipulation politique, sans que les preuves en aient jamais été dévoilées.

D'autres confréries sont également célèbres et entretiennent avec ces confréries majeures une saine concurrence qui dynamise chacun et garantit un travail appliqué. La confrérie du damier, celle des apothicaires, des tisseurs d'âmes ou encore des ciseleurs sont quelques-uns de ces multiples groupes.



ordres et unités

Les Maîtres Artisans de la caste ont sous leurs ordres un certain nombre d'unités susceptibles d'intervenir dans différentes situations. En dehors de ces quelques unités, il est important de se souvenir qu'il existe de nombreuses autres unités et ordres au sein de chacune des différentes voies.

Les veilleurs

La caste des artisans dispose d'un véritable service secret. Les veilleurs sont des hommes et des femmes appartenant à toutes les castes et à toutes les classes sociales. Ils sont chargés de veiller sur les intérêts de la caste. Ils ont aussi pour mission de récupérer des secrets " technologiques " qui pourraient être dissimulés par d'autres castes - les érudits, les voyageurs et les commerçants se trouvant ainsi tout particulièrement surveillés. L'organisation des veilleurs a permis à cet ordre de survivre à travers les âges sans que sa véritable dimension ne soit découverte. Chaque cellule est composée de trois individus, se connaissant les uns les autres, et est supervisée par un veilleur qui peut contacter ses subalternes - mais qui n'est pas connu d'eux. Chaque superviseur appartient à une cellule fonctionnant et supervisée de la même manière. Cette structure pyramidale permet d'isoler complètement des parties découvertes par d'éventuels adversaires. Un complexe système de codes et de signes secrets permet d'organiser des rendez-vous et d'assurer la discrétion des contacts entre membres.

Les veilleurs sont placés sous les ordres directs des parfaits. Récemment cependant, une partie de cette organisation serait passée sous le contrôle des visionnaires et agirait ainsi pour protéger les intérêts de cette faction, avant même ceux de la caste.

La garde métallique

Kezyr, ainsi que les plus hauts dignitaires de la caste des artisans, est en permanence escorté de gardes du corps très particuliers. Seuls les membres les plus éminents de la caste connaissent l'existence de cet ordre militaire. Aux yeux de tous, ces gardes du corps ne sont rien d'autres que des guerriers particulièrement bien entraînés. En fait, les membres de la garde métallique sont des hommes et des femmes qui ont subi des enchantements inconnus de tous, sauf de quelques mages de la caste. Au cours d'un processus long et particulièrement douloureux - seul un candidat sur trente parvient à y survivre - le corps du sujet est imbibé de métal enchanté. Extérieurement, rien ne changera. En revanche, à la moindre coupure, il sera possible de découvrir une véritable structure métallique sous la peau. Fréquemment, les gardes métalliques suivent les enseignements des combattants et/ou des protecteurs en plus d'un entraînement qui leur est propre. Les gardes métalliques sont tous vêtus d'armures légères, mêlant habillement métal et cuir, et portent des armes diverses correspondant à leurs spécialisations.

Ils portent des masques de métal dissimulant entièrement leur visage. Tout cet équipement est d'excellente qualité et, bien évidemment, soigneusement enchanté. La plupart arborent aussi des tatouages que l'on prétend magiques et enchantés par les plus grands artisans de la caste. On dit qu'aucun de ces gardes n'aurait jamais été défait en combat singulier.

Les casse-murailles

Détesté par les membres de la voie des architectes, l'ordre des casse-murailles regroupe essentiellement des adeptes de la voie des termites. Il est aussi possible d'y trouver quelques forgerons, des alchimistes, ainsi que quelques mécanistes.

Si on y accepte des membres de toutes les voies - on raconte même que leurs rangs comptent certains architectes - ils acceptent uniquement des membres de la caste des artisans. Les casse-murailles louent leurs services afin de détruire les plus exceptionnelles fortifications existant à Kor. Ils sont capables de réduire en miettes les plus solides murs d'enceinte, les plus monumentales forteresses. Leurs extraordinaires talents font d'eux une cible de choix pour les armées auxquelles ils se trouvent opposés. Leur taux de mortalité est donc assez élevé. En revanche, au sein des armées qui les emploient, ces hommes et ces femmes jouissent d'un prestige immense et de privilèges sans pareils.

Les incendiers

Proche de l'ordre des casse-murailles, l'ordre des incendiers est tout particulièrement recherché par les nations en guerre. Il est cependant important de se souvenir que cet ordre a aussi développé un aspect civil des plus importants.

Au sein d'une armée, les membres de cet ordre sont destinés à mettre le feu aux machines de guerre ou aux fortifications adverses. Ils bâtissent aussi des pièges à feu destinés à brûler les soldats adverses. Ils disposent de machineries capables de projeter des langues de feu à plusieurs dizaines de mètres. Bien évidemment, ces machineries sont lourdes, peu mobiles et complexes, mais aussi particulièrement dévastatrices. Les incendiers sont aussi connus pour leurs projectiles inflammables et explosifs destinés à être projetés par des machines ou lâchés du ciel par des dragons.



Au sein des grandes villes de Kor, les incendiers occupent graduellement une nouvelle fonction plus utile encore. Ils mettent à profit tous les talents de la caste des artisans pour prévenir les incendies. C'est ainsi que les nouveaux quartiers d'Yris sont conçus par les architectes de la caste afin d'être beaux mais aussi afin de plus facilement pouvoir y prévenir les incendies. Les incendiers ont aussi conçu des chariots pouvant transporter de grandes quantités d'eau et permettant de la projeter sous pression. Ils ont aussi fabriqué des produits - pâtes et fumigènes - destinés à étouffer la combustion en étouffant les flammes.

Toutes les voies sont acceptées au sein de cet ordre, mais on y trouve essentiellement des termites, des architectes, des mécanistes, des alchimistes, ainsi que quelques artisans élémentaires.

Les dissimulateurs

Cet ordre nouveau regroupe des artisans d'un genre assez particulier. À l'origine, il s'agissait d'un groupe de tatoueurs connus pour enchanter leurs créations. Ils étaient susceptibles de rendre les porteurs de leurs tatouages plus endurants, plus perceptifs ou plus habiles. Certains racontent même qu'ils auraient été capables de permettre la transformation en formes animales.

Récemment, de nouveaux artisans ont été acceptés au sein de cet ordre. En premier lieu, on peut trouver les meurtrisseurs. Ces créateurs d'un genre nouveau savent mêler la chair et le métal en d'étranges et malsaines décorations. Ils percent les chairs pour y accrocher des anneaux, des pointes et des perles enchantées. On raconte que les plus habiles d'entre eux seraient susceptibles de pouvoir remplacer les yeux par des billes métalliques ou des pierres précieuses permettant de voir des choses inaccessibles aux sens humains. On dit aussi qu'ils seraient capables de remplacer des organes internes par des substituts métalliques.

Enfin, les sans-visages sont venus rejoindre les tatoueurs et les meurtrisseurs. Ces artisans ne travaillent pas le corps même de leurs sujets, mais conçoivent des masques de tissu ou de métal. Ces créations dissimulent les traits de leurs porteurs et lui confèrent d'étranges pouvoirs.

Les dissimulateurs doivent leur nom au fait

qu'ils cherchent à cacher le corps d'origine de leurs sujets. On trouve parmi eux des forgerons, des orfèvres, des tisserands, des mécanistes et quelques artisans élémentaires. Les dissimulateurs, ainsi que ceux qui font appel à leurs services, sont pourchassés par l'Inquisition et par de nombreuses nations traditionalistes. Il est intéressant de noter que les Humanistes semblent détester les membres de cet ordre tout autant que l'Inquisition.



POUR LE PERSONNAGE

On dit que tous les artisans ont en commun cet amour pour l'art et cette quête de la perfection qui les aveuglent, comme autant d'idéaux, et les détournent parfois des réalités et des contingences matérielles de ce monde. Si les forgerons et les artistes du Royaume de Kor empruntent tous la voie de Kezyr, qui les guide vers un certain absolu créatif, le terme de cette longue route varie d'un artisan à l'autre - de l'arme la plus meurtrière au diamant le plus pur, de la sculpture de bois à la robe de soirée, chaque citoyen de la caste possède ses propres ambitions et ses propres techniques. Les Compétences, Privilèges et Avantages de caste qui suivent permettront aux joueurs d'orienter leurs personnages vers l'une ou l'autre de ces voies.

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

Nouvel avantage

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

(Présent (1 à 6))

Permet au personnage d'avoir eu l'honneur d'offrir un présent de sa facture à un dignitaire, un noble, une personnalité influente, un

dragon, etc. La valeur du présent en question varie en fonction du coût payé pour acheter cet Avantage - et de la dette que le bénéficiaire se promettra d'honorer un jour. Le coût de l'Avantage, la description du présent, l'identité du bénéficiaire et la nature de la dette sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu. À titre d'exemple, chaque point dépensé peut correspondre à un Statut de caste pour déterminer la qualité du bénéficiaire - ou 6 points correspondront à un dragon d'importance ou un héros du Royaume de Kor. Les valeurs matérielle et symbolique de l'objet offert évolueront en parallèle, tout comme la dette.

Cet Avantage peut être choisi deux fois, mais pour deux bénéficiaires différents.

Nouvelles compétences

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

(Artisanat élémentaire (spécialisation d'artisanat))

Permet au personnage de manipuler les éléments à la façon d'une simple matière, en vue de forger et de sculpter une œuvre artistique. Lorsqu'il choisit cette Compétence, le personnage doit impérativement choisir une Sphère élémentaire dont il possède la Compétence.

Son niveau en Artisanat élémentaire ne peut en aucun cas dépasser celui de sa Sphère + 2.

À propos des spécialisations

Chaque fois qu'un personnage atteint le Statut supérieur, il peut développer une nouvelle Spécialisation dans une Compétence à laquelle il a accès. Le joueur doit naturellement dépenser les points correspondants, en tenant compte des multiplicateurs liés aux Compétences 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 chacune des castes.

La Difficulté des jets d'Artisanat élémentaire est fixée par les mêmes critères que n'importe quel jet d'Artisanat - voir confection des objets - mais le personnage doit dépenser 1 Point de Magie de la Sphère correspondante pour chaque niveau de qualité obtenu ou souhaité. Ces créations sont éphémères et ne subsistent qu'une journée par Point de Magie ainsi dépensé, mais le personnage peut choisir de dépenser autant de Points de Magie - des Réserves de son choix - pour figer définitivement sa création.

Tous les jets visant à enchanter un objet créé grâce à cette Compétence voient leur Difficulté réduite de 5.

(conception (rhéorie))

Permet au personnage de dresser des ébauches, de dessiner des plans et de décomposer les étapes de réalisation d'un projet. Lorsqu'il l'applique à l'une de ses entreprises, le personnage ajoute son niveau de Conception au score de base de son jet et peut de plus dépenser autant de Points de Maîtrise qu'il le souhaite. Il peut également effectuer un jet de Mental + Conception - contre une Difficulté imposée par le meneur de jeu - pour réduire la Difficulté d'un jet effectué par un autre personnage. La Difficulté est réduite de 5 + 5 par Niveau de Réussite du jet. Il est possible d'utiliser cette Compétence même si le personnage ne maîtrise pas la Compétence adaptée à son projet, mais la Difficulté du jet reste augmentée de 5.

Il est possible de se spécialiser dans un domaine précis de conception, du moment que le personnage possède la Compétence en rapport - par exemple, Conception de plans nécessite Cartographie ou Orientation.

(sabotage (technique))

Permet au personnage de trouver le point faible d'un objet, d'un édifice ou de toute construction humaine, en vue de la détruire ou de lui infliger des dommages spécifiques. Il appartient au meneur de jeu de déterminer la Difficulté d'un jet de Sabotage, en tenant compte de la solidité et de la complexité de la structure visée.

Le personnage peut ajouter le niveau qu'il possède dans la Compétence appropriée à la structure qu'il tente de saboter - par exemple, Manuel + Sabotage + Mécanismes pour saboter un engrenage.

Nouveaux privilèges

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

(école (4))

Permet au personnage d'avoir été formé dans une école réputée pour un type d'artisanat particulier. En choisissant ce Privilège, le personnage doit nommer un type précis d'objet - lames courtes, bagues, engrenages, etc. - dont la qualité de base sera toujours bonne, au minimum, lors de ses jets de Confection. Ainsi, le personnage gagne 2 Niveaux de Réussite "virtuels", qui ne lui servent qu'à déterminer la qualité de sa création - mais qui modifient sensiblement le prix de vente et l'ajout d'éventuels enchantements.

(élémentalisme (6))

Permet au personnage de développer une affinité unique avec une Sphère de magie élémentaire de son choix. Contrairement aux citoyens de toutes les autres castes, ce personnage peut exceptionnellement développer son niveau de maîtrise d'une Sphère sans subir les multiplicateurs de Points d'Expérience - comme s'il était membre de la caste des mages. Ce Privilège n'est valable que pour une seule et unique Sphère et ne permet d'ignorer les multiplicateurs que jusqu'à un niveau égal à l'Attribut Mental du personnage +2. Au-delà de cette valeur, le personnage peut continuer à développer cette Compétence, mais il subit les multiplicateurs. En contrepartie, la Difficulté de tous ses jets impliquant une des huit autres Sphères est augmentée de 5 pour ce personnage. Ce Privilège ne peut être choisi qu'une fois.

(symbiose (3 à 8))

Permet au personnage d'avoir appris à tirer profit de son environnement et de son cadre de travail pour créer dans les meilleures conditions de concentration possibles. Lorsqu'il choisit ce Privilège, le joueur doit choisir de dépenser 3, 5 ou 8 points, et nommer un certain nombre de "conditions", en accord avec le meneur de jeu. Il en nomme trois pour 3 points, deux pour 5 points et une seule pour 8 points. Ensuite, chaque fois que toutes ces conditions seront réunies, le personnage pourra choisir de gagner automatiquement 1 Niveau de Réussite sur un jet réussi ou de disposer, avant d'effectuer son jet, d'un nombre de Points de Maîtrise gratuits égal à la valeur

de son Attribut Manuel. Par "conditions", on entend par exemple la proximité d'un cours d'eau, le silence absolu, l'exposition à l'air libre, l'obscurité totale, pour certaines formes de magie, etc.

optiques de carrière

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

(le forgeron)

Devise : La perfection n'est pas de ce monde.

Motivations : Concevoir, façonner, peaufiner.

Interdit : Tu ne tiendras aucune œuvre pour parfaite.

Requiert : Manuel à 4, Maîtrise à 5, 25 points dans les Compétences Manuelles, Artisanat : Forge à 6.

Spécialisation : Forge - le personnage doit se spécialiser dans une catégorie d'objets forgés.

Bénéfice : La beauté du geste.

Chaque fois qu'il réussit un jet de Forge, le personnage gagne automatiquement 1 Niveau de Réussite par niveau de Statut. Le résultat de son jet n'est pas modifié par ces Niveaux gratuits, mais ces derniers s'ajoutent à ceux déjà obtenus pour déterminer la qualité de l'objet.

(changer de carrière)

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut d'artisan, 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 forgeron souhaitant devenir artisan élémentaire devra, en s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points pour développer Artisanat élémentaire - Compétences correspondant à la spécialité de sa nouvelle carrière.

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

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

(L'architecte

Devise : Les distances prennent leur mesure dans les yeux des mortels.

Motivations : Comprendre, structurer, décrire.

Interdit : Tu n'entreprendras rien sans préparation.

Requiert : Manuel à 4, Mental à 4, Cartographie à 5, Lire et écrire à 5, 20 points dans les Compétences Manuelles, 20 points dans les Compétences Mentales.

Spécialisation : Plans - Spécialisation de Cartographie.

Bénéfice : L'esquisse

Grâce à ce Bénéfice, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Plans + niveau de Statut contre une Difficulté de 15 - augmentée ou réduite de 5, en fonction de la situation - pour dresser une esquisse de n'importe quelle construction à venir. Chaque Niveau de Réussite obtenu sur ce jet réduit de 5 la Difficulté du jet d'Artisanat ou de fabrication à suivre, que ce soit le personnage ou un autre qui l'effectue. Il n'est possible de réduire ainsi la Difficulté que de 5 par niveau de Statut du personnage.

(L'orfèvre

Devise : Les mains peuvent façonner tout ce qu'un cœur peut comprendre.

Motivations : Ciseler, magnifier, embellir.

Interdit : Tu honoreras ta caste par ton talent.

Requiert : Manuel à 5, Coordination à 6, Maîtrise à 6, 25 points dans les Compétences Manuelles, Artisanat : Joaillerie à 6.

Spécialisation : Artisanat : Joaillerie

Bénéfice : La source de beauté

En puisant dans l'énergie des bijoux et des gemmes, le personnage peut se ressourcer et regagner des Points de Maîtrise - pour les premiers - ou de Magie d'une Sphère - pour les seconds. Il lui suffit de serrer l'objet dans ses mains pour récupérer en quelques secondes un nombre de points égal à son niveau de Statut. Ce Bénéfice n'est utilisable qu'une fois par jour et le meneur de jeu se réserve le droit de limiter le nombre de points ainsi conférés, en fonction de la nature ou de la "valeur" de la source.

(L'alchimiste

Devise : Chaque ingrédient est appelé à faire partie d'un tout.

Motivations : Expérimenter, mélanger, concevoir.

Interdit : Tu ne corrompras pas les éléments fondamentaux.

Requiert : Manuel à 4, Maîtrise à 5, Tendance Homme à 2, 25 points dans les Compétences Manuelles, 15 points dans les Compétences Mentales, Alchimie à 6.

Spécialisation : Alchimie - le personnage doit se spécialiser dans une catégorie de substances ou d'effets.

Bénéfice : Les secrets de la matière

Grâce à ses connaissances alchimiques, le personnage peut substituer poudres et distillations aux ingrédients et aux Clés magiques en vue de produire des effets comparables à ceux d'un sortilège. Pour chaque niveau de Statut, il peut créer des poudres et des substances capables de provoquer les mêmes effets qu'un sortilège d'un niveau de Sorcellerie. Ainsi, au troisième Statut, le personnage peut "lancer" trois sorts de premier niveau, un du second et un du premier, un du troisième, etc. Le personnage doit cependant étudier ces sortilèges et être instruit par un mage les possédant. Chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur, il peut librement choisir d'apprendre de nouveaux sorts et d'oublier ou de conserver certains anciens. Les jets de magie s'effectuent avec Manuel + Alchimie, mais le personnage devant préparer ses poudres auparavant, aucun "Point de Magie" n'est nécessaire.

(Le tisserand

Devise : Nous sommes les forgerons de l'apparence.

Motivations : Parer, sublimer, respecter.

Interdit : Tu magnifieras les traditions.

Requiert : Manuel à 4, Coordination à 6, 25 points dans les Compétences Manuelles, Artisanat : Couture à 6.

Spécialisation : Artisanat : Couture

Bénéfice : La fibre de la vie

En touchant n'importe quelle matière textile manufacturée, le personnage est capable de déterminer instinctivement un nombre d'informations - origine d'un vêtement, sexe du porteur, climats traversés, etc. - égal à son niveau de Statut. Aucun jet n'est nécessaire.

(Le mineur

Devise : Tous les fruits de la terre se doivent d'être cueillis.

Motivations : Explorer, analyser, répertorier.

Interdit : Tu ne souilleras pas le corps de l'Être Primordial.

Requiert : Manuel à 4, Mental à 3, Perception à 6, Coordination à 5, Maîtrise à 5, Explosifs à 2 ou Pièges à 4, Géologie à 4.

Spécialisation : Géologie (Théorie)

(Le mécaniste

Devise : L'appel du progrès ne peut souffrir d'aucune entrave.

Motivations : Créer, modifier, améliorer.

Interdit : Tu n'auras d'autre but que l'évolution.

Requiert : Manuel à 5, Maîtrise à 5, Tendance Homme à 3, 25 points dans les Compétences Manuelles, Mécanismes à 4.

Spécialisation : Mécanismes

Bénéfice : La liberté de pensée

Chaque fois qu'il effectue un jet impliquant l'Attribut Mental ou Manuel, le personnage peut choisir d'ajouter son niveau de Statut à la valeur de sa Tendance Homme pour déterminer les effets qui en découlent. De plus, le niveau maximum de toutes les Compétences limitées par la Tendance Homme est augmenté du niveau de Statut du personnage.

(L'artisan élémentaire

Devise : La beauté de la matière transcende les carcans de l'esprit.

Motivations : Ressentir, canaliser, innover.

Interdit : Tu resteras en harmonie avec les énergies fondamentales.

Requiert : Manuel à 4, Mental à 4, Tendance Dragon à 1, une Sphère à 4, une Discipline à 2, Artisanat élémentaire à 4.

Spécialisation : Artisanat élémentaire - le personnage doit se spécialiser dans une Sphère.

Bénéfice : L'écheveau élémentaire

Une fois par jour, en réussissant un jet de Manuel + Artisanat élémentaire + Sphère spécialisée contre une Difficulté de 15, le personnage peut créer une œuvre d'art élémentaire capable de concentrer les énergies magiques et de faire regagner à un "spectateur" choisi par lui 2 Points de Magie - de cette Sphère - par niveau de Statut. Pour chaque Niveau de Réussite, le personnage peut faire profiter de ce regain une personne supplémentaire.



LA SPHÈRE DU MÉTAL

" Là où le doute
subsiste, la pureté
reste à naître. "

- Goran,
mage du métal

Plus que Kroryn, qui aime à nier ses difficultés à manipuler la magie, Kezyr souffre terriblement de la malédiction larvée de Nanya. La magie du métal était celle de la perfection, de l'art ultime, celui fait voyager et rêver. Tous les Dragons, y compris Nanya, ont pu admirer les œuvres cosmiques de Kezyr.

On dit qu'Ozyl fut subjuguée pendant plusieurs siècles par la complexité d'une sculpture de son frère. Mais tout cela est bel et bien le passé. En brisant le joyau de Nanya, Kezyr a également détruit une part de lui-même et a perdu du même coup son bien le plus précieux : la perfection.

Ainsi, les mages du métal sont-ils marqués par la malédiction de la Chimère. Ils portent en eux la nostalgie d'un art parfait si proche et pourtant inaccessible à tout jamais. Généralement, ce sont des personnages silencieux, taciturnes et marqués par les échecs d'une vie de vaine quête.

Les autres mages ne les comprennent pas car même si leur magie n'est pas parfaite, ils n'en demeurent pas moins de grands artistes.

histoire de la magie du métal de la genèse à nos jours

Dès sa naissance, Kezyr se lança en quête de la perfection, aidé de Kroryn et de Brorne. Le Dragon créait et ses deux frères détruisaient dans un cycle de perpétuel recommencement. Le jeu était infini, sans limite, ni dans l'espace, ni dans le temps, ni dans l'imagination. Ils créèrent tour à tour de nouvelles matières microscopiques ou des mers de métaux en fusion et cela pendant des éons, sans même y réfléchir.

Quand Moryagorn enfanta la Chimère, Kezyr comprit alors qu'il avait là une occasion unique d'atteindre la Perfection - le concept de perfection totale. Il laissa Kroryn à ses feux d'artifice et Brorne à ses colonnes cyclopéennes pour se concentrer sur son art. On appelle cette époque l'Âge d'or. Kezyr fut l'inspirateur de ses frères et sœurs en bien des domaines. L'univers de Kor lui doit beaucoup et sa maîtrise de la magie était alors parfaite.

Puis vint le temps des conflits et le crime de Kroryn et Kezyr. Les deux Dragons brisèrent ce qui ne pouvait l'être - et ce qui ne devait l'être. Ils blessèrent mortellement Nanya, aveuglés par les mensonges de Kalimsshar. Brorne réunit de nouveau les morceaux du

joyau de la Chimère, mais le mal était fait. Kroryn s'était brûlé les ailes par avidité et Kezyr avait perdu son bien le plus cher : la perfection. On dit que son désespoir fut tel lorsqu'il réalisa la chose qu'il voulut se brûler les yeux pour ne plus voir ses œuvres à présent inachevées. Nombreux furent les Immortels qui se donnèrent la mort devant la douleur et la tristesse de Kezyr.

D'autres remplacèrent leurs yeux par des charbons ardents en signe de contrition. Les mages du métal nomment cette époque le temps des Aveugles.

Paradoxalement, c'est de la Chimère que vint l'espoir et le renouveau de la magie du métal. Kezyr enseignait sa magie aux Immortels sans passion, sans espoir et une nuit, tous ses élèves firent le même rêve que lui. Nanya apparut sous sa forme la plus enchantresse et posa le doigt sur chaque rêveur. Les Immortels et Kezyr sentirent alors une douce puissance les emplir, puis repartir. La Chimère leur avait insufflé pour un court instant l'essence de la Perfection !

Au réveil, Kezyr décida de lancer une grande quête. La Perfection existant encore, comme Nanya le leur avait montré - il fallait la retrouver, tout simplement. Ce fut le temps de la Quête. Les Immortels fidèles à Kezyr parcoururent tous les pays, tous les recoins de Kor à la recherche de la Perfection, mais sans succès. De grandes légendes datent de cette époque de découvertes. On dit que les mages quêteurs furent tout prêts d'arriver à leurs fins et que certains revinrent vers Kezyr avec des éléments de réponse. Mais c'est alors que Kalimsshar leur proposa le pacte qui fit d'eux des humains et non plus des Immortels.

La quête de la Perfection nécessitait juste un peu plus de temps et le temps était ce que venaient de perdre les hommes. Les réponses ne purent être données et, une fois de plus, Kezyr frôla la Perfection sans pouvoir l'atteindre...

Kezyr ne se découragea pas pour autant et recommença la quête, mais cette fois avec les humains. Aussi frustrante qu'elle puisse paraître, le Dragon pense qu'il est possible qu'elle soit un but, un accomplissement pour l'homme et qu'il peut être le guide de cette ascension. Les premiers éléments de réponse semblent venir de l'extérieur. La Perfection passerait-elle par les autres Sphères ? C'est la voie adoptée par les serviteurs du Grand Dragon.



Organisation interne

Les mages du métal peuvent s'accomplir en suivant la voie de Kezyl, un cheminement initiatique s'inspirant de vieilles légendes datant du temps de la Quête. Ce cheminement, très hiérarchisé et traditionnel, est relativement rigide. Il passe par des écoles, des épreuves et des Statuts très codifiés. Mais les mages du métal peuvent aussi choisir la liberté de l'art et continuer leur quête hors de ces structures. On reconnaît le Statut d'un mage de Kezyl aux ornements - parfois discrets - qu'il se doit d'arborer. Ceux qui peuvent les déchiffrer se montrent dignes d'intérêt. Les autres doivent avoir de bonnes raisons d'aborder le mage.

L'Apprenti

De tous les Statuts, c'est le plus ingrat de tous. L'Apprenti, aussi appelé Néophyte, se doit d'obéir en tout à un mage du métal de Statut supérieur. Les basses tâches lui reviennent, mais jamais un supérieur ne devra le mettre en danger. Le Néophyte est corvéable, mais pas victime. C'est un élève. La Sphère du Métal doit être de 3, en plus des obligations inhérentes au Statut.

L'Initié

Le Compagnon, tel est son titre, est un Néophyte qui déclare vouloir se lancer dans la Quête de la Perfection. Un Maître - un Grand Mage - de Kezyl lui donne alors une mission, un but à atteindre, proportionnel à l'espoir qu'il place en lui. Rien ne doit détourner le Compagnon de cette mission sacrée. La Sphère du Métal doit être de 5, en plus des obligations inhérentes au Statut.

Le Mage

Rares sont ceux qui atteignent le Statut de Mage - ou de Parrain, dans ce cas précis. Seuls ceux qui pensent avoir mené à bien leur mission et qui l'ont prouvé devant un jury de six Maîtres - Grands Mages - peuvent espérer mériter ce titre. Ils sont alors reconnus et respectés partout et peuvent s'installer sans risque de connaître la pauvreté.

La Sphère du Métal doit être de 6, en plus des obligations inhérentes au Statut.

Le Grand Mage (ou Archi Mage)

Ce titre de Maître est réservé à ceux des Compagnons dont la mission a directement été déterminée par le Grand Maître de la Sphère du Métal, les meilleurs des Néophytes. Ils dirigent des écoles, parfois des pays, et sont souvent sollicités par les puissants, soit en tant

qu'artistes, soit en tant que conseillers. La Sphère du Métal doit être de 8, en plus des obligations inhérentes au Statut.

Le Grand Maître

Le Grand Maître actuel se nomme Oknar Kryll. Il a été coopté par les doyens des trois plus grandes académies. Quêteur dans l'âme, il dissimule ses échecs sous un masque de dureté. Même s'il refuse de le reconnaître, c'est un artiste accompli en magie et, surtout, dans la fabrication d'objets magiques. Son ami, le dragon Kitastyr, tempère parfois ses crises d'angoisse. Il pense être proche de la Perfection, mais est persuadé que la vieillesse l'emportera avant qu'il n'ait pu l'atteindre.

Les écoles de magie

Les écoles de magie sont très structurées. En arrivant au poste de Grand Maître, Oknar Kryll a découvert un système archaïque, mais surtout chaotique. Il a donc, toujours dans une optique traditionnelle, réorganisé l'ensemble des écoles. Sa formation d'artisan lui a permis une approche plus simple, mais plus stricte. Tous les mages peuvent entrer dans les écoles du métal, ils y sont les bienvenus.

Les Forges

La Magie instinctive n'est pas la plus prisée des mages de Kezyl. Ils préfèrent que leur magie perdure. En revanche, tous reconnaissent que quelques sorts rapides peuvent rendre service, voire sauver des vies. Les Forges constituent donc un passage obligé dans le cursus d'un Néophyte. Ce sont de grands bâtiments plats de deux étages au maximum, surmontés de hautes cheminées de brique rouge. Véritables fourmilères, ils sont ouverts à tous - mages ou non - et jamais gardés. Seules les réserves de métal sont surveillées.

Les Raffineries

La Magie invocatoire, à l'inverse, rencontre toujours un grand succès et le grand nombre de Raffineries en est la preuve. Les mages pensent que la Perfection peut passer par l'ouverture à des secrets cachés du passé ou aux Eeries - à présent détruites - de Kezyl. On parle de fragments encore intacts d'œuvres de l'Âge d'or qui pourraient être autant de pistes à suivre. Contrairement aux Forges, les Raffineries sont assez restrictives - une concurrence s'est instaurée entre les différents Raffineries - et toutes les découvertes, même si elles sont rendues publiques, y sont conservées et surveillées.

Les Alambics

La magie la plus répandue est sans conteste la Sorcellerie. Le rapport des mages du métal à la matière est tel que rares sont ceux qui ne connaissent pas un sort de Sorcellerie. Les Alambics sont de grandes académies ouvertes à toutes les formes de magie. C'est dans ces écoles que la découverte de la complémentarité des magies a eu lieu - voir plus bas.

On en trouve partout et elles sont toutes très bien intégrées dans les villes. Bien que Kezyl refuse de le reconnaître, les mages de Kalimsshar viennent travailler dans les Alambics.

En général, ce sont d'immenses bâtiments pyramidaux dont le sommet est un puits de lumière.

deux personnages importants
aux yeux de Kezyl

Cis de Myriand

Cis - prononcez Ciz - est un artiste libre, un sculpteur voyageant de ville en ville, pour servir dans les cours les plus prestigieuses. Son art est aussi célèbre que ses frasques amoureuses et ses fuites sur les toits.

Il sculpte aussi bien les bronzes qu'il sait couler l'or et l'argent. Mais surtout, mage métal, il travaille pour le service d'espionnage de Kezyl. Ses œuvres sont autant de machinations destinées à espionner, écouter, voire assassiner ses clients. À trente-cinq ans, ce Parrain est au sommet de son art. Une seule pensée le trouble : une femme. Et quelle femme ! Cymbaline, la Rêveuse Illuminée. Il serait prêt à tout trahir, tout abandonner pour son simple sourire. Malgré ses nombreuses conquêtes, son cœur est pris.

Nualth-Iom

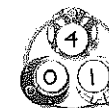
Ce dragon sans âge se repose dans une caverne au plus profond des Collines de Fer. Grâce à ses pouvoirs titanesques, il observe le monde, écoute l'homme naître, vivre et mourir. Tous les mages connaissent son existence et son importance. Nualth-Iom est l'archiviste des Quêteurs. Chaque nouveau pas vers la Perfection lui est rapporté - sans compter ce qu'il observe par lui-même - et enregistré dans sa mémoire ancestrale. Il ne l'a jamais confirmé, mais certains pensent que c'est un fils de sang de Kezyl. On dit aussi qu'il ne reçoit pas seulement la visite de mages du métal, mais aussi celle d'autres mages et surtout d'autres castes. Un jour, Nualth-Iom sortira de sa grotte et soumettra à Kezyl le résultat de ses réflexions. Le Grand Dragon pourra alors transmettre à ses enfants son secret perdu depuis des éons.

Cis de Myriand

Caste : Mages (Mage)

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

Physique : 3
Mental : 5
Manuel : 4
Social : 4



Chance : 4
Maîtrise : 6

Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Interdit : Loi de la Prudence
Privilèges : Leurre, Prévoyance, Style
Avantages : Charme, Empathie naturelle
Désavantages : Dette, Malédiction de Kezyl, Manie

Compétences :

Armes contondantes 2, Armes de distance 4, Corps à corps 6, Acrobatie 7, Athlétisme 4, Discretion 9, Escalade 8, Esquive 9, Conn. de la magie 8, Conn. des dragons 1, Géographie 8, Orientation 8, Estimation 7, Lire et écrire 5, Artisanat 8, Contrefaçon 9, Pièges 7, Crochetage 9, Déguisement 9, Pickpocket 7, Baratin 8, Eloquence 8, Marchandage 6, Psychologie 8, Castes 2, Diplomatie 3, Don artistique 8

Compétences de magie :

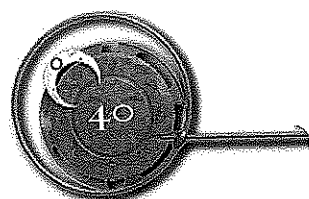
Magie instinctive 7, Magie invocatoire 3, Sorcellerie 8, Sphère du Métal 8, Sphère des Vents 6, Sphère des Océans 7

Phrase typique :

" Mon nom est de Myriand, Cis de Myriand. Et vous, jolie demoiselle ? "

Le crime de Kezyl

Kroryn et Kezyl, avides de pouvoir, s'en prirent à Nanya pour qu'elle leur donne plus de puissance dans leur combat fratricide. Elle refusa et ses deux frères tentèrent alors de lui voler sa magie. Ils n'arrivèrent qu'à briser le joyau qui lui servait de cœur, la blessant mortellement. Brone et Szyl sauvèrent la Chimère, mais le mal était fait. La malédiction touchant les deux Dragons dans leur rapport à la magie vient de là. Cette histoire, ils ne s'en vantent pas. Au contraire. Mais les mages de Kezyl, eux, la connaissent. Ce n'est pas un secret, mais évoquer la question devant eux est le meilleur moyen de s'en faire des ennemis mortels.



LES MAGES DU MÉTAL

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

(Particularités des mages de Kezyr

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

Désavantage : Malédiction de Kezyr (0)

La magie de Kezyr est l'une des plus abouties et des plus puissantes. Pour autant, elle n'est pas parfaite. Tous les mages de Kezyr payent la faute de leur Grand Dragon depuis des siècles. Et malgré tous leurs efforts, ils ne pourront jamais atteindre la Perfection. Cette malédiction les rongera jusqu'au bout de leur existence.

En termes de jeu, pour toute action magique, le lanceur de sort doit retrancher un Niveau de Réussite au résultat. Si, par

exemple, Arthus-le-Cuivré réussit un sort - peu en importe la Sphère - avec un Niveau de Réussite, le résultat en sera une réussite simple. Et s'il avait obtenu une réussite simple, le résultat aurait été un échec. Attention, cette malédiction ne s'applique pas dans le négatif. On n'ajoute pas automatiquement un niveau d'échec.

Ainsi, jamais les mages de Kezyr ne pourront atteindre cette fameuse perfection.

Compétences

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

Facture* (Théorique)

En touchant un objet, qu'il soit magique ou non, le mage peut en déterminer non seulement l'âge approximatif, mais aussi le type de fabrication, l'origine - avec un Niveau de Réussite - et même le nom du fabricant - avec deux Niveaux de Réussite.

La détérioration de l'objet peut infliger des malus lors de l'utilisation de cette Compétence.

Magnétisme* (Manipulation)

Le mage peut fabriquer un aimant dont la puissance est proportionnelle au Niveau de Réussite.

- Une réussite simple : peut faire bouger une pièce.
- Un Niveau de Réussite : peut faire bouger un petit trousseau de clés.

Les suivants

Les mages du métal s'entourent toujours rapidement de suivants qui les aident dans les basses besognes. Ainsi, Karm-le-Fol ne voyageait jamais sans ses dix serviteurs - qu'il payait en monnaie factice. Arrivé au Statut de Parrain, un personnage devra penser à engager des aides.

- Deux Niveaux de Réussite : peut faire bouger une dague ou une petite lame.
- Etc.

Touche de perfection (Pratique)

Cette Compétence doit être associée à une autre ayant un caractère artistique ou artisanal. Le jet doit avoir été un succès et le mage peut ensuite utiliser cette Compétence pour ajouter un Niveau de Réussite + 1 par Niveau de Réussite supplémentaire. Attention, cela ne concerne pas les actions magiques.

Clés

Les mages de Kezr utilisent des Clés assez particulières. D'autres mages peuvent y avoir recours, mais elles sont uniquement destinées à la magie du métal. Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés dans le livre de base (page 198).

Runes

- Magie instinctive : Lame stylisée, éclat
- Magie invocatoire : Deux lignes qui s'entremêlent et fusionnent
- Sorcellerie : Symbole du métal

Postures

Contrairement à d'autres Sphères, il n'existe pas d'école de danse de Kezr. Les utilisations de postures sont relativement rares.

- Magie instinctive : Mains en prière, se mettre de côté
- Magie invocatoire : Déploiement du corps
- Sorcellerie : Mouvements rapides et fluides

Composantes

- Magie instinctive : Poudre d'alliage naturel
- Magie invocatoire : Couteau de rituel, pour ouvrir une brèche
- Sorcellerie : quasiment tout ce qui peut être enchanté

Voix, regard, odeur, goût

- Magie instinctive : Voix rapide, suraiguë comme la lame qui sort du fourreau
- Magie invocatoire : Crescendo, de la mélodie au hurlement
- Sorcellerie : Chant cassé, triste et mélancolique

Sentiments

- Magie instinctive : Efficacité, admiration, exubérance

- Magie invocatoire : Intrigue, énigme, impression d'être sur le point de se souvenir de quelque chose
- Sorcellerie : Regret, remords, incertitude

Privilèges

De même, la formation des mages du métal est telle qu'ils bénéficient de Privilèges de caste particuliers.

Familiers Magique (4)

Les mages du métal ont parfois apprivoisé de petites créatures magiques rencontrées dans les Eeries dévastées de Kezr. Leur forme peut varier du tout au tout - du petit lézard métallique au simple caillou empathique. Le joueur est invité à se mettre d'accord avec le meneur de jeu pour déterminer la forme et les capacités du familier, ainsi que les conditions de son acquisition.

Langage technique (2)

Permet au mage du métal de communiquer en des termes simples et précis des notions de mécanique assez complexes. Cela peut avoir de l'importance lorsque le personnage se trouve confronté à un problème mécanique sans qu'il puisse intervenir lui-même - indiquer comment crocheter une serrure, construire une machine de guerre, etc. Ce Privilege permet aussi de dessiner des plans techniques compréhensibles de tous.

Sortilège fétiche du métal (4) *

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège du métal. Grâce à ce Privilege, le magicien gagne un bonus de 4 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis.

Il est possible de choisir ce Privilege deux fois - sans compter le Privilege Sortilège fétiche de *Prophecy* - mais pour deux sortilèges différents et du moment que le mage est spécialisé dans la ou les Sphère(s) concernée(s).

Note : tous les mages spécialisés dans une Sphère ont droit à ce Privilege de caste. *Transmutation* * (4)

Ce Privilege n'est pas magique. Il permet, par un procédé alchimique, de transformer un métal en un autre métal. C'est une procédure longue, coûteuse en moyens et en hommes - c'est un type d'opération très dangereux. Suivant le Niveau de Réussite, le mage pourra transformer un métal pauvre en métal riche.

Au meneur d'estimer la différence de valeur entre les métaux et d'appliquer une Difficulté, ainsi que des bonus et/ou malus éventuels. Attention, la Malédiction de Kezr ne s'applique pas à ce Privilege.

Tuteur spécialisé (2)

Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage, mais aussi d'un Maître de la caste des voyageurs, d'un Statut supérieur. Tout comme le Tuteur - voir page 106 de *Prophecy* - ce dernier peut aider le mage par ses relations et ses conseils, contre une rémunération ou un service. Ce Privilege est presque obligatoire pour un mage du métal qui souhaite progresser dans la hiérarchie des écoles.

La magie usuelle

La Sphère du Métal est probablement la plus utilisée dans la vie courante. Elle couvre bien plus de domaines que la simple métallurgie. En effet, tous les artisans dépendent plus ou moins de Kezr. Le potier, le sculpteur ou le verrier sont tous potentiellement liés à sa caste. Seuls les mages de profession sont affectés par la tristesse et les regrets du Grand Dragon.

Les objets magiques mineurs

Les ciseaux de précision

Beaucoup d'orfèvres utilisent ces instruments quasi-chirurgicaux pour obtenir un maximum de précision. Non seulement leur finesse est inégalée, mais un petit sortilège de stabilité - provenant des mages de Brone - préserve les mains de l'artisan de tout tremblement ou faux geste. L'équivalent existe pour les voleurs et les mécaniciens humanistes, mais personne ne voudra le reconnaître.

Les automates

Ce terme englobe tous les types de décorations possibles, de la fresque à la statuette en passant par la marionnette. Ces objets ont pour vocation de garder un lieu ou un coffre. Sitôt que quelqu'un approche sans les désamorcer, leur piège s'active. Suivant le contexte, cela peut aller du simple dard empoisonné à la pluie d'acide bouillant. Il faut s'y connaître à la fois en mécanique et un peu en magie du métal pour déjouer les automates. Ils sont aussi utilisés par les Humanistes pour commettre des attentats.

Les alliages de Kezr

Qu'ils se présentent en barres de plusieurs

kilos ou en sacs de poudre, les alliages servent à tous ceux qui travaillent les métaux sans procéder aux mélanges préalables de minerais pour obtenir la matière adéquate. Suivant les métaux déjà mélangés et leur rareté, qui varie d'un pays à l'autre, les alliages sont plus ou moins onéreux. On les considère comme des objets magiques, car certains mélanges ne pourraient être obtenus sans l'intervention d'un enchantement - car les éléments sont incompatibles.

Les familiers

Le chromalin

Le familier le plus commun du mage de Kezr est un petit lézard doré de 10 cm de la tête à la queue, doué d'empathie et qui a la capacité de changer de couleur lorsqu'il sent venir le danger. Plus il approche du rouge, plus le danger est imminent. On en voit un peu partout dans les Raffineries, les Forges et les Alambics. Pourtant, on ignore de quelle nature est son alimentation, car il semble ne jamais se nourrir. On suppose qu'il doit avoir le même lien que les dragons de Kezr avec le métal car on n'en trouve jamais loin des mines ou des filons connus. Un chromalin peut vivre jusqu'à quarante années.

Le mercure

Ce familier est un des secrets des mages de Kezr. Comme le métal du même nom, il s'agit d'un liquide argenté qui s'éparpille si on le verse sur une surface plane. Mais il est avéré que cette matière a non seulement une conscience, mais qu'en plus, elle peut agir délibérément. Les plus imposantes créatures de mercure peuvent atteindre la taille d'un chien - mais l'on raconte dans les Raffineries qu'il en existerait, dans les Eeries, certaines capables de prendre la forme d'un dragon titanesque. En général, on les place à l'intérieur d'un bocal dans un laboratoire et si quelqu'un entre sans autorisation, la flaque provoque un raffut de tous les diables en poussant les bocaux, en faisant claquer les portes, etc. Quoi qu'il arrive, elle est pacifique. Bien entendu, elle n'est sensible qu'au froid et ni le feu, ni les armes ne peuvent l'affecter.

Mais ce concept n'a pas que des implications concrètes, il a aussi une résonance philosophique importante. Certains mages du métal conçoivent la magie non plus comme un ensemble de Sphères, mais comme un tout global. Curieusement, les chercheurs qui travaillent dans ce sens ont souvent des "accidents" mortels. Le service d'espionnage de Kezr y a reconnu les méthodes des Historiens. En quoi ce mouvement de pensée pourrait-il gêner Ozyr ? Cela reste un mystère.

Les magies complémentaires

L'idée que la quête de la Perfection puisse passer par d'autres Sphères est relativement nouvelle. Le principe en est assez simple. Si Kezr a perdu la quintessence de son art, ce n'est pas le cas des autres Dragons. Donc, pour obtenir la Perfection, autant la prendre chez les autres. Du coup, rares sont les objets enchantés avec un sort de la Sphère du Métal. Ils contiennent plus souvent un sort d'une autre Sphère. D'où la grande ouverture des écoles de magie de Kezr. Cette idée de complémentarité commence même à faire des émules dans d'autres écoles.

NOUVEAUX SORTILÈGES

Magie instinctive

- (Le refus de la fatalité)**
Niveau : 1
Coût : Spécial
Temps d'incantation : Instantané
Difficulté : 15
Clés : Tête baissée, yeux clos, paume ouverte vers le ciel
Effets : En lançant ce sortilège, le mage peut transformer autant de Points de Chance qu'il le souhaite - et qu'il possède au moment de l'incantation - en Points de Maîtrise. Pour chaque point ainsi " transformé ", il doit dépenser 1 Point de Magie, mais chaque Niveau de Réussite réduit de 1 le coût de ce sortilège.

- (lame des artisans)**
Niveau : 2
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : lame de bonne qualité, doigts glissant sur la lame

Effets : En passant rapidement ses doigts sur une lame, le personnage lui confère, le temps d'une attaque, la faculté de réduire de moitié l'Indice de protection de n'importe quelle armure métallique - ou comportant des parties métalliques. Si cette armure est enchantée, l'Indice de protection n'est réduit que d'un quart. Ce sortilège est sans effet contre les dragons de Kezyl.

- (L'éclat de l'unique)**
Niveau : 3
Coût : 8
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 25
Clés : Minéral de métal brut, perle de grande valeur
Effets : En serrant la perle dans sa main, le mage libère autour de lui une vague d'énergie qui affecte chaque élément métallique présent dans un rayon d'un mètre par niveau de Statut, +1 par Niveau de Réussite du jet. Tous les éléments métalliques présents reprennent

instantanément leur indépendance et se désolidarisent des matières et éléments auxquels ils étaient fixés - gonds, attaches, éléments d'armure, etc. Le mage n'est pas immunisé contre les effets de son propre sortilège. Par la suite, la Difficulté de tous les jets de réparation est augmentée de 5 pour assembler de nouveau les parties métalliques ainsi dispersées.

Magie invocatoire

- (erère du métal)**
Niveau : 1
Coût : 4
Temps d'incantation : Instantané
Difficulté : 15
Clés : Murmure, main tendue, paume ouverte, objet métallique dans l'autre main
Effets : En tendant la main vers un objet métallique, le personnage peut provoquer une impulsion magnétique

capable de le faire jaillir dans sa main. L'objet doit être situé à moins d'un mètre et peser moins de deux kilos par niveau du personnage dans la Sphère du Métal - avec un niveau de 6, le mage peut donc déplacer vers sa main un objet de 12 kilos situé à moins de 6 mètres de lui.

- (Les ailes d'airain)**
Niveau : 2
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : Rune de Kezyl, poudre d'argent, agenouillé, tête haute
Effets : En dispersant la poudre aux quatre vents, le personnage lance un appel aux enfants de Kezyl présents dans un périmètre qui s'étend jusqu'à un kilomètre par niveau de Statut. Si un dragon est présent, il se rendra sans tarder sur les lieux - sans toutefois se sentir " redevable " ou obligé envers le mage. L'âge et le caractère du dragon sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu, mais l'on peut raisonnablement penser que pour chaque Niveau de Réussite obtenu, la tranche d'âge peut augmenter de 1 ou 2. Un échec critique peut appeler un dragon de Kezyl fort contrarié, mais également un dragon d'une toute autre famille...

- (Les larmes de Kezyl)**
Niveau : 3
Coût : Spécial
Temps d'incantation : Instantané
Difficulté : 25
Clés : Agenouillé, mains tendues vers le ciel, yeux clos
Effets : Ce sortilège instantané fait appel à la clémence du Grand Dragon du

Métal qui, au moment où le mage s'apprête à recevoir un coup fatal, le nimbe d'une armure d'énergie faite d'éclairs tourbillonnants. Cette protection, qui se dissipe à la fin du tour, protège le mage contre n'importe quelle attaque physique et lui confère un Indice de protection de 40. Au moment où l'armure apparaît, toutes les Réserves de Sphère du mage sont réduites à 0 et sa Réserve de Volonté est divisée par 2 - arrondi au chiffre inférieur. Le mage ne peut effectuer aucune action tant que l'armure est active et subit une pénalité de 10 à toutes ses actions durant les deux tours qui suivent. Ce sortilège n'est utilisable qu'une fois par jour - et Kezyl se réserve le droit d'en refuser l'activation...

sorcellerie

- (Le sceau de confiance)**
Niveau : 1
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : Poudre métallique, miroir, yeux bandés
Effets : En lançant ce sortilège sur un objet manufacturé de nature mécanique, le personnage peut lui conférer une aura magique, liée à la Sphère du Métal, qui trompera tout observateur quant à sa nature... interdite. Les dragons de Kezyl et les artisans d'un Statut égal ou supérieur à celui du mage ne sont pas affectés par ce sort.

- (Les clefs du destin)**
Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : Variable
Clés : Petit objet métallique, chaîne ou collier de valeur, drac d'argent
Effets : En se concentrant sur une certaine utilisation, le personnage peut transformer un objet mécanique - ou simplement métallique - en un outil parfaitement approprié à l'usage qu'il souhaite en faire. La Difficulté de base est de 15, mais plus l'objet est spécifique, plus la Difficulté augmente - 15 pour un simple stylet, 20 pour une clef, 25 pour un outil de mécanique, etc. L'objet prend forme en une action et reprend sa forme originelle une fois son travail effectué.

- (Le creuset du métal)**
Niveau : 2
Coût : Spécial
Temps d'incantation : 1 heure par niveau de sort
Difficulté : 20
Clés : Rune de Kezyl, objet de qualité, diamant
Effets : En procédant à un rituel d'enchantement, le mage peut graver un sortilège de la Sphère du Métal sur un objet de qualité supérieure au niveau du sort qu'il souhaite lancer - ainsi, pour enchanter à l'aide d'un sort de niveau 3, l'objet devra être de qualité supérieure, qui correspond à 4.

Si le jet d'enchantement est réussi, le mage doit ensuite lancer le sortilège - et donc le posséder - et réduit le coût en Points de Magie du nombre de Niveaux de Réussite obtenus lors du premier jet. Une fois gravé, le sort peut être déclenché - gratuitement - à l'aide d'un mot de pouvoir choisi par le mage. Seul le mage peut déclencher l'enchantement.

(Le manteau de foudre)
Niveau : 3
Coût : Spécial
Temps d'incantation : Spécial
Difficulté : 25
Clés : Poudre d'argent, diamant pur, armure de bonne qualité
Effets : En lançant ce sort sur une armure, le mage lui confère le pouvoir de libérer la foudre chaque fois qu'il est victime d'une attaque physique portée à l'aide d'une arme métallique. L'enchantement nécessite 1 heure de rituel par point d'Indice de protection de l'armure ainsi enchantée et une dépense de Points de Magie égale à un tiers - arrondi au chiffre supérieur - de ce même Indice. Une fois appliqué, l'enchantement reste actif pendant un nombre de jours égal au niveau de la Sphère du Métal du personnage. En réponse à une attaque d'arme métallique infligeant des dommages au porteur de l'armure, l'armure libère une décharge d'énergie qui touche automatiquement sa victime et lui inflige 1D10 points de dommage par niveau de Statut du personnage. Aucune armure n'est prise en compte.

LES ÉLUS DE KEZYR

"Nul ne peut se vanter d'un ouvrage parfaitement réalisé !"

- Yeerigo,
Élu de Kezyr

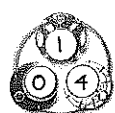
Yeerigo

Yeerigo est méticuleux et ne laisse rien au hasard. Il dort peu, se nourrit chichement et n'est pas très causant. Mais, derrière sa longue barbe blanche se cache un esprit brillant doublé d'une loyauté à toute épreuve. Yeerigo est un sage blessé par la trahison d'un de ses "fils".

Caste : Artisans (Maître Artisan Forgeron)

FOR 4 RÉS 5
INT 10 VOL 8
COO 10 PER 7
PRÉ 3 EMP 3

Physique : 2
Mental : 8
Manuel : 8
Social : 1



Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : 8 (tablier de cuir)
Initiative : 5d

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

Bien qu'il soit présent dans toutes les guerres et que ses actes soient souvent présentés comme violents, Kezyr est en fait un "humaniste" dans l'âme. Certes, son souci du détail, sa recherche constante de la perfection et son besoin de contrôler ce qu'il ne comprend pas l'ont conduit - et le conduisent encore - à prendre des décisions brusques et violentes. Mais, au fond de lui, le Grand Dragon du Métal n'a qu'une envie : protéger l'Homme afin d'expier sa faute. En effet, depuis sa tragique méprise envers Khy, il est hanté par la perte de son fils. Depuis, il cherche à se racheter, ce qui le conduit à faire des choses incompréhensibles pour ses frères et sœurs - comme, par exemple, offrir le secret du métal aux hommes.

Avec le temps, Kezyr a transformé sa fougue en passion et consacre chaque seconde de son existence à la recherche de la perfection. Il veut façonner - et devenir ? - le "bien parfait" et désire, pour ce faire, intégrer l'humanité à son *grand œuvre*. Le Lien devient donc un outil de première importance. Seul petit problème, Kezyr est un obsessionnel et désire "contrôler" chacun de ses Élus.

Yeerigo

Yeerigo était le mentor d'Argomir et fut très affecté par la "désertion" de ce dernier, car il avait mis beaucoup d'espoir dans son jeune apprenti. Plus encore, le soir fatidique, il s'était rendu chez Argomir pour lui parler et l'aider à retrouver la foi dans le travail bien fait. C'est ainsi qu'il assista à la fuite de son protégé et au traquenard tendu à Kwizz, le

jeune fils de Kezyr qui protégeait celui-ci. Suite à ces événements, Yeerigo jura de se venger des Inquisiteurs qui sont, selon lui, responsables de la défection d'Argomir et de la mort de Kwizz.

Convaincu que la vengeance est un plat qui se mange froid, il réfléchit de longs mois avant de préparer les ébauches d'un plan qu'il veut parfait. Depuis lors, avec l'aide d'Ekhyt, son compagnon draconique, il s'est constitué un réseau d'informateurs et d'artisans en vue de porter, le moment venu, un coup fatal aux Inquisiteurs. Chaque jour, il glane un peu plus d'informations sur les habitudes de ses ennemis, sur leurs retraites, sur leurs forteresses, sur leurs alliés et leurs opérations. Chaque jour, il analyse, étudie, dissèque ces informations et peaufine le plan de sa vengeance ! Fasciné par tant d'abnégation et de méticulosité, le Grand Dragon du Métal suit de très près la progression du plan de Yeerigo. Conscient que ce genre d'initiative lui permettrait de porter un coup, sinon fatal, du moins handicapant, à l'Inquisition, Kezyr a demandé à ses espions de soutenir le Maître Artisan dans son entreprise.

Le contrat de métal

Après Khy, Kezyr est indéniablement le Grand Dragon le plus proche des hommes. Depuis son combat aux portes d'Yris, il s'est érigé en protecteur de la race humaine. L'humanité est devenue sa famille et il s'est promis de la protéger quel qu'en soit le prix. Derrière ces bonnes intentions se cache néanmoins un Grand Dragon. Autant dire



que sa façon de protéger l'humanité souffre parfois de quelques excès ou d'actes incompréhensibles pour le commun des mortels. Tout comme un père honteux d'avoir fait défaut à l'anniversaire de son fils, Kezyr est prêt à faire de nombreux sacrifices pour protéger et enrichir les humains. En échange, il attend d'eux le pardon et la reconnaissance. Il apprécie chez l'homme sa créativité couplée à une certaine sagesse. De plus, il est convaincu que l'humanité est le bourgeois duquel naîtra l'avenir de Kor. D'ailleurs, de telles affirmations le conduisent souvent à affronter ses frères et sœurs. Cependant, comme tout père qui se respecte, il veut que sa "progéniture" soit mise dans les meilleures conditions pour affronter les aléas de la vie. Ainsi, il se montre souvent dur, mais juste, et pose des exigences d'un haut niveau - ce qui participe à son image de Grand Dragon intransigeant et ferme. Mais dans les faits, tout homme suffisamment intelligent et travailleur peut amadouer Kezyr et faire de lui un protecteur fort efficace.

Les compagnons draconiques

La plupart des enfants du Grand Dragon du Métal n'ont pas compris la totalité de la philosophie de leur père. Certains confondent exigence et intransigeance, tandis que d'autres transforment soutien en surprotection. Tous ont cependant bien compris que l'amour de leur père pour l'humanité est le fruit d'une blessure profonde causée par Khy. Face à ce constat, nombre d'entre eux ont inconsciemment développé une relation ambiguë, sorte de mélange amour-haine envers l'homme. Cette ambiguïté se traduit chez certains par de l'arrogance ou de l'isolement, tandis que chez d'autres, l'autoritarisme prend le pas. Quoi qu'il en soit, très rares sont les enfants de Kezyr qui oseraient entreprendre une action nuisible à un humain. De plus, mis devant la nécessité de sévir, ils tenteront toujours de raisonner et de

ramener leur "victime" dans le droit chemin. Que recherche Kezyr dans l'humanité ? La paix de son âme. Ainsi, chaque jour, il se souvient de sa faute - ce qui l'oblige à être plus dur avec lui-même et plus vigilant afin que plus jamais d'autres n'aient à souffrir comme lui et son fils. Il aimerait que tous les humains puissent développer le Lien. Cependant, ses attentes sont telles que bien peu d'humains trouvent un compagnon draconique. L'évocation du fatalisme lui fait bouillir le sang ! Cette déviation malsaine est le ferment même de ce qui conduira le Royaume de Kor à sa perte. Malgré son sens de la mesure, Kezyr ne conçoit qu'une punition : l'éradication !

Les élus de Kezyr

Les enfants de Kezyr sont très proches des humains, bien que peu d'entre eux aient pu transmettre le Lien. La relation que ces derniers entretiennent avec leurs Élus s'avère, souvent,

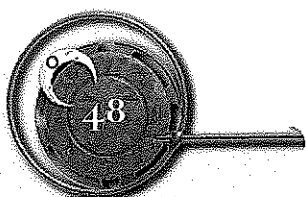
Yeerigo (suite)

Interdit : La Loi de la Perfection
Privilege : Apprenti, Atelier, Autorisation, Outil, Routine
Avantages : Conviction, Droiture, Omniscience
Désavantages : Infirmité (jambe gauche), Manie (la propreté est reine), Obsession
Faveurs : La main du maître, La justesse de l'outil

Compétences : Lois 4, Alchimie 8, Armes de siège : Balistes 8, Armes de siège : Éventeurs 7, Armes mécaniques : Harpons 6, Artisanat : forge 10, Contrefaçon 6, Explosifs 4, Pièges 7, Cordes 5, Déguisement 5, Vie en cité 4, Castes 5, Commandement 2, Diplomatie 2,

Équipement : Arbalète légère (Initiative : +1, dommages : 10+1D, armure divisée par 2)

Compagnon draconique : Ekhyt



Lien draconique

La mort d'un compagnon

La mort d'un Élu amènera une longue période de souffrance au sein des enfants de Kezyl et de leurs Élus respectifs. L'orphelin draconique, après une période de tourments et d'instabilité, se reprendra en main et tentera de faire honneur à son compagnon. Dès lors, il mettra en chantier une œuvre finale, représentative de leur Lien, et tentera de la rendre parfaite. Celle-ci peut être permanente ou éphémère, gigantesque ou minuscule, physique ou intellectuelle... Bref, elle sera ce que le dragon pense du Lien qu'il a vécu. Il n'est pas rare dans ce contexte que l'enfant de Kezyl se lance dans une production tellement complexe qu'il n'aura de choix que de mourir pour la réaliser !

épuisante pour l'humain. En effet, les jeunes dragons aiment s'attribuer le rôle de maître. Toute action entreprise par leur compagnon humain sera jaugée, évaluée et commentée en vue de l'améliorer et de la faire tendre vers la perfection. Même les actes les plus anodins seront accompagnés d'une salve de questions inquisitrices : *Est-ce bon pour nous ? Pourquoi fais-tu cela ? N'y a-t-il aucune autre solution ? N'envisagerais-tu pas la situation sous un autre angle ?*

En fait, cette attitude est révélatrice d'un profond respect et d'une grande fierté de la part des dragons.

Le prélude

Étonnamment, le prélude imposé par Kezyl est l'un des plus brefs. Lorsqu'un fils du métal a identifié un humain comme compagnon potentiel, il le teste pendant une courte période. Ce test peut prendre diverses formes selon le caractère du dragon et les compétences de l'homme. Il a pour but d'évaluer le potentiel du futur Élu et ses capacités à tendre, un jour, vers l'excellence. Une fois le dragon satisfait du résultat, il invite son futur compagnon à le rejoindre à Dungard. Là, Kezyl viendra, sous forme humaine, à la rencontre de l'Élu pour le féliciter et, ainsi, enterrer le Lien.

Les rites

Les rites mis en place par Kezyl pour ses Élus sont très flexibles. En fait, chaque dragon adapte le moment clé du passage de niveau à son compagnon humain en tenant compte des désirs, souhaits, craintes et habiletés de celui-ci. Les fils de Kezyl considèrent ces cérémonies comme un cadeau et mettront tout en œuvre pour que chacune d'elles offre à l'Élu le plus beau moment de sa vie. Cependant, certaines régularités existent. Le Grand Dragon du Métal sera toujours présent lors d'une des cérémonies - tantôt discret, tantôt majestueux. Il profitera de cette occasion pour exposer à l'Élu le sens des recherches qu'il doit entreprendre pour encore progresser. Ces quêtes, communément appelées "contrats", seront toujours longues et nécessiteront un apprentissage conséquent.

Premier niveau : Enclume

Le prélude est toujours ponctué par une fête à laquelle se joignent tous les autres Élus présents aux alentours. Les deux compagnons seront traités comme des rois, mais devront néanmoins se soumettre à diverses épreuves

manuelles qui ont pour but de rapprocher l'homme de son compagnon draconique. Au terme de cette soirée, Kezyl délivrera son premier "contrat". Celui-ci consiste toujours à façonner un objet usuel - par exemple, un bouclier pour un protecteur, une arme pour un combattant, un mur pour un maçon, etc. À partir de ce jour, les compagnons seront inséparables.

Deuxième niveau : Équerre

Accéder au deuxième niveau nécessite que l'Élu ait développé une nouvelle Compétence privilégiée et ait augmenté de 2 niveaux une Compétence technique. Sa Maîtrise 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 de 3 au minimum et sa Tendance Fatalité ne peut excéder 1.

Une fois ceci acquis, et le premier "contrat" rempli, le compagnon draconique détruira l'objet ainsi façonné en prononçant les paroles rituelles : *"Nul ne peut se contenter d'un premier essai !"* Il demandera alors à son Élu de reconstruire l'objet. Une fois ceci fait, les compagnons prendront la route de Dungard pour offrir ce dernier à Kezyl. Devant le Grand Dragon, le présent sera critiqué, puis détruit alors que la seconde phrase rituelle retentira aux oreilles de l'Élu : *"Il faut plus de deux tentatives pour oser approcher la perfection !"*. Suite à cette courte cérémonie, Kezyl délivrera son deuxième contrat. Ce dernier consistera à façonner un objet usuel destiné à d'autres hommes - par exemple, un pont, une armure, un véhicule, etc. La journée se terminera par une fête préparée par le dragon en l'honneur de son compagnon.

Troisième niveau : Marteau

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit avoir développé Maîtrise à minimum 6. La somme de ses Tendances Dragon et Homme doit être de 5. De plus, il doit avoir développé deux nouvelles Compétences et avoir augmenté de 3 niveaux deux Compétences déjà maîtrisées.

Le jour venu, son compagnon draconique disparaîtra et l'Élu se sentira obligé de le retrouver. En fait, le fils de Kezyl le baladera à travers le Royaume de Kor dans une sorte de parcours initiatique durant lequel il rencontrera d'autres Élus de niveau 3 ou supérieur. La "promenade" se terminera à Dungard par une fête grandiose au cours de laquelle le compagnon humain recevra non seulement

son nouveau "contrat" mais aussi un objet créé grâce aux écailles de son dragon. À ce niveau, le nouveau contrat réclamera un acte bénéfique pour l'humanité (par exemple, construire un moulin, arrêter un conflit, etc.).

Quatrième niveau : Flambeau

Rares sont les hommes qui atteignent ce niveau, car beaucoup se laissent emporter par leur Tendance Homme et leur créativité et oublient trop souvent la place de Kezyl dans leur vie. Pour prétendre accéder au quatrième niveau, un Élu doit avoir développé Maîtrise à 8. La somme de ses Tendances Dragon et Homme doit être de 5, avec une Tendance Dragon supérieure ou égale à 3. De plus, il doit avoir développé quatre nouvelles Compétences, s'être spécialisé dans deux Compétences et avoir l'Attribut Manuel supérieur à 7. Dès maintenant, tous les dragons sont libres de conduire leur compagnon humain vers un accomplissement commun selon les désirs et les compétences de chacun. Dès lors, il n'y a plus aucune régularité - si ce n'est la rencontre avec Kezyl - dans l'intronisation d'un Élu. Il peut s'agir de voyages, de travaux, de rencontres, de fêtes ou de tout à la fois. Kezyl, lui-même, adaptera son attitude à l'Élu et lui confiera un nouveau contrat susceptible de modifier la vie des hommes dans le Royaume de Kor.

Cinquième niveau : Sang

Les Élus de ce niveau sont très, très rares, tant les exigences de Kezyl sont draconiennes et ses contrats "inhumains". L'une des conditions posées par le Grand Dragon est que l'Élu ait fondé une famille en vue de faire prospérer l'humanité. D'autre part, il doit aussi avoir produit une œuvre - physique ou spirituelle - qui atteigne les limites de ses compétences et frôle donc ainsi les limites de la perfection. Les deux compagnons ont atteint une telle sagesse qu'il n'est pas rare que cette dernière intronisation se passe dans le calme et le recueillement - ou, tout simplement, en famille.

Faveurs, épreuves et sanctions

Les faveurs de Kezyl

Premier niveau :

L'inspiration draconique

Grâce à cette faveur, le personnage peut utiliser les secrets du Grand Dragon du Métal pour

augmenter son Attribut Maîtrise lors de l'utilisation de Compétences Manuelles. En réalisant un jet de Manuel + Volonté contre une Difficulté de 5, l'Élu gagne 2 points de Maîtrise par Niveau de Réussite. Ces points ne peuvent être utilisés que pour une et une seule action faisant appel à une Compétence Technique ou de Manipulation. Suite à un échec critique, le personnage pourra regagner normalement ses Points de Maîtrise, mais sera dans l'impossibilité d'utiliser à nouveau cette Faveur avant le lendemain.

Deuxième niveau :

L'arrogance de l'aveugle

Une fois par jour, en effectuant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20, l'Élu peut conférer à n'importe quel objet manufacturé (outil, arme, armure, etc.), qui n'appartient pas à un Élu de Kezyl, un malus de 1 point par Niveau de Réussite. Ce malus peut s'appliquer à n'importe quelle fonction initiale de l'objet - Compétence, dommages, toucher, etc. Ce malus dure jusqu'au prochain lever du soleil. Il est impossible de dépenser des Points de Maîtrise pour augmenter le score de ce jet.

Troisième niveau :

La valse métallique

Une fois par jour, l'espace d'un combat, un personnage peut puiser dans la force de Kezyl. Grâce à la réussite d'un jet de Physique + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 20, il voit sa peau se couvrir d'une fine pellicule de métal luisant, lui conférant ainsi un Indice de protection naturel de 15. De plus, aucune arme métallique - excepté les armes enchantées - ne peut lui infliger de dommages.

Troisième niveau :

Empathie matérielle

Active en permanence, cette Faveur permet à l'Élu d'identifier les intentions du porteur d'un objet. En touchant un objet manufacturé, qui doit être en contact avec son propriétaire, l'Élu, s'il réussit un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 10, peut percevoir les émotions et intentions - peur, stress, agressivité, envie d'engager un conflit, mensonge - de son interlocuteur.

Quatrième niveau :

L'essence de l'Art

Une fois par jour, le personnage peut entrer en empathie avec un autre individu en vue de profiter de son expérience artisanale. En réussissant un

La mort d'un compagnon (suite)

Dans le même temps, les autres Élus du Grand Dragon du Métal seront mus par le besoin de progresser et de faire avancer leur propre contrat. Cette période débouche souvent sur des crises d'hyperactivité, des nuits blanches, des poussées d'angoisse et... la peur latente de l'échec. La mort d'un compagnon draconique conduira son Élu à se cloîtrer et à réfléchir sur les erreurs passées. Petit à petit, sortant de son mutisme, il sentira le besoin de propager son expérience et partira sur les routes pour faire profiter autrui de ses compétences. Son deuil peut durer de nombreuses années, jusqu'au jour où, heureux d'un travail bien fait, il posera son paquetage et s'installera à nouveau et pour toujours.

jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, il peut "copier" une Compétence Manuelle pour un nombre d'heures égal à ses Niveaux de Réussite. Cette faveur ne tient pas compte des restrictions appliquées à certaines Compétences.

Sanctions et interdits

Les Interdits de Kezyl sont plus représentatifs d'une hygiène de vie et d'un respect d'autrui que d'une réelle volonté de répression. Cela dit, les enfreindre peut conduire le Grand Dragon et ses enfants à appliquer des sanctions fermes et strictes...

La Loi du Questionnement : Jamais tu ne céderas à ta première impulsion. L'Élu ne se laissera jamais emporter par une réaction impulsive. De même, il ne prendra jamais une décision, même mineure, sans en avoir, au préalable, étudié les implications éventuelles sur autrui et sans avoir envisagé d'alternative.

La Loi de la Transmission : Tu œuvreras pour que tes biens et tes dons te survivent. L'Élu est tenu de transmettre son savoir et savoir-faire à qui lui en fera la demande. Kezyl attend aussi de lui qu'il fonde un foyer afin de léguer ses connaissances et qu'il forme des disciples.

La Loi de l'Outil : Tu feras preuve d'ingéniosité pour dompter la matière. Aimer la matière est essentiel, mais n'est pas tout : il faut la traiter dignement. Afin de ne pas la tourmenter, chaque travail nécessite une réflexion sur les outils adéquats. De même, chaque réalisation, pour être parfaite et unique, demande à ce que les outils dont elle naîtra lui soient adaptés et fabriqués pour l'occasion.

Les sanctions

Kezyl n'aime pas sanctionner. Dès lors, lorsqu'il doit se résoudre à le faire, il se montre expéditif - dans de très rares cas - ou élabore une punition intelligente destinée à faire réfléchir le contrevenant. Il proposera toujours un choix à ce dernier, car il estime que tout homme a le droit de conserver son libre arbitre, même dans l'erreur. Ses punitions s'accompagneront toujours de la perte des Faveurs précédemment acquises et réclameront que l'Élu puise dans ses derniers retranchements - physiques ou intellectuels - pour surmonter les épreuves proposées. De plus, une large majorité de ces épreuves auront des visées humanitaires - selon la conception draconique du terme.

L'empathie draconique

S'il est connu de tous dans le Royaume de Kor que les dragons communiquent avec leurs Élus, rares sont ceux qui savent que cette empathie ne se limite pas à ce simple objectif. En effet, une fois touché par le Lien, un individu entre dans un échecaveau spirituel qui dépasse la simple communication. À diverses occasions, le Lien permet à l'Élu de manipuler, d'être manipulé ou de glaner des informations que de simples mortels ne peuvent percevoir.

Identification d'un Élu : L'identification peut être abordée selon deux axes - identifier un Élu ou se faire identifier comme un Élu. Il n'est pas toujours évident d'identifier un Élu parmi d'autres hommes, même si certains signes ne trompent pas - compagnons draconiques, tatouages, altérations physiques. Grâce au Lien et à la sensibilité empathique qu'il fait naître chez l'homme, il est possible, moyennant la réussite d'un jet de Social + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 25, d'identifier si un interlocuteur est - ou a été - porteur du Lien.

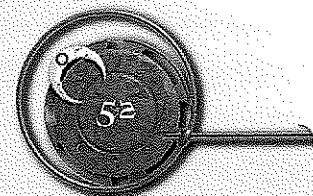
À diverses occasions, un Élu aimerait se faire connaître ou reconnaître comme tel. Le personnage peut dès lors tenter un jet de Social + Présence + Tendances Dragon contre une Difficulté de 15, pour être identifié dans un rayon de 20 mètres par niveau de Lien. Chaque Niveau de Réussite augmente de 10 mètres supplémentaires cette portée.

Toute personne saine d'esprit dans la zone d'empathie comprendra que le personnage est un "proche" des dragons.

Le Maillage draconique : L'accumulation d'Élus dans le Royaume de Kor permet aux Grands Dragons de tisser un réel filet empathique. Bien qu'ils ne l'aient que très rarement utilisé, ce maillage permettrait à chacun d'eux de communiquer - et de faire communiquer - simultanément avec tous leurs Élus. Certains érudits pensent qu'il serait possible à plusieurs Grands Dragons de s'unir et de faire interagir leurs Élus de concert.

Le détenteur du Lien peut aussi activer le maillage et communiquer simultanément une information à tous les dragons et leurs Élus, si les circonstances s'y prêtent - par exemple, bouleversements imminents dans le Royaume de Kor, information cruciale sur les Fatalistes, etc. Une telle entreprise nécessite d'avoir analysé consciencieusement la situation et de faire preuve de beaucoup de culot, car attention au retour de flamme si cette "mesure d'urgence" a été utilisée à mauvais escient. Pour réussir un tel exploit, le personnage doit réaliser un jet de Mental + Volonté + Tendances Dragon contre une Difficulté de 30. Tout échec critique est synonyme de mort et tout échec conduira invariablement à la perte temporaire du Lien et à des sanctions.

L'AVENTURE



ENTRE L'ENCLUME ET LE MARTEAU

La croisée des pyrites

Thaïn-Dan et Anoalt refuseront de le reconnaître, mais ce sont deux pays très semblables, perdus au milieu des montagnes. Les mines et les pâturages en sont les deux principales sources de revenus. Dans les deux cas, les reliefs escarpés rendent tout voyage ou transport difficile. C'est pour cette raison que la croisée revêt une telle importance. Durant la saison froide, il n'est pas rare que ce soit la seule route praticable. Les autochtones sont des éleveurs rustiques, silencieux, très résistants et qui connaissent la montagne comme leur poche. L'arrivée des mercenaires les a complètement surpris et ils n'ont pas eu le temps de réagir. À présent, les survivants organisent de petites embuscades dans les cols et déclenchent des éboulements plutôt meurtriers. Si on montre une certaine bienveillance à leur rencontre, ils s'avéreront des alliés très précieux. Les plus isolés sont les plus rustres, mais les plus efficaces. Les mineurs, eux, sont encore plus discrets. Ils refusent d'indiquer le chemin de la mine aux étrangers. Ils furent les premières victimes des mercenaires à cause de leurs richesses. En général, les mineurs ne restent pas dans les montagnes l'hiver et piègent leur mine avant de partir.

Ce scénario est destiné à un groupe de joueurs et de personnages dégourdis et capables de prendre des initiatives. Le meneur de jeu devra avoir une bonne connaissance de l'univers et pouvoir gérer plusieurs PNJ. De plus, la trame principale en étant une enquête très mouvementée, une bonne dose d'improvisation sera nécessaire pour mener à bien la partie.

Introduction

Les malheurs de la guerre

Les personnages arrivent dans un village ravagé. Les paysans se sont cachés dans les forêts alentour, mais les plus lents d'entre eux se balancent maintenant doucement aux poutres. Hommes, femmes et enfants ont subi les outrages d'une troupe de trente mercenaires en quête de butin à piller. D'où viennent-ils et où vont-ils ? Mystère. Peut-être faut-il chercher une explication dans les derniers soubresauts politiques de la région. Le pays Thaïn-Dan - prononcer Touënn-Dam - est affilié à Kar et a toujours été en concurrence avec la seigneurie d'Anoalt, rattachée à l'Empire de Solyr, pour la possession d'un carrefour marchand : la croisée des Pyrites. Qui-conque possède un droit de passage en ce point est assuré d'une rente confortable. De nombreux artisans empruntent cette route pour acheminer leurs œuvres et les convoyeurs des mines voisines doivent aussi passer par la croisée pour voyager vers la ville tentaculaire de Dungard - située quatre jours plus au nord. De fait, aucun puissant ne s'est vraiment occupé de régler cet ancestral contentieux car, même

si elle est très passagère, la passe ne présente d'intérêt majeur que militaire. Or, Kar et l'Empire ne sont pas en guerre et les Zûls sont loin. La tension était montée d'un cran l'année précédente lorsque des marchands d'Anoalt avaient tenté de forcer le passage sans s'acquitter de la taxe et que l'un d'entre eux l'avait payé de sa vie. Une vive discussion entre les deux seigneurs avait dégénéré en échange d'insultes. La guerre avait débuté pour 5 dracs non payés...

Jorg d'Anoalt a tenté de s'emparer du pays de Thaïn-Dan, mais a connu une grave défaite il y a six mois de cela. Afin d'éviter une contre-attaque qui lui aurait été fatale, il a préféré faire appel à des troupes de mercenaires de Kar, leur donnant l'autorisation de se servir directement à même le pays, c'est-à-dire de piller les populations civiles. Les maraudeurs étant peu armés mais nombreux, les soldats de Thaïn-Dan restent impuissants et voient les villages brûler les uns après les autres. Pire, les pillards commencent à passer les frontières et à ravager la seigneurie d'Anoalt à son tour !

Le dirigeant de Thaïn-Dan a envoyé des émissaires à Ankar pour demander une intervention musclée et un arbitrage en ce qui concerne la croisée...

Bref, nos héros apparaissent au beau milieu d'une petite guerre civile rurale sans limite dans l'horreur.

Et les dragons dans tout ça ? Ils semblent ne pas souhaiter intervenir dans un "conflit humano-humain si méprisable" - selon les informations que possèdent les joueurs en début de partie. Les émissaires de Thaïn-Dan

vont peut-être faire évoluer la situation, mais c'est peu probable. On est donc très loin des grands conflits cosmiques entre les Tendances, quoique...

du sang et des larmes

Laissez vos joueurs faire connaissance si nécessaire. Ensuite, ils auront tout loisir de chercher des survivants et de visiter le village - à peine une dizaine de cahutes. Il n'y a rien à voler ici, mais il en allait tout autrement avant le saccage et ceci explique que les maraudeurs s'en soient pris si féroce aux villageois. Toutefois, pendu à un arbre par un crochet fiché dans le dos, le "cadavre" d'une jeune femme pourra attirer l'attention. Non seulement elle porte les tatouages des mages de Brorne, mais ses quelques vêtements encore intacts ne semblent pas typiques de la région. Son sac se trouve encore à l'auberge, vidé sur le sol. Il contenait une lettre cachetée. Le sceau en a été brisé, mais apparemment, le pillard a été déçu par sa trouvaille - une simple lettre sans intérêt pour un ignare. Pour un personnage sachant lire, en revanche, il y a matière à information. Le message est destiné au seigneur Thaïn-Dan, qui doit faire bon accueil au porteur du parchemin, la fille d'un noble nommé Swan de Kaldech' (prononcez Kaalderr), cousin du seigneur de Thaïn-Dan vivant au cœur de Kern. Swan annonce qu'il aidera son cousin à remettre de l'ordre dans son pays au nom de leur lien de sang et sans contrepartie aucune. Il demande que sa fille reparte au plus vite avec une réponse et affirme que son intervention dépendra du retour en bonne santé de cette dernière.

Surprise : le cadavre se met à gémir. Malgré le traitement qu'elle a subi, la fille de Swan de Kaldech' est encore en vie !

Problème : les pillards, en quête d'un abri au sec pour la nuit, reviennent ! Il va falloir faire vite, très vite !

Laika de Kaldech', c'est son nom, a la colonne vertébrale brisée et une grave hémorragie interne - sans compter les tortures physiques et mentales. En gros, elle n'en a plus pour longtemps à vivre, si rien n'est fait. Mage de Brorne, elle a juste le pouvoir de bloquer son métabolisme pour que son état de santé ne s'aggrave pas. Elle peut aussi préciser que la forteresse du seigneur de Thaïn-Dan n'est pas très éloignée car son père lui a indiqué un chemin connu des seuls membres de sa famille pour s'y rendre. Elle en donne rapidement les explications avant de sombrer dans une torpeur magique.

L'histoire en quelques mots

La croisée des Pyrites est une ouverture idéale pour les séides de Kalimsshar. Ce conflit a été envenimé par les agents du Fatalisme et nombre de mercenaires ne sont que des serviteurs de cette Tendance, qui ajoutent à l'horreur - d'où les massacres des villageois purement gratuits. À ce propos, vos joueurs devraient, sans que vous ayez à en faire mention, reconnaître la marque putride du Fatalisme dans la région. Dungard ne s'intéresse pas à la région à cheval sur sa frontière avec Kar, ce qui rend le travail encore plus simple.

Narth-Horch fait envoyer Telmord-le-Vif au château pour parlementer. Sous forme de dragon, il s'envole et endort un garde pour mettre le feu aux écuries. Il prend l'apparence de Sard et monte dans la chambre de Telmord. Il le tue, laissant quelques traces de combat qu'il tente d'effacer, place le corps sur le toit au-dessus de la chambre de Laika de Kaldech' - où il se vide de son sang. Pour ce faire, il aura repris sa forme draconique et sera passé par la fenêtre de la chambre de Telmord, qui sera donc toujours ouverte, sans compter les traces de griffes. Il va ensuite, sous la forme de Telmord, dans la chambre de la messagère comme s'il voulait abuser d'elle et l'assommer. Il ne lui reste ensuite qu'à se jeter par la fenêtre mais au lieu de tomber, il va monter, donner un coup de queue dans le corps et le faire chuter sur la gargouille. Pour le garde témoin de la scène, il y a bien eu d'abord un bruit d'éclats de verre et ensuite chute d'un corps. Les quelques secondes de différence entre les deux phénomènes l'ont étonné, mais la découverte de l'identité du corps a accaparé toute son attention. Il ne confirme le décalage que si on lui demande.

Narth-Horch compte provoquer la colère des mercenaires qui servaient Telmord pour qu'ils ravagent toute la région, y compris les châteaux des deux seigneurs. Ensuite, ils vont se constituer en bande sous les ordres du dragon et remonter vers les Collines de Fer pour y semer le chaos, ouvrant une véritable brèche dans les défenses à la fois de Solyr et de Kar - l'un pouvant accuser l'autre d'être à l'origine du conflit.

Si les personnages veulent s'en sortir et déjouer les machinations de Narth-Horch, ils vont devoir se montrer plus rusés ou plus rapides qu'un dragon de Kalimsshar...

Les murs de thaïn-dan

La fuite peut s'opérer discrètement ou pas du tout. Laika de Kaldech' devra être transportée sur un brancard mais peut supporter des secousses assez violentes - grâce à sa protection magique. Les pillards se montreront étrangement courageux, comme s'ils se sentaient en territoire conquis. C'est en utilisant le fameux chemin secret que nos héros comprennent enfin les raisons d'une telle assurance. La forteresse du seigneur Thaïn-Dan est tout simplement assiégée par une petite armée et... un dragon... de Kalimsshar... Le grand volant ne semble pas prendre part aux combats et se contente d'observer la piétaille se fracassant, tel le ressac, sur les murs imprenables de la forteresse. Thaïn-Dan est en effet une forteresse érigée au sommet d'une colline rocailleuse très escarpée, au milieu d'un décor lunaire - volcanique, en fait. Un seul chemin permet d'accéder à la barbacane. Ensuite, il faut passer un mur d'enceinte, puis une fortification pour pouvoir pénétrer dans la forteresse.

Le seigneur Dagaard Thaïn-Dan

Un homme usé par le temps mais qui cache, sous un début de sénilité, une grande sagesse et un esprit affûté. Il aime à feindre une certaine faiblesse, mais est capable de se battre comme le meilleur de ses soldats. Sa plus grande préoccupation est de se débarrasser non pas de son rival mais des bandes de pillards qui ravagent son domaine. Il sait que sa forteresse ne pourra tenir longtemps et se tient prêt à négocier. Le problème, en cas d'évacuation par les grottes, c'est que les mercenaires vont fatalement découvrir les fuyards à un moment ou un autre puisqu'ils rôdent dans toute la région. Il pourra donner sa confiance aux personnages s'ils le méritent.

Phrase typique : " Pouvez-vous répéter, mon jeune ami. Mes oreilles ne sont plus aussi fines qu'avant ".

Entre les différentes murailles, on trouve quelques habitations, un verger, un cimetière et les ruines d'une ancienne école de magie de la pierre. Le tout semble résister vaillamment aux assauts, même si le village au pied de la colline a été pris depuis bien longtemps. Le problème qui se pose aux personnages va être de passer la petite armée et d'obtenir l'ouverture des portes. Bref, une tâche quasiment impossible à réaliser. Se mêler aux mercenaires n'est pas difficile. Ils n'ont pas d'uniforme, aucune cohésion et passent leur temps à boire et à se battre entre deux assauts, sous l'œil amusé du dragon. Les soldats du seigneur d'Anoalt, eux, restent à l'écart.

En parlant avec l'un des pillards, il est possible d'apprendre le nom du grand ailé : Narth-Horch - dire Naarss Ork - et les raisons de sa présence ici : aucune. Il est arrivé un soir, s'est posé sans un mot dans un coin et a admiré le massacre des troupes du seigneur Jorg d'Anoalt. Ce dernier a eu une longue conversation avec le dragon mais nul n'en sait plus. Anoalt pense pouvoir entamer des négociations avec Dagaard Thaïn-Dan, qui ne pourra pas résister longtemps aux attaques. Une situation embarrassante, donc.

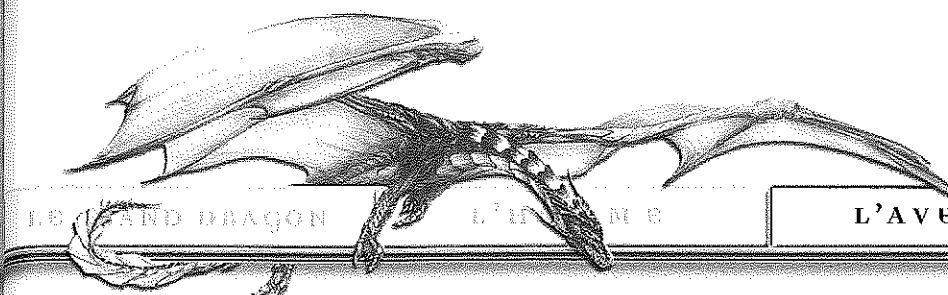
La solution va venir de la terre. Ce que les assiégeants ignorent, c'est que la région est truffée de cavernes, de vieilles mines, dont certaines descendent profondément dans la pierre. Parmi ces centaines de boyaux, un seul

permet de rejoindre directement la forteresse. Les autres se terminent, au mieux en cul-de-sac, au pire par la tanière d'une bestiole troglodyte.

Une petite tête couverte de poussière va sortir de terre et faire signe à la troupe de la suivre, avant que les mercenaires ne découvrent leur présence. Ce guide souterrain est une gamine de dix ans nommée Liliabell. Elle n'est pas d'un naturel souriant et assume son rôle du mieux possible. Le seigneur a envoyé une vingtaine de gamins comme elle dans le Dédale - nom donné au réseau souterrain - pour qu'ils épient l'arrivée possible de messagers. Quatre d'entre eux se sont déjà fait prendre et ont été pendus ou ne sont pas revenus au rapport et Liliabell a échappé par deux fois aux pièges du Dédale. Elle commence à connaître certains passages et invite les personnages à la suivre vers l'Artère - terme qu'elle refusera d'expliquer, laissant aux voyageurs le soin de le découvrir.

L'Artère

Au plus profond de la pierre, il existe un véritable complexe de galeries. Elles courent sous la plaine au pied de la forteresse. L'Artère n'est qu'une immense salle - la seule vraiment occupée souvent - dont les parois sont couvertes de fresques et autres effigies angéliques dont les ailes se rejoignent en voûtes entrecroisées. Personne ne sait vraiment qui



caverne pour être pris en charge par le capitaine Sard, qui dirige toutes les opérations souterraines pour le compte de son seigneur - voir en marge. Sard est un homme dur et froid, mais efficace. Il sait prendre les décisions les plus difficiles au bon moment, sacrifiant un homme pour en sauver cent. Après quelques paroles échangées avec les personnages, il les considère soit comme des espions, soit comme des voyageurs pris dans un conflit qui ne les concerne pas vraiment. Le fait qu'ils connaissent l'existence de l'Artère l'oblige à prendre une décision logique. Ils vont monter au château avec Laïka de Kaldech' pour y rencontrer le seigneur et devront y rester jusqu'à la fin du conflit. Sard sera inflexible sur une règle : s'ils tentent de repartir ou de communiquer avec l'extérieur, il les fera abattre.

Un petit groupe de soldats va les accompagner lors de la seconde partie du voyage, prenant des chemins tortueux - et passant parfois plusieurs fois dans les mêmes salles, mais par des passerelles différentes. Au bout de deux heures, la petite équipée va retrouver l'air libre, pour ainsi dire, dans les plus profondes des oubliettes de la forteresse. Les aventuriers vont devoir laisser toutes leurs armes et une partie de leur matériel suspect - les composants magiques. Ils vont pouvoir accompagner la messagère auprès du seigneur Thaïn-Dan. Mais quelque chose va contrarier leur projet.

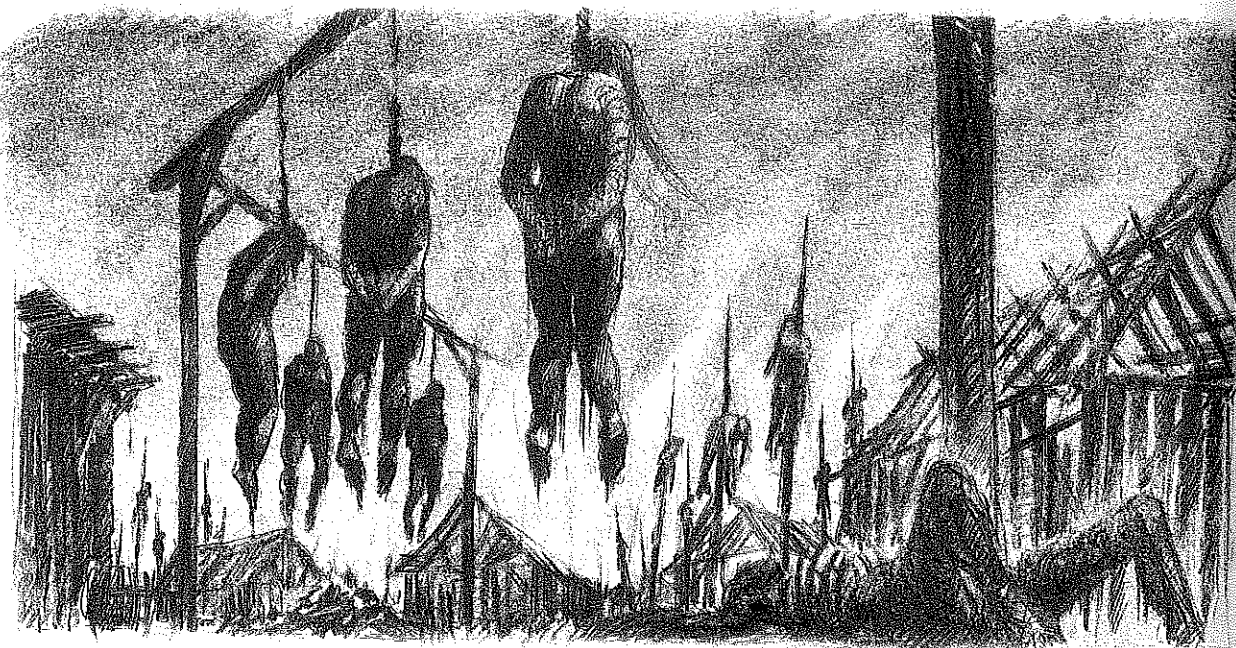
Négociations ?

Au moment même où ils arrivent, un cavalier va se présenter à la barbacane. Monté sur un cheval de guerre et lourdement armé, il s'annonce comme le négociateur mandaté par le seigneur d'Anoalt et ses " alliés ", les mercenaires. Il exige de rencontrer immédiatement Thaïn-Dan. Si les personnages sont assez rapides et bons parleurs, ils peuvent devancer l'ambassadeur et s'arranger pour que Laïka de Kaldech' puisse délivrer sa missive la première. Si c'est le cas, le seigneur Thaïn-Dan leur demandera de se tenir derrière une des tapisseries pour écouter et observer la conversation. Des orifices permettent d'espionner la salle principale sans être vu. L'émissaire arrive rapidement, devançant les serviteurs et s'annonçant lui-même : Telmord-le-Vif. C'est un gougnafier braillard qui se sait protégé par son titre d'ambassadeur. D'ailleurs, il répète à plusieurs reprises que

Liliabell

La gamine a trouvé refuge dans la forteresse après le massacre de sa famille par les pillards. Elle est peu expansive et compte rejoindre une école de magie de Nanya (un Sanctuaire) une fois que toute cette histoire sera terminée. Elle peut voir dans l'arrivée des personnages un moyen d'échapper à ce siège. Elle parle peu et toujours doucement. Elle peut être sacrifiée en cours de scénario, galvaniser les personnages et les enjoindre à agir. Elle peut aussi servir à montrer les horreurs de la guerre. Jusque-là, le groupe n'a buté que sur des cadavres anonymes. Si nos héros tombent sur celui de Liliabell, l'impact sera d'autant plus grand.

Phrase typique : " Je rêve de voir la mer. Vous avez déjà vu la mer ? "



Le capitaine sard

Un homme d'une froideur et d'une droiture incroyables. Il écoute, pèse et soupèse pour trancher sans qu'aucune discussion ne puisse le faire changer d'avis. Dès la première rencontre avec les personnages, il va les surveiller ou les faire surveiller. Pour peu que l'un d'entre eux ait une parole déplacée ou dise une bêtise devant lui, il le méprisera ouvertement, agissant comme s'il n'existait pas. Paradoxalement, ce sera probablement la personne la plus sûre de toute cette histoire. S'il est dur, il n'est pas injuste. Et surtout, il est d'une loyauté à toute épreuve envers son seigneur Thaïn-Dan. Si c'est pour le bien de son maître, il aidera les personnages.

Phrase typique : " Vous avez une minute, je vous écoute. "

si son immunité n'est pas respectée, l'ordre de l'assaut final sera donné. Sa première exigence sera de pouvoir se sustenter et prendre un peu de repos après le rendez-vous. Le siège au pied de la forteresse est dur et il désire profiter, comme le veut la coutume, du même traitement qu'un invité de marque.

Sa seconde exigence est tout simplement la mise sous son contrôle - et non celui d'Anoalt - de la croisée des Pyrites. En échange, il s'arrangera pour que les pillages dans les deux seigneuries cessent et que les mercenaires tombent " comme par malheur " dans une embuscade montée conjointement par les deux armées. Ainsi, il se place entre les deux rivaux et résout le problème. Ni l'un ni l'autre n'aura à se battre pour la croisée. C'est le postulat de base de sa négociation. Il laisse au seigneur Dagaard Thaïn-Dan toute la nuit pour réfléchir à sa " proposition de paix et de prospérité partagée " et se retire dans ses quartiers pour y prendre un bain et dormir dans un véritable lit. Chemin faisant, il croise Laïka de Kaldech' qui se fige et blêmit. Le sourire narquois de Telmord et l'échange de regards qui s'en suit laissent supposer qu'ils se connaissent. La mage refusera d'en dire plus mais demandera à se retirer dans sa chambre pour continuer à se reposer. En fait, Telmord était à la tête des mercenaires qui ont massacré le village où Laïka de Kaldech' avait trouvé refuge.

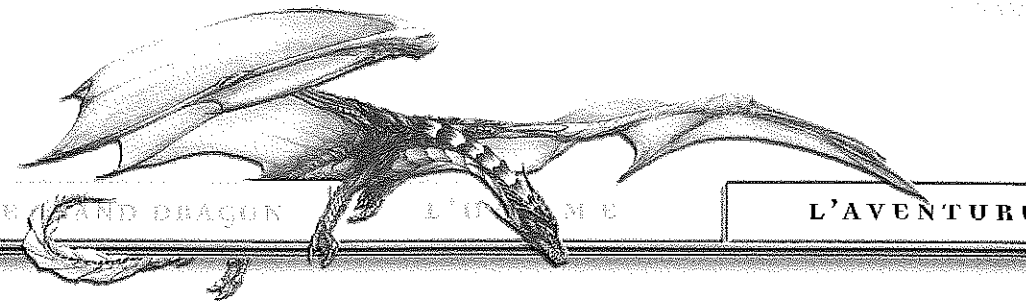
Les personnages, eux, doivent se retirer dans la salle de garde où ils passeront la nuit. Ils n'ont pas le droit d'en sortir sans être accompagnés par une sentinelle, pour les besoins urgents, mais ne seront pas non plus particulièrement surveillés. Les femmes seront séparées des autres dormeurs par un rideau de lin - ce qui leur permettra de s'écarter encore plus facilement.

Le gros problème

Pendant la nuit, plusieurs événements auront lieu :

- Le plus flagrant sera un début d'incendie dans les écuries. Un garde s'est simplement assoupi à côté de sa lanterne et l'a laissée tomber. C'est d'autant plus étrange que le garde en question, un certain Romuald, s'est levé de son lit pour prendre son tour de garde, le cédant à un personnage. Ayant déjà dormi, il n'a aucune raison de s'assoupir de nouveau et si vite. Il a été victime d'un sort. Un petit incident qui va créer une diversion utile pour qui voudrait se mouvoir librement à l'intérieur du château.

- Il est possible d'y croiser à plusieurs endroits en même temps le capitaine Sard. Cette information, les joueurs ne peuvent l'apprendre qu'en recoupant ce qu'ils savent (un personnage peut être avec lui pour éteindre le



feu des écuries alors que l'autre le croise dans la cuisine). Laïka de Kaldech' est toujours dans sa chambre, de même que Telmord. Une fois le calme revenu, les personnages sont invités à retourner dans la salle des gardes - ils seront comptés.

Quelques heures plus tard, un cri va déchirer la nuit. Tout le château va être réveillé et se précipiter dans la cour pour découvrir le spectacle horrible de Telmord, empalé sur les cornes d'une gargouille et crachant son sang. L'homme est nu. Au-dessus, la fenêtre brisée (volets et carreaux) donnant sur la chambre de Laïka de Kaldech'. Cette dernière est au sol, inanimée, la chemise de nuit déchirée et portant de nouvelles traces de coups.

L'émissaire de Jorg d'Anoalt vient de mourir alors qu'il était protégé par sa fonction. L'affaire se complique un peu.

Au pied du mur

Un garde raconte alors à ceux qui veulent bien l'entendre qu'il se trouvait sous la fenêtre lors du drame. Il a d'abord reçu une pluie de verre et de bois. Il s'est protégé le visage mais a tout de même vu la chute d'un corps et le moment de son impact sur la gargouille. C'est lui qui a poussé le cri.

Laïka, elle, raconte qu'elle était dans sa chambre en pleine méditation - la douleur l'empêchait de dormir - quand Telmord est entré dans sa chambre et l'a frappée au visage immédiatement sans rien dire. Elle a perdu aussitôt connaissance.

Thaïn-Dan convoque tout de suite les personnages, son capitaine et Laïka. Dagaard ordonne à Sard d'organiser immédiatement la défense en cas d'assaut massif. Si les mercenaires et Anoalt apprennent la mort violente de Telmord, ils vont charger. Si le dragon n'intervient pas, il y a une chance de s'en sortir.

L'autre solution est de jouer franc-jeu et d'annoncer la mort de l'émissaire. Cela veut dire que Laïka va passer en jugement et qu'elle sera probablement condamnée. Pourquoi ? Parce qu'Anoalt ne voudra pas qu'elle survive et donc que son père intervienne en faveur de Thaïn-Dan. Ce qui reviendra au même puisque, sans cette aide, Thaïn-Dan est condamné, mais cela permettra de gagner du temps.

Le seigneur Dagaard demande donc aux personnages de mener leur enquête sur ce qui s'est passé cette nuit. Ils ont trois heures avant le lever du soleil et deux heures avant qu'Anoalt vienne demander des nouvelles de son émissaire. Le maître du château veut tout savoir des tenants et des aboutissants de l'affaire. Suivant les éléments qu'il aura en main, il prendra la décision de livrer Laïka à la justice d'Anoalt, ce qui lui donnera le temps de préparer sa fuite par le Dédale. Cette dernière ne dit rien et déclare comprendre le choix du seigneur. Elle s'en remet une fois de plus aux personnages pour défendre sa vie.

étrange affaire

L'enquête peut révéler quelques curieux indices qui devraient mettre la puce à l'oreille des joueurs.

La chambre de Telmord, d'abord. Non seulement la fenêtre est restée ouverte mais, en plus, un meuble a été renversé. Des éclats d'un pot de terre cachés sous le lit montrent qu'il y a eu combat ici, mais que quelqu'un a tenté de le dissimuler. À la fenêtre, un bon observateur peut repérer quelques éraflures sur le bois. S'il regarde au-dessous, elle donne sur le toit des cuisines et au-dessus, sur le couloir montant au sommet du donjon. En bas comme en haut, aucune trace, ni bout de corde, n'est décelable. Si un voleur est passé par-là, il doit être particulièrement doué.

La chambre de Laïka ne présente aucun intérêt en soi. La porte n'avait pas de verrou et n'a donc pas été forcée. On y trouve les traces d'un combat - plus disputé que celui de Telmord - et les ecchymoses de la messagère sont bien réelles. En revanche, si un personnage monte sur le toit au-dessus de cette chambre, il trouvera des traces de sang. Un corps est resté ici quelques minutes, cela ne fait aucun doute.

Enfin, il reste le témoin du drame, le garde, qui, si on le lui demande, confirmera qu'il a d'abord remarqué une pluie de verre et de bois et, seulement ensuite, la chute du corps.

Si les joueurs ajoutent à ce témoignage ceux des deux capitaines Sard qui se promenaient pendant l'incendie, ils devraient tourner leur regard vers la créature de Kalimsshar qui se prélassait dans le camp des mercenaires au loin. Pour confirmation, il est possible de demander aux sentinelles si North-Horch s'est déplacé pendant la nuit et, effectivement, l'un des gardes

Le seigneur Jorg d'Anoalt

Un homme rongé par l'ambition, mais dépassé par les événements. Il ne contrôle plus du tout la situation, mais souhaite encore faire bonne figure. Telmord-le-Vif le double et il le sait, mais n'y peut rien. Si on élimine les mercenaires, il acceptera (avec une bonne dose de mauvaise foi) de se retirer en son pays. Mais pour lui, le problème de la croisée reste entier. Il n'y a pas grand-chose à tirer de lui.

Phrase typique : " Gardes ! Abattez ces espions ! "

Le seigneur d'Andalt

l'aura remarqué. Mais, pris dans l'affolement causé par l'incendie et la mort de l'émissaire, il n'a pas pensé à le signaler.

Il faudra sans doute un peu de temps avant que les personnages parviennent au terme de cette enquête et concluent à la probable intervention du dragon. Ils pourront alors faire leur rapport à Thaïn-Dan et au capitaine, ce qui ne résoudra pas le problème.

cruelle décision et compte à rebours

La machination de NARTH-HORCH est particulièrement habile car aucune preuve ne peut être retenue contre lui. Tous les témoins pourraient être remis en cause, puisqu'ils appartiennent à la cour de Thaïn-Dan, et leur parole ne vaudrait alors plus rien. De plus, qui irait accuser ouvertement un dragon ? Les mercenaires n'osent même pas le regarder - par superstition ou par dissimulation, lorsqu'ils le servent. Il n'y a donc aucun moyen de le confondre.

Le seigneur Dagaard va écouter le conseil de son capitaine qui proposera l'évacuation des femmes et des enfants avant l'inévitable assaut. Si les montagnards les aident, ils auront une chance de s'en tirer sans trop de pertes.

Ensuite, il va demander conseil aux personnages, car ils disposent d'un recul précieux par rapport à la situation. Il donne quelques minutes de réflexion au groupe - aux joueurs, en d'autres termes - avant de les écouter à leur tour.

Enfin, il s'intéresse aux conseils de Laïka, qui s'en remet à sa décision, quelle qu'elle soit. Elle comprend le piège dans lequel est pris Dagaard, son oncle, et ne lui en tient pas rigueur.

Sauf si les joueurs lui proposent une formidable idée, le seigneur va réfléchir longuement et dérouler une vieille carte de Kor. Puis, il tranchera.

Il décide qu'il faut annoncer la mort de Telmord au plus vite au seigneur Anoalt en lui offrant la possibilité de poursuivre les négociations. Ce dernier, sous la pression des mercenaires en colère, va sûrement refuser pour

sauver sa peau, mais va accepter l'idée de juger Laïka pour calmer ses hommes. Une victime expiatoire pourrait peut-être leur suffire. Thaïn-Dan va alors retarder le jugement. Il estime pouvoir tenir facilement 5 jours complets avant qu'Anoalt et ses hommes ne perdent patience et qu'il doive livrer sa nièce et la mener à une mort cruelle.

Pendant ce temps, il va envoyer des messagers à son cousin de Kern, Swan de Kaldech', pour qu'il intervienne le plus vite possible et, même s'il est trop tard, qu'il donne l'alerte et empêche l'infiltration des séides de Kalimsshar dans cette enclave. Les femmes et les enfants seront évacués discrètement, dans la crainte perpétuelle que les mercenaires ne s'en aperçoivent.

Il sait qu'au galop, la seigneurie de Kaldech' se trouve à quatre jours complets de voyage, si on ne passe que par les routes principales. Il demande donc aux seules personnes innocentes de cette histoire - les personnages, qui ne sont là que par hasard - de monter le plus vite possible vers le nord pour y quérir de l'aide chez Kaldech'. Si les Dragons sont avec eux et le seigneur des lieux, ils pourront peut-être revenir avant que le donjon ne tombe et que Laïka ne soit exécutée.

De fait, Dagaard signifie aussi aux personnages qu'ils peuvent fuir et oublier toute cette histoire s'ils le désirent. En termes de jeu, ce sera le seul choix des joueurs : veulent-ils

Telmord le vif



ou non aider Thaïn-Dan ? Rien ne les y oblige et ils disposent même d'une porte de sortie. La suite du scénario suppose que les personnages acceptent cette quête désespérée.

la chevauchée fantastique

Une fois la mission acceptée, les personnages vont devoir repartir au plus tôt dans le Dédale. La partie la plus périlleuse du voyage débute. En effet, il est strictement impossible de faire passer des chevaux par le Dédale. Il faut donc commencer par les voler dans le camp même d'Anoalt !

Les bêtes sont gardées de jour comme de nuit par trois mercenaires et un palefrenier qui donnent l'alerte au moindre problème. Le seul point positif est que l'enclos n'est pas situé au centre du camp, mais en bordure. Il faut donc une minute pour qu'une horde armée se précipite sur d'éventuels voleurs. Le dragon, lui, ne bougera pas la moindre griffe pour si peu - il se repose et ne veut pas être dérangé. Une fois cette "formalité" remplie, il faut prendre la route du nord tout en échappant aux éventuels poursuivants, aux bandes

armées qui surveillent les routes et isolent la région en massacrant tout ce qui peut y entrer ou en sortir et aux montagnards qui commencent à contre-attaquer. C'est aussi l'occasion de sauver quelques marchands d'une mort certaine et cruelle, le tout sans perdre de temps.

Cette partie du voyage est à votre discrétion. Nous vous conseillons de vous reporter au supplément *Les Écailles de Brone* pour ce qui concerne la traversée de Kern et les tracasseries qui pourraient ralentir les voyageurs. Une idée très simple et très dynamique serait qu'à chaque nouveau danger, un personnage reste sur place pour donner la possibilité au groupe de continuer. Au final, seuls un ou deux personnages se présenteront aux portes de la forteresse de Swan Kaldech'. Laissez les joueurs dans l'ignorance de ce qui arrivera à leur personnage resté en arrière. Le pire ennemi des joueurs sera le temps. Une fois devant le seigneur, il faudra faire preuve de diplomatie et de sincérité pour qu'il croie à l'histoire des messagers. Pour lui, la condition *sine qua non* de son intervention était de revoir sa fille en bonne santé. Or, elle n'est pas présente. Aussi borné soit-il, il n'est pas stupide et va tout de même rassembler

Le seigneur swan de kaldech'

Le père de Laïka est typiquement un serviteur de Brone. Calme, puissant, mais impossible à arrêter une fois lancé. Sa fille est sa fierté et sa vie. Il fera tout pour ceux qui l'ont aidée ou qui l'ont sauvée, quitte à s'opposer à l'Inquisition dont il n'aime pas les représentants.

Ce guerrier entretient un lien très fort avec Frann, un vieux dragon qui le respecte et qui domine trois autres dragons de taille respectable. Ils sont comme frères et si l'un meurt, l'autre le vengera pour mourir aussitôt.

La puissance de ce seigneur devra surprendre les joueurs, car il ne l'affiche pas.

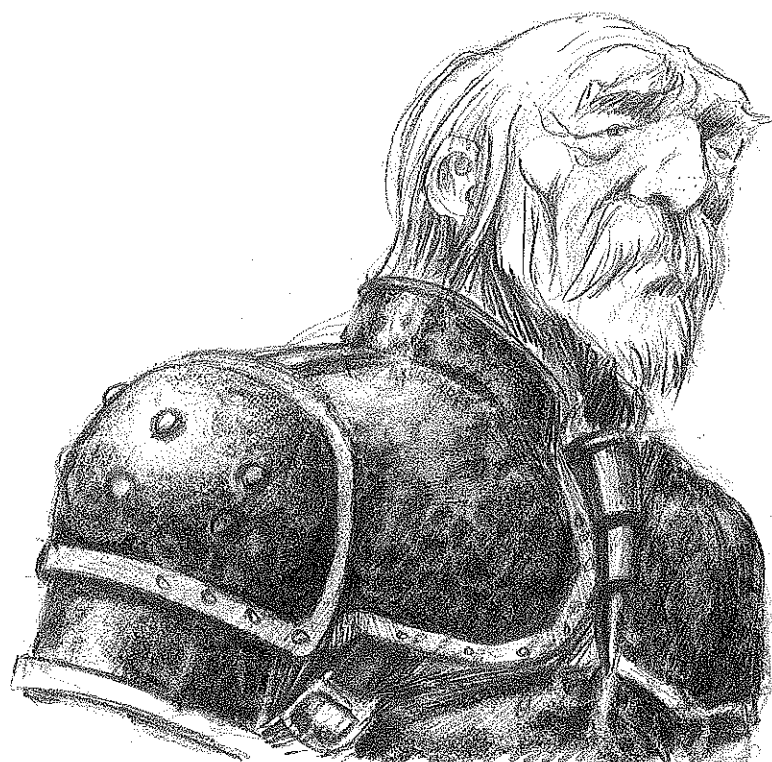
Phrase typique : "Le courage est une attitude que l'on adopte face au danger. Attitude rigoureusement identique à celle que l'on adopte lorsqu'il n'y a pas de danger."

Laïka de kaldech'

Cette mage de Brone a suivi un cursus particulièrement éprouvant. Elle n'en est que plus résistante. Silencieuse la plupart du temps, sa douce voix peut annoncer le réconfort comme la tempête. Si elle déploie sa puissance, elle peut tout ravager autour d'elle, y compris ses amis. Elle aime les gens d'honneur et a un sens profond de la dette. Elle sera prête à sauver la vie du personnage qui l'a décrochée ou portée jusqu'à la forteresse. Elle sera aussi prête à tout pour se venger des pillards qui l'ont suppliciée et pendue.

Phrase typique : "Le monde est un subtil équilibre, il faut le respecter."

TAON DAN



Σ. MICHALAK

Le Dédale

Ces anciennes mines furent obstruées et oubliées pendant des siècles. Des lézards des profondeurs sauvages y nichent, ainsi qu'un tas d'autres créatures plus féroces encore. Mais le danger principal est lié aux insectes qui se déplacent en essaims et qui attaquent tout obstacle vivant (ou, plus précisément, mouvant). Outre les pigures, la panique peut tuer la victime d'un essaim, qui, dans son émotion, ne sera plus attentive à contourner les pièges naturels du Dédale (puits sans fond, éboulements, etc.). Enfin, il y a aussi quelques cadavres à piller, mais aucun gros trésor caché par un monstre écailleux et vindicatif.

son armée, ce qui va lui prendre trois journées complètes ! Il faudra six autres jours pour atteindre le fief de son cousin... Bref, il est trop tard.

séisme

Laissez les joueurs digérer l'information et encaisser leur échec. Une fois la stupeur passée, Swan de Kaldech' va prendre son énorme marteau de guerre et bousculer les messagers en s'étonnant qu'ils ne soient pas prêts à repartir. Il a bien dit qu'il fallait neuf jours à son armée pour arriver sur les lieux. Quant à lui, il pense pouvoir s'y rendre en une journée maximum. Il emmène avec lui ceux qui ont bravé tous ces dangers pour le prévenir. À ces mots, quatre titanesques dragons déploient leurs ailes et baissent le cou en offrant l'immense honneur aux personnages présents de pouvoir les chevaucher. Ceux qui sont restés à l'arrière vont être sauvés par les mêmes créatures au dernier moment et à grand renfort de tremblement de terre. Montrez bien à vos joueurs qu'ils vivent un moment exceptionnel et probablement unique. Le seigneur de Kaldech' est un

personnage puissant, beaucoup plus puissant qu'il ne le laisse croire. Le retour vers Thaïn-Dan doit être vraiment impressionnant. Le voyage à dos de dragon est tout sauf agréable. À vous de juger si les personnages arrivent à temps pour sauver Laïka de la pendaison suivant la façon dont ont joué vos joueurs. Si ce n'est pas le cas, Swan va ravager le camp des mercenaires et combattre à mort Narth-Horch en l'ensevelissant sous un glissement de terrain qui le tuera lui aussi. S'ils arrivent à temps, Narth-Horch va prendre la fuite rapidement en maudissant les personnages - Ma vengeance sera terrible... Là encore, le seigneur Swan va massacrer un maximum de mercenaires, mais épargner les troupes régulières d'Anoalt. Il va poster les quatre dragons entre les troupes - deux par armée - et attendre l'arrivée de ses hommes. Ensuite, il va servir de médiateur dans la négociation. Les personnages, eux, vont être dignement récompensés pour leur bravoure. À vous de déterminer la nature de la récompense, mais l'amitié et la double dette de Laïka devraient les satisfaire. À présent, ils ont des amis à Kern et dans l'Empire de Solyr. Des liens précieux pour leurs prochaines aventures.

Les secrets
des artisans

"Cassé ? Non... Juste bon pour un petit séjour dans mes ateliers..."

- Millard,
artisan de Kezyr

aux aléas des affrontements. Les règles de base ne proposaient aucune gestion spécifique de l'endommagement, de l'usure et de la réparation de ces objets. Désormais habitués aux mécanismes de base, vous êtes nombreux à nous avoir réclamé ces options techniques. Les voici !

La résistance

Pour quantifier l'usure et permettre la réparation des armes et armures, il faut tout d'abord déterminer la solidité de chaque objet. Cette valeur, la "Résistance", est intimement liée au matériau, à l'usage et à la qualité des objets. Ainsi, une modeste armure de cuir sera nettement moins résistante qu'une lame en Sombre Acier forgée par les Maîtres Artisans.

Cette Résistance est définie par une valeur, pour les armes, et par des cercles pour les armures - comme pour les blessures et les boucliers. Valeurs et cercles de Résistance se calculent à partir de l'Indice de protection ou de dommage, selon qu'il s'agit d'une armure ou d'une arme. La qualité de l'objet, qui joue un rôle majeur dans sa solidité, sert ici de multiplicateur - et le matériau utilisé, s'il est particulièrement résistant, confère, le cas échéant, un bonus.

Note : le niveau de qualité d'un objet est défini, comme présenté page 125 de *Prophecy*, par le nombre de Niveaux de Réussite obtenus lors du jet de création de cet objet. Ainsi, une qualité "inférieure" aura une valeur de 0, une qualité "exceptionnelle", de 5, etc.

La Résistance des armures

Pour déterminer le nombre de cercles de Résistance dont dispose une armure, il faut multiplier son Indice de protection par son niveau de qualité - voir page 125 de *Prophecy* - puis diviser le résultat par 5.

Ainsi, une armure de cuir rigide de qualité normale - valeur de qualité 1 - disposera de 2 cercles - $(10 \times 1) \div 5$. Une armure de cuir rigide de bonne qualité aura, quant à elle, 4 cercles de Résistance - $(10 \times 2) \div 5$.

La Résistance des armes

Pour déterminer la Résistance d'une arme, il suffit de multiplier son Indice de dommage de base - sans la Force - par son niveau de qualité - voir page 125 de *Prophecy*.

Ainsi, une épée longue de qualité normale - valeur de qualité 1 - aura une Résistance de 10 - 10×1 . Une épée longue de bonne qualité disposera d'une Résistance de 20 - 10×2 .

L'usure

Chaque fois qu'un objet subit des dommages directs supérieurs à sa Résistance, il risque de se briser sous l'impact - dans le cas des armes, notamment - ou de voir sa solidité réduite - dans le cas des armures, dont l'Indice de protection diminue avec la perte des cercles de Résistance.

Pour simuler l'usure, la Résistance et les cercles de Résistance seront utilisés à la façon des Seuils et des cercles de

blessure. La Résistance et l'Indice de protection fixent le Seuil, le nombre de cercles détermine les dommages subis et les pénalités qui en découlent.

L'usure des armures

Une armure ne subit des dommages que lorsqu'une attaque est suffisamment violente pour transpercer la protection et blesser le personnage. Par souci de fluidité et de simplicité, on considère qu'une armure ne souffre que superficiellement des attaques dont les dommages sont inférieurs à son Indice de protection - elle ne perd donc aucun cercle.

Chaque fois qu'une attaque inflige des dommages supérieurs à cet Indice de protection, l'armure perd un cercle. Son Indice de protection est réduit de 5 chaque fois que deux cercles de Résistance ont été noircis.

La réduction de l'Indice de protection est immédiate, dès que deux cercles ont été noircis, mais la Résistance n'est pas recalculée. Une armure est considérée comme détruite dès que tous ses cercles ont été noircis.

Note : on constate que les armures de grande qualité peuvent ainsi voir leur Indice de protection réduit à 0 tout en conservant des cercles, car si une armure par trop endommagée ne protège plus son porteur, elle n'est pas forcément détruite pour autant.

Exemple : Gorth porte une armure de cuir rigide de bonne qualité, qui possède un Indice de protection de 10 et 4 cercles de Résistance. En combat, il reçoit un coup d'épée infligeant 27 points de dommages - il noircit donc un de ses quatre cercles. S'il reçoit une seconde attaque causant plus de 10 points, il perdra un nouveau cercle et réduira immédiatement l'Indice de protection de son armure de 5.

L'usure des armes

Une arme ne subit pas véritablement de "dommages", mais de violentes parades peuvent l'exposer à une destruction immédiate. Pour gérer cet effet, le meneur de jeu devra demander à ce qu'un jet de dommages soit effectué par l'attaquant après chaque parade, pour déterminer la violence de l'impact et comparer ce résultat à la Résistance de l'arme. Si les dommages infligés par l'attaquant sont supérieurs à la Résistance de chacune des armes, le défenseur et l'attaquant doivent tous deux effectuer un jet.

Si une arme subit plus de dommages qu'elle n'a de Résistance, son porteur doit effectuer un jet de Chance + niveau de qualité de l'arme contre une Difficulté de 10.

Si l'arme subit plus de deux fois sa Résistance en dommages, la Difficulté du jet est augmentée de 10, puis de 15 si elle subit le triple, etc.

Une réussite critique sur le jet d'attaque augmente cette Difficulté de 5, tout comme un échec critique sur le jet de défense.

quelques
particularités

Pour déterminer la Résistance des objets de qualité "inférieure", dont la valeur est de 0, il faut diviser par 2 l'Indice de protection ou de dommage de l'armure ou de l'arme. Une épée longue de qualité inférieure possède ainsi une Résistance de 5 - et non de 0. Les armes et armures forgées dans un acier particulièrement pur disposent d'un bonus de +2 à leur Indice, avant la multiplication par le niveau de qualité. Enfin, les objets forgés grâce à du Sombre Acier ou du Sang de Kezyr ne peuvent être détruits de manière conventionnelle - et ne disposent donc d'aucune Résistance.

En cas d'échec, l'arme est brisée.

Exemple : Gorth parvient à parer une attaque à l'aide de son épée longue de bonne qualité, qui possède une Résistance de 20. L'attaquant, qui manie une hache à deux mains de très bonne qualité, calcule ses dommages et obtient 32. Cette valeur étant supérieure à la Résistance de l'épée de Gorth, celui-ci effectue un jet de Chance + niveau de qualité. La Difficulté est ici de 10, car les dommages ne sont pas deux fois supérieurs à la Résistance de l'arme et il ne s'agit pas d'une réussite ou d'un échec critiques.

Avec une réussite critique en attaque et des dommages de 46, la Difficulté du jet aurait été de $25 - 10 + 10 + 5$ - mais l'attaquant aurait lui aussi dû effectuer un jet, car son arme possède une Résistance de $36 - 12 \times 3$.

Note : on voit dans cet exemple que la Résistance de la hache à deux mains se calcule de la même façon que celle de n'importe quelle autre arme. On utilise en effet l'Indice de dommages, sans tenir compte de la Force ou du multiplicateur.

Effets de destruction

Lorsqu'une armure perd son dernier cercle ou que le jet de Chance est raté pour déterminer la destruction d'une arme, il n'est dit pas dit que l'objet soit instantanément et irrémédiablement brisé. Le tableau qui suit présente les chances de destruction immédiate et les pénalités encourues lors du jet de réparation qui risque fort de suivre.

Chaque fois qu'un objet est "détruit", le joueur peut lancer un dé et comparer le résultat sur ce tableau.

Résultat	Description	Effets
1-2	Coupé à la jointure	Difficulté de réparation -5
3-5	Sectionné proprement	Réparation normale
6-8	Brisé en plusieurs endroits	Difficulté de réparation +5
9-10	Définitivement détruit *	Réparation impossible *

** Les armes et armures en Sombre Acter et Sang de Kezryr sont immunisées aux résultats 9 et 10 - relancer et ignorer désormais ce résultat.*

Note : le meneur de jeu peut décider d'ignorer un résultat s'il estime que l'arme ne se prête pas à l'une de ces interprétations - dans le cas d'un arc ou d'une arme complexe, par exemple. Dans ce cas, il est souvent logique que l'arme soit définitivement brisée.

Réparation

La procédure de réparation est des plus simples. Une Difficulté de base est fixée en fonction de l'objet et de son état - les cercles noircis faisant office de malus - et l'artisan utilise ses Niveaux de Réussite pour rendre à l'objet endommagé une partie de ses cercles originaux.

Les jets de réparation s'effectuent avec Manuel + Artisanat : Forge, mais certaines armes et armures peuvent impliquer un jet avec Mécanismes - dans le cas des arbalètes, armes de siège ou armes mécaniques. Les Difficultés sont inchangées et il est possible toujours de dépenser des Points de Maîtrise.

Réparer une armure

La Difficulté d'un jet de réparation est fixée par l'Indice de protection actuel de l'armure. Si le jet est réussi, l'armure retrouve 5 points de protection et un cercle de Résistance, +5 points de protection et un cercle par Niveau de Réussite supplémentaire.

Une même armure ne peut être réparée qu'un nombre de fois égal à son niveau de qualité +1. Chaque nouvelle réparation augmente de 5 la Difficulté de base du jet de l'artisan.

Réparer une arme

Une arme ne peut être réparée que si elle a été "coupée à la jointure" ou "sectionnée proprement" - voir le tableau précédent.

La Difficulté d'un jet de réparation est fixée par la moitié de la Résistance de l'arme. Si le jet est réussi, en tenant compte des malus liés à l'état de destruction de l'arme, l'objet est réparé.

Perte de qualité

Si l'artisan n'obtient pas autant de Niveaux de Réussite que le niveau de qualité initial de l'objet, cette valeur est réduite de la différence entre l'ancien niveau et le nombre de Niveaux de Réussite.

Si le niveau de qualité d'un objet change suite à un jet de réparation, il faut immédiatement recalculer sa Résistance en utilisant sa nouvelle valeur de qualité. La qualité ne peut en aucun cas être améliorée si l'artisan obtient plus de Niveaux de Réussite que la qualité originale de l'objet.

Une même arme ou armure ne peut être réparée qu'une fois par niveau de qualité, mais chaque changement de qualité réduit ce potentiel en devenant la qualité de référence. Ainsi, si la qualité diminue suite à une réparation, c'est la nouvelle qualité qui détermine non seulement le nombre maximum de réparations, mais aussi la qualité maximum que l'objet pourra retrouver grâce aux Niveaux de Réussite du jet.

Temps des réparations

Pour une armure, le temps de réparation est égal à son nouvel Indice de protection, multiplié par le nombre de cercles réparés, divisé par le niveau de Statut de l'artisan - le tout en heures.

Une armure dont l'Indice de protection remonte à 25 et qui se voit rendre 3 cercles, réparée par un artisan de Statut 2, est prête en un peu moins de 38 heures - soit 4 jours, à raison de 10 heures de travail par jour.

Pour une arme, le temps de réparation est égal à sa nouvelle Résistance, divisée par le niveau de Statut de l'artisan.

Une arme dont la Résistance remonte à 20, réparée par un artisan de Statut 3, est prête en 7 heures - soit en fin de journée.

Il est possible de diviser ce temps de réparation par 2 en multipliant le prix par 2 - si le meneur de jeu et l'artisan l'acceptent.

Coût des réparations

Le coût des réparations d'un objet est égal au temps de réparation, multiplié par son nouveau niveau de qualité, multiplié par le niveau de Statut de l'artisan - le tout en dracs de bronze.

Il est possible de diviser ce prix par 2 en multipliant le temps des réparations par 2 - si le meneur de jeu et l'artisan l'acceptent.

Note : les prix et les temps de réparation sont évidemment susceptibles de varier d'une région à l'autre, mais aussi en fonction de "l'importance" du client, de la bonne volonté de l'artisan, de la rareté des pièces, etc.

Réparations de fortune

Les Difficultés de réparation sont valables pour des membres de la caste des artisans, œuvrant dans leur atelier, mais n'importe quel personnage peut tenter de réparer lui-même son matériel. Dans ce cas, les Difficultés sont augmentées de 5 et la qualité de l'objet est définitivement réduite de 1, quel que soit le résultat du jet.

PROPHECY

Les Forges
De Kezyl



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 Kezr n'est plus "acheté" comme en 1^{re} 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 Kezr.

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

Les Forges de Kezr

Rectification du tableau des métaux précieux p.156 du livre de base: Le cuivre coûte en fait 0,2/kg et l'étain 0,4/kg.

L'aide de jeu de la page 63-64 est abrogée en seconde édition

Les écailles insoupçonnées

Les cours élémentaires

Kezr a depuis longtemps abandonné ces sanctuaires pour permettre à ses meilleurs artisans d'arpenter Kor afin de répandre leur savoir.

La lance d'Ykless

Son utilisation nécessite d'être Expert en Armes d'hast (ou en Spécialisation : Lance).

Les phalanges de métal

Ces pièces d'armures sont ensorcelées et peuvent être détectées comme telles avec les Compétences prévues à cet effet. Le poids total d'une armure de ce type est de 12 kg pour une protection de 20 et une pénalité d'encombrement de -3. Le Jet de contrôle d'une phalange est de Mental+Volonté+Tendance Dragon contre une Difficulté de 20.

Les talismans d'écailles

Ecaille d'Elyss et Argür-le-prompt: ce talisman n'est utilisable qu'une fois par personne et par combat. Un jet réussi accorde 1+2/NR points de Maîtrise utilisables comme décrit.

Ecaille de Krynog et Torsten-l'imprécauteur: s'il possède déjà la Discipline de Sorcellerie, le personnage obtient un +1 à ses jets. Il peut lancer les deux sorts sans les avoir appris, mais s'il obtient un Miracle : 3 : Faveur, il apprend obligatoirement l'un des deux sorts et nul autre. La réserve est inchangée.

Ecaille de Yenk et Zveert-le-persécuteur: Les deux dés gagnés sont des dés neutres d'Initiative. La Difficulté du jet de Mental+For+TD est EGALE à la protection de l'armure. Les Lois de Kezr sont indiquées p.52 des *Forges de Kezr* ou dans le livre de base p.99.

Compétences

Artisanat élémentaire

Cette compétence nécessite toutefois de posséder les outils nécessaires au travail de la matière. Une création élémentaire perdure une semaine et coûte 1 point de magie (plus ceux des NR), puis est doublée par chaque point supplémentaire (deux semaines pour 2 pts, 4 semaines pour 3 pts, 8 semaines pour 4, etc...). Tous les jets d'enchantement ont un bonus égal au nombre de points de magie volontairement ajoutés.

Spécialisation : par type de support.

Conception

S'utilise avant toute Compétence susceptible d'être planifiée : Géographie, Cartographie, Artisanat (tous), Mécanismes ou Pièges. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects pour ces Compétences (voir p.171). Spécialisation : par Compétence.

Sabotage

Le niveau de la Compétence lié à l'objet à saboter ne s'ajoute plus, mais il faut posséder au moins 1 dans la Compétence liée pour saboter un objet.

Spécialisation: par type d'objet ou de structure

Privilèges

Ecole (4)

La qualité des objets créés est toujours Bonne (ne peut obtenir d'objets Normaux ou Inférieurs). Il obtient donc UN NR «virtuel».

Elémentalisme (3)

Permet de créer un lien avec une Sphère spécifique, qui est alors considérée comme Réservée. Le malus des autres Sphères est abrogé. Ne peut pas se cumuler avec l'Avantage : Magie naturelle pour une autre Sphère. Les autres règles sont inchangées.

Symbiose (1/3/5)

Seuls les coûts sont modifiés.

Carrières d'artisans

Le forgeron

Requiert : Force à 6, Manuel à 6, Maîtrise à 6, Artisanat : Forge à 7, un Don artistique en rapport avec le métal à 3

L'architecte

Requiert : Mental à 6, Cartographie à 6, Lire et écrire à 5, 20 points dans les Compétences Mentales

L'orfèvre

Interdit : « Tu ne proposeras que le meilleur »

Requiert : Manuel à 7, Maîtrise à 6, Coordination à 7, Artisanat : Joaillerie à 7

Spécialisation : Artisanat : Joaillerie (une pierre précieuse ou un métal précieux)

L'alchimiste

Requiert : Maîtrise à 4, 3 Artisanats à 4, Matières premières à 6, Alchimie à 6.

Spécialisation : Matières premières

L'artisan élémentaire

Requiert : Empathie à 7, Volonté à 6, deux Dons artistiques à 5, une Sphère à 5, Maîtrise à 5

Spécialisation : Artisanat élémentaire (une matière)

Bénéfice : L'écheveau élémentaire

Le personnage devient capable de modeler une matière à mains nues. Si la matière est dangereuse (lave, verre en fusion, métal porté au rouge), il doit dépenser un point de magie (de sa Réserve ou de la Sphère concernée par la matière) pour ne pas en subir les effets. Cette immunité ne le protège pas contre les sorts mais peut s'appliquer à certains de leurs effets résultants (lave, eau bouillante) tant que le personnage dépense des points de magie. Lorsqu'il travaille la matière de cette façon, il utilise sa Compétence d'Artisanat élémentaire avec un bonus égal à la moitié de sa Sphère concernée (arrondi au supérieur), comme Nature pour le bois ou Pierre pour le marbre.

Le tisserand

Requiert : Manuel à 6, Perception à 6, Coordination à 6, Artisanat : Couture à 7, un Don artistique à 4 en rapport avec le tissu

Spécialisation : Artisanat : Couture (un type de produit en tissu)

Le mineur

Requiert : Force à 5, Coordination à 5, Maîtrise à 6, Survie : Sous-sol à 5, Artisanat : Terrassement à 7

Spécialisation : Matières premières (un minéral ou un métal)

Le mécaniste

Interdit : « La Loi du secret »

Requiert : Manuel à 6, Maîtrise à 6, Mécanismes à 5, 2 en Tendance Dragon

Bénéfice : Ajuster le progrès

Le personnage peut utiliser de la Maîtrise APRES un jet et peut obtenir des NR par cet usage. Il ne peut pas cumuler une dépense de Chance et de Maîtrise. De plus, il ajoute son niveau de Statut à sa Tendance Homme pour calculer le niveau maximal des compétences y faisant référence.

Note : Les mécanistes sont surveillés de près par leurs Parfaits et, dans une moindre mesure, les érudits, ce qui explique leurs obligations de Tendance afin qu'ils ne sombrent pas dans l'Humanisme...

Désavantage des mages

Malédiction de Kézyr (0)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Nenya rend plus difficile aux mages du métal l'accès à la perfection magique. Lorsqu'un mage du métal obtient un Miracle (par un dé inférieur ou égal à la Sphère mise en œuvre), il doit relancer une seconde fois ce test pour confirmer son Miracle. Si ce jet n'indique pas également un Miracle, le jet est simplement un 10 sur le dé du Dragon...

Les autres règles de ce Désavantage disparaissent.

Compétences des mages

Facture*

La Difficulté du jet est égale à la DC.

Spécialisation : par type de support

Magnétisme

La Difficulté de création de l'aimant est de 15 et nécessite la dépense de 2 points de magie de la Sphère du métal.

Touche de perfection

La Difficulté du jet est égale à la DC de la création.

Spécialisation : par type de support

Privilèges des mages

Sortilège fétiche du métal* (4)

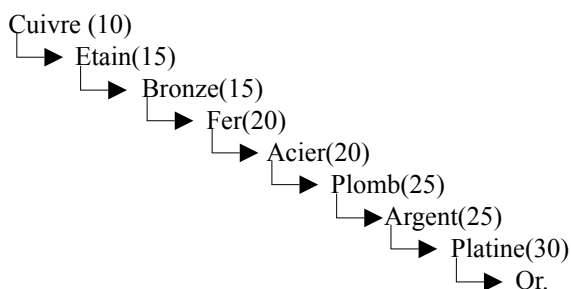
Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Familier magique (3)

Seul son coût est modifié.

Transmutation (4)

La hiérarchie des métaux est :



La Difficulté du jet est indiquée pour chaque métal et permet de franchir un état +1/NR. A chaque passage d'un état à un autre, la matière perd 50 % de sa masse. Dans le cas d'un métal déjà issu d'une transmutation, la Difficulté est de +5 (cumulatif). Les abus de ce Privilège sont rares, la caste ne l'inculquant qu'à des mages triés sur le volet et s'auto-régulant.

Magie usuelle

Les ciseaux de précision

En fait, ces ciseaux sont créés normalement par l'Artisanat concerné (DC inchangée), mais sont traités par les mages de la pierre ou les artisans élémentaire de Brone. Il faut alors leur faire subir un traitement d'une journée, qui s'effectue par un jet d'artisanat élémentaire (Pierre) à 15 et la dépense de 2 pts de magie de la sphère de la Pierre. Une fois ce traitement effectué, l'utilisateur a droit à une relance de son dé (donc s'il n'utilise pas les Tendances) si ce dernier indique 1.

Les automates

Leur création nécessite des jets d'Artisanat ou de Mécanisme de Difficulté 15 à 30 selon la complexité de l'automate, puis des jets de Pièges mécaniques (voir Yris), de Difficulté 15 à 25 selon le piège mis en oeuvre, puis un jet d'Artisanat élémentaire (Métal) de Difficulté équivalente à celle du piège. Le déclenchement du piège est à définir avec le Mj et reste à sa discrétion.

Les alliages de Kezyl

Leur création implique un jet d'Artisanat élémentaire (Métal) contre une Difficulté égale à celle du métal le plus noble (voir l'échelle de Transmutation ci-dessus). On crée ainsi 1+1/NR kg de l'alliage. Il en coûte 1+1/NR point de magie de la sphère du Métal.

Le prix moyen de ces barres est égal à 4 fois la moyenne des prix des deux métaux.

Faveurs

L'inspiration draconique

La Difficulté est de 10 et le gain est de 2+2/NR. Les conditions d'utilisation sont inchangées.

L'arrogance de l'aveugle

Ce pouvoir fonctionne à vue, sa Difficulté est en fait de 15 et le malus de 1+2/NR.

La valse métallique

"L'espace d'un combat" désigne une escarmouche aussi bien qu'une bataille. C'est en fait une scène dans le scénario qui peut avoir une durée variable selon la mise en scène du Mj.

Empathie matérielle

Cette Faveur s'utilise en fait par un jet d'opposition de Mental+Empathie+Tendance Dragon contre Mental+Volonté.

L'essence de l'Art

La copie de la Compétence dure une 1+1/NR heure.



Sphère du métal



Sorts de niveau I

Le refus de la fatalité*

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 16

Clés : Tête baissée, yeux clos, paume ouverte vers le ciel

Effets : En lançant ce sortilège, le mage peut transformer autant de points de Chance qu'il le souhaite - et qu'il possède au moment de l'incantation - en points de Maîtrise. Le coût du sort est réduit d'un point de magie par NR obtenu.

Lame des artisans

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Arme de Bonne qualité, gestuelle des doigts, murmure saccadé

Effets : En passant rapidement ses doigts sur une lame ou le fer d'une arme, le personnage lui confère, le temps de 1+NR attaques (obligatoirement les prochaines à toucher), la faculté de réduire de moitié l'Indice de protection de n'importe quelle armure métallique - ou comportant des parties métalliques (ou d'un bouclier, mais pas des deux en même temps, au choix du lanceur). Si l'armure est enchantée, l'Indice de protection n'est réduit que d'un quart. Ce sortilège est sans effet contre les dragons du Métal ou les armures draconiques faites à partir de leurs écailles.

Ce sort est inefficace sur les armes en os, en pierre, en bois ou en Sombre Acier.

Frère du métal

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : Sifflement grave, paume ouverte, rune du métal sur la paume

Effets : En tendant la main vers un objet métallique, le personnage peut provoquer une impulsion élémentaire capable de le faire jaillir vers sa main. A l'inverse, l'impulsion peut projeter un objet de sa main vers un adversaire ou un endroit précis. L'objet ou la cible doit être situé à moins de (Sphère du métal) m et peser moins de deux kilos par point en Sphère du métal (ex : avec un score de 6, un mage peut déplacer un objet de 12 kg situé à moins de 6m de lui ou guider à 6 m un objet qu'il tiendrait dans la main). Ce sort ne permet pas de manipuler une arme métallique pour parer un coup mais une épée, une hache ou une dague peuvent devenir des projectiles mortels qui ne demandent pas d'armer son coup. Il n'y a pas de jet d'attaque car les éventuels NR du sort servent à calculer la Difficulté d'une parade ou d'une esquive. Dans ce cas, au lieu d'utiliser la Force pour calculer les dommages, on utilise la Sphère du mage. Si un objet attiré est attaché, le Mj doit déterminer le nombre de NR nécessaire pour l'arracher (1 pour un râtelier, 2 pour une arme maintenue par une chaîne, 3 pour une épée enfoncée dans un mur depuis 50 ans...). Si l'objet est tenu par un adversaire, ce dernier peut tenter un jet d'Opposition de Physique+Force contre le jet d'incantation pour garder l'objet.

Ce sort ne permet que de mouvoir un objet vers ou depuis sa main, pas de le manipuler avec télékinésie.

Les ailes d'airain

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Kezyr, posture (un genou à terre, une épée scintillante à la main la pointe en bas, tête baissée, attitude

révérente), cercle runique formé de limaille de métal

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière argentée qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Kezyr (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 en cours à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide, mais un présent pour service rendu n'est pas obligatoire.

Les dragons de Kezyr peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère du métal pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais n'useront généralement pas de violence vis à vis d'un mage doté de peu de discernement. En général, le fait d'oser cette invocation les incitera à la patience et c'est avec un a priori confiant qu'ils rejoindront le mage. Tant que ce dernier ne les mène pas visiblement en bateau, ils lui accorderont une confiance relative. Par contre, les dragons de Kezyr ont tendance à rester longtemps aux côtés des humains après leur avoir prodigué des conseils, juste pour voir s'ils en font bon usage, mais sans leur en prodiguer d'autres...

Sorts de niveau II

L'éclat de l'unique

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Minerai de métal brut (consommé), perle de valeur (au moins 200 df, consommée), respiration bloquée

Effets : En écrasant la perle dans sa main avec les grains de minerai, le mage libère autour de

lui une vague d'énergie qui affecte chaque élément métallique présent dans un rayon de 1 mètre/ Statut + 1m/NR. Tous les éléments métalliques présents reprennent instantanément leur indépendance et se désolidarisent des matières et éléments non métalliques auxquels ils étaient fixés - gonds, attaches, éléments d'armure, etc. Ils se nimbent alors d'une lueur nacrée et flottent durant un tour avant de retomber au sol sous le coup de la gravité. Le mage est affecté par les effets de son propre sort. Par la suite, la Difficulté de tous les jets de réparation est augmentée de 3 pour assembler de nouveau les parties métalliques ainsi dispersées.

Le creuset du métal*

Complexité : 30

Discipline : Sorcellerie

Coût : 4

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 18

Clés : Encens de Kezyr (consommé), diamant gravé d'une rune du métal (à passer lentement sur l'objet), mantra sourd

Effets : En lançant ce sort sur un objet manufacturé comportant du métal (pour au moins la moitié de sa composition), le mage peut bonifier le travail de l'artisan. Ce faisant, il épure les défauts dont pourrait être entaché l'objet et lui confère 1+1/NR niveau de qualité virtuel. Ces NR sont capables de conférer des qualités comme s'ils étaient issus du travail de l'artisan. Néanmoins, pour être efficace, le mage doit lancer ce sort avec un jet d'incantation plus élevé que le score final d'Artisanat (ou de création) qui a servi à obtenir l'objet.

Les capacités obtenues sont décidées par le mage en fonction des effets possibles sur la table de la page 146. Les effets de ce sort durent Sphère du métal jours.

Sorts de niveau III

Les larmes de Kezyr III

Complexité : 85

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 13

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 25

Clés : Runes (rune de Kezyr à porter sur le front et runes de larmes d'argent sous les yeux), kata de la pureté de l'âme (Empathie+Acrobatie Diff.15), poussière d'argent (à frotter sur le corps avant le kata, consommée)

Effets : Ce sortilège est une protection issue de la clémence du Grand Dragon du Métal. Elle est invoquée avant les actes d'un grand courage pouvant entraîner la mort du mage, ou un combat qui semble perdu d'avance. Ce sortilège n'est utilisable qu'une fois par jour – et Kezyr se réserve le droit d'en refuser l'activation, car il ne saurait constituer une garantie systématique. Il est en effet destiné à favoriser les actes glorieux et/ou courageux afin de donner l'exemple à l'Humanité. Durant toute la journée qui suit le lancement, au moment où le mage s'apprête à recevoir un coup fatal (et non une simple blessure), le mage ressentira le chagrin de Kezyr lorsque le premier décès eut lieu sur Kor. Cet accès de tristesse provoquera une aura d'énergie faite d'éclairs argentés qui annulera les dommages du coup (mais pas un éventuel renversement ou recul) et intimidera son adversaire par sa nature profondément draconique. Durant tout le reste du tour, les agresseurs comme les alliés du mage à portée de vue seront frappés de stupeur et ne pourront effectuer aucune action, mis à part se défendre avec un malus de -5. Si le mage est affecté par un effet intimidant, paralysant ou terrifiant, il est immédiatement dissipé. Lorsque l'aura disparaît, toutes les Réserves de Sphère du mage tombent à 0 et sa Réserve personnelle actuelle est divisée par 2 – arrondi à l'inférieur.

Le sceau de confiance III

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

Coût : 15

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 30

Clés : Rune de Kezyr ciselée sur l'objet (Diff. 15, mais au moins 2 NR), gouttelette de sang de Kezyr, chant sacré de vénération

Effets : En lançant ce sortilège sur un objet manufacturé de nature mécanique (et donc normalement interdite), le personnage peut lui conférer une aura magique liée à la Sphère du métal durant un Cycle. Cette aura a force de reconnaissance auprès des autorités draconiques et ne doit pas être utilisée à la légère (sa durée permet d'ailleurs une surveillance de l'usage de l'objet conforme aux préceptes draconiques). Ce sort est relativement rare et ne s'utilise que sur des objets dont l'utilité commune est indéniable (moulin, horloge publique, arme de siège tolérée dans les régions les plus dangereuses...). Très souvent, les cadrans élémentaires en sont munis afin de renforcer la paternité draconique de cet objet courant. Tout mage de premier statut sait lire profondément la trame de l'enchantement, dans laquelle apparaît toujours le nom et l'identité psychique du lanceur (si ce dernier possède le Privilège Anonymat, sa trace peut être altérée ou brouillée, revoir p.115). Ce sort est socialement discuté car sa mise au point (il y a à peine un siècle) par les Visionnaires n'est toujours pas très bien acceptée par les érudits, et dans une moindre mesure, par les Prodiges et l'Inquisition. A ce jour, on n'a jamais vu un mage le lancer à la légère sur un objet clairement hérétique, et toute confrontation entre le lanceur du Sceau et un érudit le remettant en cause s'est toujours réglée par prééminence de Statut, voire par l'arbitrage suprême d'un dragon.

Les clefs du destin III

Complexité : 70

Discipline : Sorcellerie

Coût : 2

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 15

Clés : Runes de la révélation, du métal et de la transformation à entrelacer sur l'objet (Manuel+Don artistique: Gravure Diff.15), chant des Matières Essentielles, gestuelle de malaxage et d'assouplissement de l'objet.

Effets : Ce sort repose sur la croyance qui stipule que "tout outil existe en fait au sein d'un autre, il suffit de le révéler comme le sculpteur dévoile la statue qui existe au sein du bloc de marbre." En se concentrant sur une certaine utilisation, le personnage peut transformer un objet métallique (ou même un simple lingot) en un outil parfaitement approprié à l'usage auquel il pense. Au maximum, ce sort peut affecter un objet d'un kilo par point dans la Sphère du métal. Il peut être lancé par avance sur un objet et activé seulement par un mot choisi par le mage (auquel cas il prend la forme que le mage a prévu durant son incantation, sans qu'aucune modification ne soit possible). Dans ce cas, l'objet peut se transformer une fois, dans la limite de Sphère jours. On peut bien sûr porter plusieurs fois le sort sur un même objet, tant que les mots de commande sont différents. L'objet prend forme en une action et reprend sa forme originelle au bout d'une heure.

La Difficulté de base est de 15, mais certains objets complexes requièrent des NR pour émerger: 0 pour un simple stylet ou un burin, 1 NR pour un loquet de porte ou des tenailles, 2 NR pour un outil mécanique ou comportant des parties mobiles complexes, un ressort ou encore un engrenage, etc... Si l'objet d'origine est déjà un objet mécanique, l'interaction entre la Sphère du métal et la science humaniste augmente la Difficulté de 5. Par contre, il sera ainsi possible de transformer un ressort ou un mécanisme d'arbalète en poinçon ou en burin, etc.

Le manteau de foudre III

Complexité : 80

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 27

Clés : Poudre d'argent (conso-mmée), rune du métal (à tisser ou à broder), chant du métal scandé sous un orage (magique ou non)

Effets : Ce sort peut être lancé sur un vêtement, une cape, un manteau ou même une armure. Seul impératif, que le vêtement comporte des éléments de métal (clous, rivets, mailles, boucles). Bien souvent, les mages du métal le lancent sur les capes de mailles fines qu'ils portent au dessus de leurs vêtements. Dès que l'armure ou le vêtement est touché par une arme en métal, elle devient capable de déchaîner la foudre vengeresse de Kezyr.

Les dommages sont de 2D10+5 et cet effet peut être déclenché jusqu'à (Tendance Dragon du porteur) fois par jour, mais le porteur n'a aucun pouvoir sur le déclenchement, qui est systématique à chaque touche. Ce sort dure un Augure. Il n'est pas possible de se prémunir matériellement de cette attaque, de la parer, de l'esquiver ou de comptabiliser une armure physique. On ne peut prendre en compte que les protections dues à un enchantement ou un objet ensorcelé, tel qu'une armure, un talisman ou un sort.

