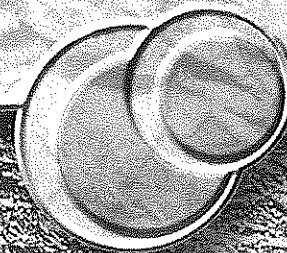


PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT



LES VOILES DE NENYA

LES SECRETS DU GRAND DRAGON DE LA MAGIE, MAÎTRESSE DES RÊVES ET DE L'ÉTHÉR

CRÉDITS

"Certains hommes rêvent de gloire et d'avenir, d'autres songent à leur passé... Qu'importe, du moment qu'ils rêvent."
— Nenyà

développement
de l'univers /
responsable
de gamme

JULIEN BLONDEL

Auteurs

BENOÎT AFFINOST, JULIEN BLONDEL,
MIROSLAV DRAGAN, THOMAS FÉRON,

GEOFFREY PICARD
ET PHILIPPE TESSIER

Nouvelles

PHILIPPE TESSIER

scénario

"LES MANGEURS D'ÂMES"

GEOFFREY PICARD

Relecture et
corrections

CLÉMENTINE BAGIEU ET
JULIEN BLONDEL

Couverture

THIERRY MASSON

illustrations
intérieures

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,
THIERRY MASSON, EMMANUEL MICHA-
LAK, GÉRALD PAREL ET YARATH

LOGOS

THIERRY MASSON
ET IGOR POLOUCHINE

*Julien Blondel tient à remercier ses petits camarades de jeu, fidèles compagnons, amis de chaque instant, pour ces heures, ces semaines passées à faire et à refaire le monde, à subir les plaisanteries de Benoît, les claques dans le dos de Geoffrey, l'accent hui-
leux de Miroslav, les angoisses de Thomas, les dernières retouches de Thierry et toutes ces petites choses - ô combien existentielles -
qui font de ce supplément ce qu'il est aujourd'hui : une nouvelle pierre à l'édifice d'une longue amitié.*

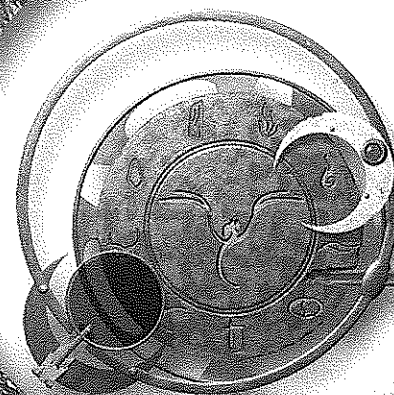
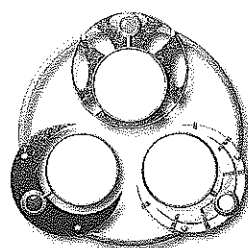
*Merci à tous ceux qui se retrouveront dans ces lignes, et dans ces pages, chargées du meilleur de chacun de nous.
Prophecy est une marque déposée par Halloween Concept. ©1999/2000 Halloween Concept.*

ISBN : 2-910529-50-9
prix conseillé : 99 €



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

SOMMAIRE



LE GRAND DRAGON

Tout au long de ce supplément, vous trouverez en marge des informations complémentaires, légendes, dialogues, précisions techniques et règles optionnelles qui, pour certaines, font office d'errata aux règles imprécises ou manquantes du livre de base.

La règle d'obtention et de développement des Spécialisations se situe page 33.

Les règles concernant les Points de Magie et l'achat de nouveaux Sortilèges sont placées page 42.

Enfin, les règles de création de nouveaux sortilèges vous sont proposées page 46.

(LE GRAND DRAGON P.3

LE GRAND DRAGON DE LA MAGIEp.6

LE ROYAUME DE NENYAp.10
LES ÉCAILLES DE NENYAp.18

(L'HOMME P.22

LA CASTE DES MAGESp.24
ORGANISATION ET HIÉRARCHIEp.28
POUR LE PERSONNAGEp.32

LA SPHÈRE DES RÊVESp.37
LES MAGES DES RÊVESp.41

NOUVEAUX SORTILÈGESp.44
CRÉER SES PROPRES SORTILÈGESp.46

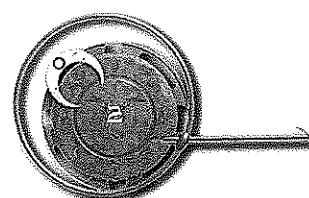
LES ÉLUS DE NENYAp.50

(L'AVENTURE P.55

LES MANGEURS D'ÂMESp.56

(ANNEXE :

FICHE TECHNIQUE DE MAGIEp.63



Lesten était un bon mage, certains disaient même qu'il était un mage exceptionnel. Pourtant, il n'avait rien de commun avec ces sorciers en robes brodées de motifs complexes qui passent leurs journées à consulter des grimoires. Non, le jeune Lesten fuyait les académies, haïssait les livres de magie et s'ennuyait profondément quand un professeur tentait de lui inculquer les notions de base de la magie. La magie, il la maîtrisait naturellement, elle était en lui.

Le jeune homme passait la plus grande partie de son temps à dormir ou à rêver les yeux grands ouverts. Il quittait souvent la ville pour s'isoler dans un coin perdu, à la recherche d'un petit lac ou d'une cascade d'eaux cristallines. Ce genre d'endroit était propice à sa méditation. Il s'allongeait dans l'herbe verte, fermait les yeux et laissait son esprit vagabonder dans l'univers onirique.

C'est dans un tel endroit qu'il avait trouvé refuge par cette magnifique journée de printemps. Il était arrivé tôt le matin et, après s'être baigné, il laissait les rayons du soleil sécher son corps. La douce mélodie de la cascade, le chant des oiseaux, la chaleur apaisante l'invitaient à fermer les yeux et à se laisser bercer. Quelques instants plus tard, son esprit quitta son corps... il rêvait.

Il flottait au-dessus de grandes étendues de fleurs multicolores bercées par une brise tellement douce qu'elle se faisait caresse. Il sentit quelque chose passer au-dessus de lui, quelque chose de merveilleux qui fit frissonner tout son être de plaisir. Un être fabuleux, aux ailes d'arc-en-ciel, venait le rejoindre. Nanya était éblouissante.

Son corps s'étirait en de longs rubans de couleur et, à chaque battement de ses ailes, une pluie étincelante s'abattait sur les plaines, accentuant la beauté des fleurs.

Le Dragon de la Magie et des Rêves tourna quelques instants autour de l'homme. Sa tête de saurien n'avait rien d'effrayant. Bien au contraire, elle inspirait la beauté, la tendresse et la sérénité.

Nanya attira doucement vers elle le voyageur plongé dans ses rêves et le déposa sur son dos avec la délicatesse d'une mère. Puis, d'un battement de ses ailes immatérielles, elle l'emmena explorer le domaine infini du rêve. Ils survolèrent des contrées inconcevables où le pic des montagnes permet d'atteindre les étoiles, où, sur les plaines aux mille couleurs, galopent des créatures à la beauté inimaginable. Ils passèrent au-dessus de valons féeriques, de forêts magiques et croisèrent la route d'autres voyageurs des rêves, humains et dragons. Ils virevoltèrent entre des îles flottant dans les airs, des îles sur lesquelles se dressaient des tours de marbre blanc. Et, pendant le voyage, Lesten s'abreuvait de la magie de Nanya et Nanya s'enrichissait de l'âme de Lesten. Personne n'aurait pu vraiment dire pourquoi le Grand Dragon des Rêves était aussi attaché à cet humain mais le fait est que Nanya avait trouvé en ce jeune homme un compagnon idéal, un être qui partageait sa conception du monde. Lesten était intimement lié à la magie et donc à Nanya. Il n'avait nul besoin, comme les autres humains, de comprendre les enchantements. Pour lui, c'était aussi naturel que de respirer. Pendant longtemps, le Dragon des Rêves avait pensé que seuls ceux de sa race en étaient capables.

Les deux voyageurs étaient tout à leur bonheur. Soudain, Nanya se cambra et déploya ses ailes pour ralentir son vol. Devant eux, un rideau d'éclairs leur barrait la route. De lourds nuages noirs voilaient le ciel d'une région du monde onirique. Dans la tourmente, on distinguait des formes abominables qui s'abattaient sur d'autres explorateurs pris au piège par le déluge. La terre elle-même se convulsait et prenait des formes chaotiques.

"- Une zone de cauchemars", murmura Nanya.

Alors qu'elle allait contourner le phénomène, il se produisit un événement des plus singuliers. Tout changea autour des deux compagnons. La plaine disparut et fit place à une lande désertique et craquelée ; les montagnes se transformèrent en volcans. Le ciel bleu devint une affreuse voûte grisâtre parcourue de lues sinistres hantées par des monstres hideux. Et au-dessous d'eux s'ouvrait un gouffre immense, un gouffre sans fond dans lequel étaient engloutis de malheureuses créatures des rêves.

"- Le Puits du Monde des Esprits, indiqua Nanya. Le Monde Onirique est l'antichambre du domaine spirituel. La frontière qui sépare ces deux univers est ténue et peut être aisément brisée. Il faut nous éloigner au plus vite".

À peine avait-elle fini sa phrase que Nanya sentit un frémissement dans l'éther. Les Mondes du Rêve et des Esprits étaient ses domaines, rien ne pouvait la surprendre sur ses terres. Pourtant, l'attaque qui la frappa de plein fouet la prit complètement au dépourvu.

Quelque chose l'avait frappée, quelque chose de terriblement puissant. Elle fut étourdie par la violence du coup et tomba comme une pierre vers le gouffre de ténèbres.

Au dernier moment, elle réussit à déployer ses ailes et à planer jusqu'à un endroit sûr, à quelque distance de là. Lesten comprenait mal la situation. Il restait accroché au cou de Nanya et n'osait bouger de peur de la déconcentrer.

"- Il faut te réveiller, Lesten, dit Nanya. Cela devient beaucoup trop dangereux pour toi.

- Hélas ! quelque chose m'en empêche, répondit le jeune homme.

- Il faut une magie bien puissante pour contraindre un voyageur des rêves à rester dans le domaine onirique, reprit Nanya. Notre adversaire, quel qu'il soit, est redoutable".

Alors, le Grand Dragon fut frappé une seconde fois. La douleur fut telle que Nanya se cabra et ce geste fit tomber Lesten de son dos. Il suffisait, personne ne pouvait se moquer de la Maîtresse des Rêves sur son territoire. Elle fit appel à sa puissance et s'entoura d'un halo de clarté qui fit reculer le cauchemar, mais le gouffre de ténèbres résistait. Des âmes de rêveurs y étaient engloutis sans qu'elle puisse rien y faire. C'est alors que les bêtes de cauchemar s'abattirent sur elle. Elles jaillissaient de partout, difformes et abjectes, conçues dans les plus sombres recoins de l'inconscient des êtres les plus vils. Oh ! Nanya savait qu'elle ne risquait rien, ces créatures ne pouvaient pas grand-chose contre elle, mais elle se doutait bien que ces monstres n'étaient qu'une diversion. Elle en eut rapidement la confirmation en entendant les cris de Lesten. Son compagnon était irrésistiblement attiré vers le gouffre de ténèbres par des tentacules cristallins qui lui enserraient la gorge, les jambes et l'abdomen.

Le malheureux se défendait vigoureusement mais son adversaire était bien trop puissant. Nanya se frayait un chemin à travers des hordes de créatures cauchemardesques. Mais, quand ses griffes et sa magie en pulvérisaient des centaines, il en apparaissait mille autres.

Lesten fut englouti dans l'abysse insondable et le cauchemar disparut. Nanya se retrouva seule au milieu des Contrées du Rêve. Tout était redevenu normal.

Mais Lesten n'était plus là. Elle sentit une profonde détresse l'envahir. Qui pouvait bien l'avoir ainsi agressée ? Elle craignait de connaître la réponse.

Nanya était la seule Maîtresse du Monde Onirique mais, comme tout être vivant, elle avait des rêves et surtout des cauchemars. Ce qui venait de lui dérober son bien le plus précieux était son pire cauchemar. Si elle voulait retrouver son compagnon, elle devrait lutter contre elle-même.

Le cœur lourd, le Grand Dragon déploya ses ailes et s'envola. Elle vola longtemps au-dessus des Terres Chimériques puis, d'une simple pensée, elle se matérialisa dans la réalité. Elle se posa à côté de la dépouille inconsciente du jeune homme et le souleva avec délicatesse. Alors, lentement, son corps massif se métamorphosa. Quelques instants plus tard, elle avait pris forme humaine.

Un voyageur qui passait par là affirma avoir aperçu, près de l'Étang des Songes, une femme magnifique à genoux dans l'herbe verte qui serrait contre elle un beau jeune homme inconscient. Le voyageur jura que cette femme, d'une beauté troublante et nimbée d'une aura blanche et opaline, n'avait pas de visage et qu'on ne voyait que ses deux yeux, des yeux noyés de larmes.

histoire

LE GRAND DRAGON DE LA MAGIE

*"Il m'arrive parfois
de rêver au véritable
sommeil..."*

—Nenya

*Lorsque Khy et
Kalimsshar s'im-
miscèrent dans les
rêves pour dérober
la future conscience
des hommes, Nenya
suivit leur progres-
sion avec intérêt et
leur facilita même
la tâche, en leur
cédant un peu de
son essence
magique.*

Sixième enfant de Moryagorn, Nenya est l'incarnation du domaine des esprits et de la magie. Née des rêves du premier des Dragons, elle est à la fois semblable et totalement contraire à Kalimsshar. Semblable, car ces deux êtres partagent la connaissance de la magie, des esprits et des mondes oniriques. Totalement opposée, car Nenya règne sur les rêves, alors que Kalimsshar est le souverain des cauchemars ; Nenya est une entité de pure beauté et d'une bonté sans bornes alors que Kalimsshar est l'incarnation des instincts les plus vils et les plus sombres. Les deux Grands Dragons sont ennemis mais pourtant ils ont de nombreux points communs.

AUX SOURCES de la vie

Nenya a toujours aimé la solitude. Dès sa naissance, elle quitta ses frères et sœurs pour parcourir les terres et les recouvrir d'un voile de magie. Puis elle se plongea dans le Domaine des Rêves qui n'était alors constitué que de la pensée de Moryagorn. Elle se désola de cette situation et voulut que d'autres âmes peuplent ces territoires de leur inconscient. Elle commença par inciter ses frères et sœurs à l'accompagner dans ces nouvelles contrées et à y faire germer leurs rêves. Puis, quand les Dragons conçurent de nouvelles formes de vie, animées par la magie de Nenya, les royaumes oniriques s'épanouirent. Cependant, Nenya n'était pas satisfaite. Les dragons et leurs créatures manquaient terriblement d'imagination. Aux premiers âges du monde, on ne connaissait que le Rêve. Il fallut attendre la naissance

de Kalimsshar pour que les cauchemars viennent empiéter sur le territoire de Nenya. Elle fut la première à percevoir la naissance du Dragon de l'Ombre. Contrairement à ce que l'on pense, son royaume ne fut pas envahi par le Cauchemar et sa magie ne fut pas corrompue par celle de Kalimsshar. En fait, le Cauchemar naquit du Rêve et la Magie Noire fut engendrée par celle de Nenya. Cette dernière comprit que Kalimsshar apportait l'équilibre et non le chaos. Rêve et Cauchemar allaient de paire et pour que le plus beau des songes puisse exister, il fallait que le plus terrible des cauchemars soit engendré.

Puis vint le temps où la vie foisonna. Khy et Kalimsshar créaient de nouvelles formes de vie aussi variées que colorées. Sans qu'ils le sachent, Nenya observait avec attention leurs travaux et insufflait sa magie dans chacune de leurs créations. Chaque nouvel être était le bienvenu dans le Monde des Rêves. Chaque nouvel être peuplait un peu plus le Monde des Esprits.

Il n'y eut qu'une seule exception. Un jour, Kalimsshar créa un être grotesque dont la particularité résidait dans le fait qu'il n'avait nul besoin de se reposer. Cet être ne rêvait pas et n'avait pas d'âme. Il s'apparentait plus à une créature minérale dotée de la faculté de se mouvoir qu'à un être éclairé, capable d'imagination. Cette chose était si repoussante et si vile que Nenya ne lui accorda pas sa magie. De plus, Kalimsshar lui-même jugea cette création inutile. Il la jeta dans les profondeurs de la terre et ne s'en soucia plus. Pourtant, quelque chose donna la vie à cette pitoyable créature qui s'est multipliée dans les profondeurs de la terre. Personne ne sait ce qu'elle est devenue.

Le don du rêve

Alors vint l'Homme et Nenya fut enfin presque satisfaite. L'être humain a ceci de particulier qu'il possède une imagination sans limites. Son esprit est donc le ferment idéal de l'univers onirique. Les immortels peuplèrent le Royaume des Songes d'éléments d'une beauté incroyable mais aussi d'une laideur repoussante. Leur inconscient généra de véritables paradis fabuleux, mais aussi des enfers inconcevables. Nenya, et Kalimsshar dans une moindre mesure, bénéficièrent de cette manne inespérée.

Nenya était parfaitement au courant du vol perpétré par Kalimsshar et Khy. Elle avait elle-même tenté de stimuler cet endroit refoulé de la conscience des dragons, que ces derniers n'utilisaient jamais. Quand le Seigneur de l'Ombre proposa à Khy d'en dérober une partie pour la donner à l'homme, elle ferma les yeux.

Mais, encore une fois, le Dragon de la Magie sentait que le Domaine des Rêves n'était pas totalement achevé. Les humains semblaient faire preuve d'une certaine réserve, retenue qui sera balayée ultérieurement quand ils deviendront mortels.

La naissance des Immortels fut un grand événement pour tous les dragons. Mais, tandis que la plupart des Grands Aîlés se disputaient leurs faveurs, Nenya choisit de rester discrète. Elle ne leur apparaissait qu'en songe, curieuse de découvrir ces êtres si fragiles mais à l'imagination si vaste. Elle offrit à ceux qui passaient leur vie à rêver certaines connaissances magiques. Consacrant tout son temps à ces nouveaux venus, à aucun moment Nenya ne remarqua les manœuvres perfides de Kalimsshar visant à dresser les uns contre les autres les enfants de Moryagorn. Lorsque les guerres fratricides éclatèrent, elle ne le découvrit qu'au moment de la Première Mort. Bien entendu, elle avait perçu un certain trouble dans son royaume au fur et à mesure que les songes de ses frères et sœurs devenaient de plus en plus troublés ; elle avait également senti la puissante magie à laquelle faisaient appel ses congénères. Mais quand le premier Immortel périt, elle vit s'ouvrir dans son propre domaine le Gouffre des Âmes, une porte béante donnant sur le monde des esprits.

Effarée par la violence des Guerres Fratricides, Nenya se retira dans son domaine onirique et ne revint parmi ses frères qu'au moment du dénouement de la Bataille de Khyméra. De temps en temps, elle se rendait auprès de sa sœur, Heyra, pour tenter de la raisonner afin qu'elle et ses frères mettent un terme aux combats. C'est certainement

l'influence de Nenya qui poussa le Grand Dragon de la Nature à prendre la parole au cours du siège de l'empire de Kalimsshar, pour tenter d'apaiser la situation.

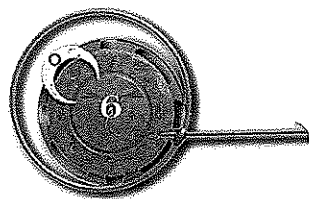
Une fois le conflit terminé, les choses ne s'arrangèrent pas pour autant. De nombreuses créatures étaient mortes, privant le Monde des Rêves de leur énergie. Les zones de cauchemars étaient de plus en plus nombreuses, trahissant les tourments des derniers immortels. Le royaume de Nenya se dégradait au fur et à mesure que les humains dépérissaient. Cela inquiéta même Kalimsshar qui vint, en songe, s'entretenir avec le Dragon des Rêves. Il lui parla du Pacte des Maudits, du secret qui donnerait aux humains la possibilité d'être affranchis du lourd fardeau de l'immortalité. Seul, il ne pouvait y arriver. Il avait besoin du concours de Nenya pour que cela soit possible.

Le Dragon des Rêves savait que ce pacte serait la dernière pierre à l'édification de son royaume. C'était ce qu'elle attendait depuis si longtemps. Elle allait enfin être totalement satisfaite. Elle accéda à la requête de Kalimsshar. Quelque temps plus tard, le Dragon des Ombres rencontrait Khy et l'Homme devenait mortel.

Le frère de l'ombre

L'âge de la Fondation fut un âge de renouveau pour Nenya. Tandis que la population humaine se développait, le Royaume des Rêves et la magie du monde ne faisaient que croître. Et quand vint le temps de la réconciliation entre les humains et les dragons, Nenya offrit la magie à l'humanité. Bien entendu, les hommes ne la manipulaient pas aussi bien que les dragons, ils ne disposaient pas non plus de l'énorme potentiel magique des aîlés mais ils faisaient preuve d'une imagination et d'un savoir-faire étonnants. Tout ce qu'ils vivaient dans la réalité, se retrouvait projeté dans le monde onirique : leurs espoirs, leurs joies, leurs peines, leurs douleurs, leurs doutes, leurs croyances. Nenya était satisfaite et passait beaucoup de temps avec les âmes vagabondes errant dans les contrées irréelles de son domaine. De temps en temps, elle s'attachait à un individu particulièrement réceptif à ses enseignements et elle lui apprenait à parfaire sa maîtrise des enchantements. Contrairement aux autres Grands Dragons, Nenya incita directement les humains les plus doués à venir la retrouver dans son sanctuaire tout en se jouant d'eux en brouillant les pistes et en changeant continuellement d'emplacement. Ces pèlerins ignoraient qu'ils répondaient

*Nenya constitue,
avec Heyra et Ozyr,
l'un des trois seuls
principes féminins
issus de Moryagorn.
Sans être véritable-
ment une femelle, et
encore moins une
femme, elle possède
une mentalité, un
caractère et un mode
de pensée qui s'op-
posent en tous points à
ceux de ses frères.*



histoire

Si les mages partagent tous un peu de l'enseignement de Nanya, certains s'éloignent de la tradition pour s'adonner à leur recherches, usant de magie pour mieux créer et façonner le monde qui les entoure.

inconsciemment à son appel. Les siècles passèrent et Onyr, la Cité Mouvante, vit le jour ainsi que la Caste des Mages.

Après une longue période de prospérité, Nanya dut faire face aux manigances de Kalimsshar. Ce dernier était de plus en plus présent dans le royaume onirique et, par le rêve, rendait visite à de nombreux humains qu'il pervertissait. Nanya ressentit au plus profond de son être le résultat de ces agissements. Des sorciers primitifs avaient désormais accès à une magie déformée par le Seigneur de l'Ombre et cette magie était comme un cancer pour le Dragon des Rêves. Au plus profond d'elle-même, elle sentait cette perversion qui la rongait. Étant la force élémentaire qui gouvernait la magie, Nanya était directement affectée par l'œuvre de Kalimsshar. Elle qui n'était que pureté et bonté, souffrait le martyr quand un être diabolique puisait en elle pour faire le mal. C'est alors que commencèrent les Grandes Guerres qui allaient durer plus de treize siècles.

Ce fut la période la plus sombre pour Nanya. Une tumeur de noirceur la dévorait de l'intérieur. Elle se rendit auprès de Kalimsshar pour le supplier de mettre un terme à ses desseins ; il l'ignora, alla voir ses frères et ses sœurs pour les implorer de faire cesser ces guerres absurdes ; ils firent la sourde oreille. Seule Heyra partageait le chagrin de Nanya. Voyant sa sœur au plus mal, elle lui apporta toute l'aide possible. Mais rien n'y faisait. Les siècles passaient et Nanya agonisait. Ses propres fidèles, les Grands Mages de la Caste des Mages, se lancèrent tête baissée dans des conflits destructeurs. Certains se nommèrent même Seigneurs de la Guerre. Ils transformèrent la magie en une arme de destruction sans pareille. Chaque fois qu'on utilisait le don de Nanya pour détruire, elle avait l'impression qu'on lui donnait un coup de poignard. Mais le pire était encore à venir.

Le voile maudit de l'histoire

Après plusieurs siècles de guerre, deux événements faillirent être fatals au Dragon des Songes. Tout d'abord, Nanya sentit que quelque chose ou quelqu'un se nourrissait de l'essence magique du monde. Elle découvrit par la suite que les responsables étaient les Deux Immortels. Contrairement aux autres humains qui exploitaient la magie que leur avaient offert les dragons, ces Immortels puisaient leurs pouvoirs directement au cœur même du monde. Cela la troubla profondément et, aujourd'hui encore, les Deux Immortels restent pour elle un sujet de préoccupation et d'étonnement.

Le second événement, et certainement le plus terrible, survint quand une partie de la progéniture de Nanya se joignit à la folie meurtrière qui s'était abattue sur le royaume. Ses propres enfants cédaient à l'appel de la guerre et utilisaient leur magie pour détruire. Certains succombèrent à la corruption de Kalimsshar, d'autres ont conservé cet intérêt pour le combat et ont pris des distances avec leur mère. Ils se lient généralement aux mages combattants, de plus en plus nombreux.

Et vers la fin des Grandes Guerres, Nanya était tellement affaiblie qu'elle laissa la tumeur qui la dévorait se transformer en

un océan de noirceur. Ce qui était pur fut vicié, ce qui était beau fut souillé, ce qui était bon devint malfaisant. Le Dragon des Rêves se transformait peu à peu en un être maléfique, une créature si terrible et si mauvaise, que Kalimsshar lui-même ressentit pour la première fois de sa vie une terreur sans nom.

Le Seigneur de l'Ombre fit aussitôt appeler ses frères et ses sœurs. Seule Heyra répondit. Les deux Grands Dragons se rendirent au chevet de Nanya et furent témoins d'un spectacle si infâme et si épouvantable, qu'ils en gardent encore les stigmates aujourd'hui. Le Dragon des Rêves, dans son domaine onirique, reposait au cœur d'une terre de cauchemar comme nul homme et nul dragon n'en avaient jamais vu. Le corps de la bête immonde qu'était devenue Nanya laissait s'échapper des flots de magie pure qui se déversaient sur le monde. Jamais les mages n'eurent accès à tant d'énergie ! Tout autour de la misérable créature, des esprits de rêveurs étaient inexorablement attirés. Dès qu'ils touchaient la chose informe, ces esprits cessaient d'exister.

Heyra et Kalimsshar firent alors appel à toute leur puissance pour sauver leur sœur. Alors que, dans la réalité, des armées colossales s'apprêtaient à s'affronter pour le contrôle d'Yris, la capitale du royaume draconique, dans le Domaine des Songes se déroulait une bataille plus terrible encore. Mais Kalimsshar savait la cause perdue. Il aurait fallu que tous les Grands Dragons fussent présents pour enrayer cette déchéance. Mais ses autres frères et sœurs étaient trop occupés à guerroyer.

Alors, au plus profond de la terre, quelque chose s'éveilla. Kalimsshar se sentit investi d'une puissance incommensurable. Moryagorn s'adressait à lui, car seul le Dragon de la Corruption pouvait comprendre et combattre le mal qui dévorait Nanya. Investi du pouvoir du père des Dragons, le Maître de l'Ombre toucha l'âme de sa sœur. À cet instant précis, dans la réalité, Solyr le Prodige se dressait au milieu des armées ennemies et mettait fin à treize siècles de guerres.

Nanya, soutenue par Kalimsshar et Heyra, reprit le contrôle d'elle-même. Son corps se convulsa et ébranla le royaume onirique. Du cœur des ténèbres jaillit une lueur qui consuma la bête. Alors Nanya naquit une seconde fois. Elle vomit la tumeur qui la rongait depuis des millénaires. La masse noire s'épancha de la gueule du dragon avant d'éclater en milliers de fragments qui s'éparpillèrent dans tout le domaine des songes.

De cette lutte intérieure, le Grand Dragon des Rêves ne garde presque aucun souvenir. Nanya sait que son royaume est désormais hanté par

une part d'elle-même, une part pervertie qui, à jamais, souille certaines zones d'ombre du royaume onirique.

Le chant de l'espoir

Après la renaissance de sa sœur, Kalimsshar regagna son royaume. Jamais il n'oublierait le chant de Moryagorn, l'âme de Nanya et surtout le fait que même la corruption doit être maîtrisée, de crainte qu'elle ne dévore tout. Heyra resta quelque temps auprès de sa sœur qui était redevenue l'être éblouissant qu'elle avait toujours été. La paix était revenue, la magie pouvait renaître.

Nanya prit conscience qu'il était illusoire d'attendre de l'homme qu'il se conforme à sa vision personnelle de la magie. Aussi accepta-t-elle les impulsions guerrières de ces humains et de certains de ses dragons. Elle avait offert la magie à toute l'humanité et elle en acceptait dorénavant les conséquences. En revanche, elle se réservait le droit d'accorder ses plus grandes faveurs aux rares Élus qui sauraient comprendre véritablement sa nature et donc la véritable nature de la magie. Nanya passe beaucoup de temps à rechercher ces êtres rares qui préfèrent embellir qu'enlaidir, construire plutôt que détruire. Ces poètes, ces cœurs purs sont pour elle de véritables joyaux. Elle les inspire et leur enseigne le véritable chemin de la magie. Souvent, elle trouve de tels individus au sein des castes de Heyra et de Szyl. Elle leur accorde alors certains de ses dons, use de sa magie pour embellir leurs œuvres et espèrent secrètement qu'ils se tourneront un jour vers elle. Nanya se refuse à les inciter directement à la rejoindre. Elle considère que ce serait une trahison envers sa sœur et son fils.

Le Grand dragon des Rêves avait décidé de ne plus intervenir dans les affaires humaines, mais la naissance du mouvement humaniste la fit changer d'avis. Nanya considère l'Humanisme comme un véritable fléau. Pour elle, ceux qui embrassent cette philosophie mettent en péril les fondements mêmes du monde. De son point de vue, la science s'oppose à la magie et cette volonté de tout expliquer menace l'existence des rêves. Bien qu'elle se refuse à intervenir directement contre les Humanistes, Nanya ne se prive pas d'essayer de les manipuler par le rêve. Mais elle se rend compte qu'il lui est de plus en plus difficile d'atteindre ces gens par les songes. Cela ne fait que renforcer sa conviction que ce mouvement est dangereux.

Si elle reste farouchement opposée à son frère d'ombre, Nanya partage également un peu de la puissance corruptrice de Kalimsshar. Mère des Rêves et de la Magie, elle règne en effet sur un royaume aux frontières mouvantes, propices aux songes comme aux cauchemars, et son histoire lui a permis d'approcher de très près les contrées de la Fatalité.

LE ROYAUME DE NENYA

"De toute une vie de guerre et d'aventure, rien ne m'a plus surpris que les Marches d'Onyr..."

—Jard

Bien que les hommes aient reçu de Nenyà le don de la magie, leur pratique de l'art restait fragmentaire. Apprenant l'installation de leurs semblables autour des repaires de nombreux Grands Dragons, les mages se lancèrent à la recherche du sanctuaire de Nenyà, réputée pour ses mystères. Indifférente à son environnement, la Maîtresse des Rêves changeait irrégulièrement de site. Les mages décidèrent alors de conjuguer leurs pouvoirs afin de forcer la Chimère à les remarquer. Ils travaillèrent depuis leurs tours, aux quatre coins du Royaume de Kor. Ils recoupèrent leurs informations et les témoignages de nombreux voyageurs et finirent par la localiser. Il accomplirent alors leur projet le plus spectaculaire : téléporter simultanément toutes leurs tours auprès de Nenyà. De puissants enchantements furent convoqués et, une nuit, plus d'une centaine de tours de tous les pays s'évanouirent, réapparaissant devant la Maîtresse de la Magie. Surprise, cette dernière se téléporta à l'autre bout du monde et attendit. Sans se démonter, les mages pistèrent l'aura magique de Nenyà et recommencèrent leur spectaculaire voyage. Par trois fois, la Chimère se transporta à l'autre bout du monde et par trois fois les hommes se matérialisèrent quelques secondes après elle. Dubitative, elle décida d'écouter leur demande. Les mages la convainquirent de les instruire, mais se rendirent à l'évidence : leurs tours étaient devenues bien trop ensorcelées et menaçaient de se téléporter à nouveau de façon anarchique. Nenyà accepta alors de stabiliser les tours et décida que les prodiges accomplis resteraient éternels. Elle stabilisa le trajet de la nouvelle cité aux quatre points de sa trajectoire et les échelonna dans l'année.

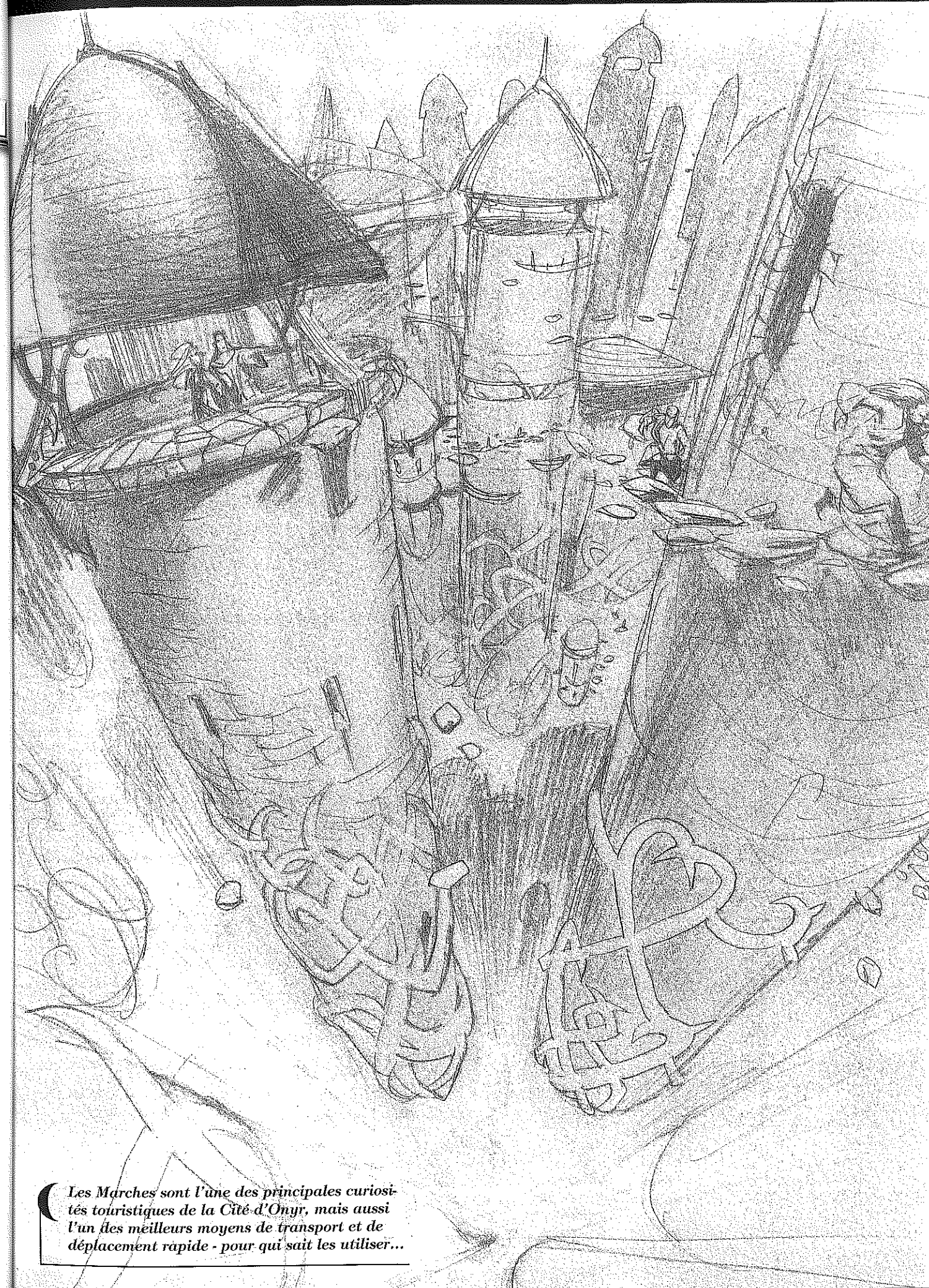
La cité de la magie

Onyr est la cité la plus impressionnante et la plus irréelle de Kor. Constituée de centaines de tours, mêlant styles et matières dans une fêerie de couleurs, elle flotte à plusieurs dizaines de mètres du sol. Les tours sont reliées entre elles par d'élégantes arches ciselées, des balustrades et des arc-boutants qui tressent une véritable dentelle architecturale. Toutes les matières entrent dans la composition des spires : pierre, marbre, bois précieux, métaux, mais aussi verre, liquides solidifiés par magie ou encore brumes densifiées. Toutes les tours sont rehaussées de bas-reliefs, gravures, frises et colonnades. Des brumes multicolores glissent paresseusement entre les tours, comme des serpentins de lumière. La nuit, Onyr est un véritable phare chatoyant, environnée de milliers de lucioles.

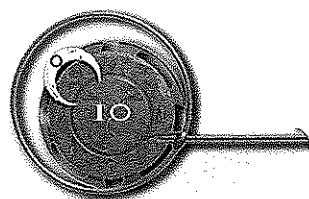
Onyr connaît une totale variété de climats au cours de l'année, mais il n'a jamais été question de plier le climat à la magie. Il y pleut, neige, vente, mais toutes ces conditions sont altérées de façon à rester supportables par la population. La canicule estivale comme la bise d'hiver autorisent à tous une activité régulière.

LOCALISATIONS

L'hiver, Onyr devient la capitale de Pomyrie et apparaît au dessus d'une vaste plaine où se rejoignent les principales routes du pays. Au sol, il existe une petite bourgade, Onyria, comptant quelques centaines d'habitants. Au printemps, elle se déplace sur l'île d'Ayendorl, au large de la Principauté de Marne. Cette île abrite les installations portuaires qu'utilisent les visiteurs pour venir, mais est inoccupée le reste de l'année. En été, Onyr



Les Marches sont l'une des principales curiosités touristiques de la Cité d'Onyr, mais aussi l'un des meilleurs moyens de transport et de déplacement rapide - pour qui sait les utiliser...



est située au-dessus d'un des bras du fleuve Lom. Personne ne réside en ces lieux sauvages à l'année. L'automne est une période d'installation sur la presqu'île de Jasp. Mis à part les villages côtiers, il n'y a pas d'implantation au sol, en raison de conditions magiques difficiles.

LA POPULATION

La cité de Nanya compte un peu plus de 90 000 habitants. La proportion de citoyens y avoisine les 80 %. La population est très liée aux castes et peu de serviteurs sont nécessaires, vu l'usage intensif de la magie. Si les trois-quarts de la population vivent de la magie, on estime que seul un cinquième de la population est réellement composée de mages. Le reste est formé d'une foule d'arti-

Nathiaël, l'actuel Seigneur-Chimère, est l'un des plus puissants Archimages de Nanya, mais il est bien rare de le voir se battre...

sans et de professions complémentaires qui fournissent aux mages tous ce dont ils ont besoin. La mentalité onyrienne est réfléchie, optimiste et inventive.

Un demi-millier de dragons seulement vit à Onyr, mais nombreux sont ceux qui y font de brèves apparitions. Il ne se passe pas un jour sans qu'un ailé vienne à la cité. Leur population peut atteindre alors douze à treize cents membres. Un tiers des résidents sont des chimères et un tiers sont des Dragons des Vents. Le tiers restant fluctue en fonction des saisons et des localisations, mais les Dragons du Métal et des Océans ont souvent parmi les plus représentés

LES GUILDES

Les guildes, indépendantes du pouvoir politique, constituent la majorité des organisations sociales d'Onyr. Elles se focalisent souvent autour d'un idéal académique mais certaines se consacrent à l'influence politique ou au commerce.

La guilde des maîtres bâtisseurs : elle regroupe en son sein des Mages de la Pierre, des maçons et des architectes. Cette puissante organisation

NATHIAËL

Seigneur Chimère d'Onyr

Mage (Statut 5) Artisan (Statut 2)
Caste : Mage (Seigneur Chimère) et Artisan (Compagnon)

FOR 7 RÉS 6
INT 10 VOL 11
COO 8 PER 9
PRÉ 13 EMP 12

Physique : 5
Mental : 10
Mânel : 7
Social : 8

Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : 25
Initiative : 4d

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

Interdit : la Loi du Partage
Privileges : tous ceux des mages, plus Autorisation et Psychométrie (artisans).

Élu de Nanya (niveau inconnu)

Compagnon draconique : inconnu

Compétences : Armes tranchantes 5, Conn. de la Magie 11, Conn. des Dragons 8, Histoire 6, Lois 8, Artisanat (Forge) 6, Artisanat (Gravure) 7, Don artistique 6, Psychologie 10, Castes 6, Diplomatie 8, Méditation 8, Astrologie 4.

Disciplines : Magie Instinctive 7, Magie Invocatoire 10, Sorcellerie 9.

Sphères : Pierre 6, Feu 4, Métal 8, Nature 3, Rêves 9, Cités 5, Vents 7.

est en charge de la construction de nouvelles tours si les Maîtres Élémentalistes le leur demandent. Ils sont présents dans tous les pays et les cités et sont souvent en charge de l'entretien magique et de la préservation des bâtiments enchantés. Leur chef est le Maître Sorcier de la Pierre.

La guilde des mages de guerre : elle est mondialement honorée et instruit les mages dans l'art de la guerre et dans l'usage de leur art sur les champs de bataille.

La Confrérie des Arpenteurs des Rêves : cette guilde de mages et de voyageur se consacre à l'exploration et la redécouverte de lieux symboliques et magiques de l'histoire du Royaume de Kor. Elle dispose de nombreux écrits historiques et magiques concernant les différents Âges. Leur chef est un voyageur de haut rang, Kaleb Therviss.

De nombreuses autres guildes existent, justifiant de réseaux ou d'influences fort variable. Citons la guilde des forgerons enchanteurs (sorciers artisans), la Confrérie de la Paix (mages diplomates) ou encore la Compagnie des Bardes d'Azur (mages baladins).

US ET COUTUMES

L'Élément

Selon la caste, il est de coutumes chez les habitants d'Onyr de conserver un peu d'un élément magique dans leur logis. En général, l'élément en question est valorisé par des artifices magiques (une fontaine perpétuelle, un bonsaï à croissance cyclique, etc.). Pour les plus riches, il n'est pas rare de voir les éléments varier d'une pièce à l'autre, rivalisant d'ingéniosité.

Les marches

Onyr est parcourue par de véritables torrents magiques, ce qui lui confère des propriétés étonnantes. Un utilisateur de la magie peut ainsi se libérer des contraintes de déplacement par les arches et les ponts et créer ses propres chemins. En se concentrant, un mage peut faire apparaître

une marche magique sous ses pieds, formée d'un élément particulier qui lui permettra de déambuler à sa guise entre les tours. Ce spectacle époustouflant est devenu monnaie courante à Onyr, mais ébahit toujours les nouveaux visiteurs.

LE VOYAGE

À date fixe, lorsqu'Onyr va se déplacer, les habitants se préparent paisiblement à la téléportation. Ils ferment portes et fenêtres et jeûnent le soir. Lorsque la nuit tombe, nulle lumière n'est allumée et personne ne sort. Les rues désertes ne sont plus parcourues d'aucune brume. Les habitants se couchent et attendent tranquillement l'aube suivante, à laquelle il reprendront normalement leur activité. La semaine de l'arrivée est souvent l'occasion de grandes fêtes. Durant la nuit en elle-même, nul ne sait ce qui se passe. Les fous qui ont tenté d'assister au transfert ont purement et simplement disparu. Certains murmurent que Nanya elle-même prend la cité dans ses griffes et la déplace ; d'autres disent que la Chimère distord le temps et l'espace afin de détruire puis recréer la ville à sa nouvelle localisation. Bon nombre de gens pensent que la cité se transpose sur un claquement de doigts, mais seuls les vingt-quatre Maîtres Élémentalistes savent réellement ce qui se passe.

LA VIE ET LA MORT

Lors d'une naissance, il est d'usage de faire tatouer l'enfant à son augure et au jour de sa naissance. Bien sûr, les parents choisissent l'endroit, mais le front et le torse sont privilégiés. Ce tatouage est souvent entretenu à l'âge adulte et ne donne lieu à aucun ostracisme. Bien sûr, les femmes prévoient leurs naissances et évitent d'accoucher sous l'augure du Fataliste ou les jours du Serpent...

De même, la mort est régie par l'augure. Une cérémonie plus ou moins fastueuse est organisée tous les soirs par le Passeur, un mage mor-

Convoquer les marches...

Pour créer une marche, un mage doit effectuer un jet de Magie Instinctive + Sphère de son choix contre une Difficulté de 5, de 10 s'il court. Chaque Niveau de Réussite lui permet de faire apparaître six marches. Ces marches n'existent que pour lui et seulement sous ses pieds - on ne peut donc le suivre. L'élément utilisé pour leur création n'est jamais néfaste pour le mage - un escalier de feu ne brûle pas et n'enflamme rien. Chaque fois que le mage avance d'un pas, la marche qu'il quitte s'évanouit et une nouvelle se forme là où il pose son pied. Il peut tourner, monter ou descendre à son gré.

Accéder à Onyr...

Onyr étant en altitude - environ trois cent mètres - y accéder paraît relever du miracle. Toutefois, sa vocation de Cité Draconique a conduit à divers aménagements. La guilde des transbordeurs, formée de mages musclés et spécialisés dans la magie des Portails d'Air est la principale organisation qui propose d'accéder à Onyr. Débarquant au sol à chaque implantation, cette guilde transporte par magie personnes et marchandises pour des prix abordables (10 db par personne et environ 5 par 100 kg de marchandise). Les méthodes vont de la lévitation à la téléportation, en passant par l'usage de barques flottantes. Tout trajet aérien est toléré SOUS la Cité et sous surveillance de la guilde ou des vigiles. Voler, flotter ou léviter pour accéder à la Cité hors de cette zone est interdit et revient à être foudroyé sur place. Un homme a, un jour, essayé d'installer un système de plateforme à poulies pour accéder à la Cité, mais un malencontreux incendie détruisit l'ensemble du mécanisme la première nuit...

tuairé désigné par la ville pour une durée de huit ans. Les corps sont disposés devant des niches où l'on pose une gemme. La cérémonie détacherait l'esprit du corps pour le lier à la gemme que la famille conservera. Le choix de la gemme dépend de l'augure de naissance du défunt ou, à défaut, du jour de sa mort. Le corps est ensuite détruit magiquement. Une fois la cérémonie passée, un cadavre est considéré comme "vide" et dénué de tout intérêt ou charge affective.

La nature profondément mystique de la Cité Mouvante lui permet de se déplacer au gré des saisons et de canaliser les énergies magiques des régions où elle s'implante.

Au printemps, Onyr se situe sur l'île d'Ayendorl, au large de la Principauté de Marne.

En été, elle gagne la chaleur du désert proche et surplombe l'un des bras du fleuve Lôm.

En automne, elle se transporte sur la presqu'île de Jasp, balayée par les vents marins.

En hiver, enfin, Onyr devient la capitale de la Pomyrie et se dresse à la verticale d'Onyria, la croisée des chemins.

COUTUMES VESTIMENTAIRES

Onyr est sans conteste la cité à la mode la plus opulente. Les vêtements bouffants et flottants, toges, capes et habits longs sont les plus portés. Il est de coutume de rehausser ses vêtements de broderies, dentelles, perles, lacets colorés, boutons et rubans. Les couleurs sont généralement vives, mais un citoyen onyrien porte rarement plus de trois couleurs. Les utilisateurs de magie accordent bien sûr leurs atours à leurs Sphères. Les bijoux sont omniprésents et comportent beaucoup de cristaux multicolores.

ÉCONOMIE ET POLITIQUE

Les lois d'Onyr sont appliquées avec d'importants moyens et une fermeté réfléchie. Les troubles de l'ordre public sont souvent réglés par magie et il n'est pas rare de voir des citoyens aider spontanément les vigiles de la cité. Les sanctions privilégient l'exil, la déchéance sociale et les altérations mentales magiques.

Il est à noter que des lois de la cité interdisent de rendre fixes des marches ou de créer des escaliers d'Ombre.

ÉCONOMIE

Onyr est une cité riche. Sa population use énormément de la magie afin de subvenir à ses besoins. De nombreux objets mineurs existent dans la vie courante, ce qui réduit les besoins. Onyr exporte des objets enchantés de toutes natures, des écrits ésotériques et un savoir-faire incomparable. Les services des mages sont chers et entraînent des flux financiers conséquents. Onyr importe des tissus, de la nourriture et des matières premières (gemmes, papier, métaux rares...) qui entrent dans un vaste commerce de Clés de sorts. La majorité des commerçants de la cité ont recours à la magie des Portails, comme une part importante de la population. Les importations sont faibles, car les gens vont plus souvent chercher directement ce qu'il leur faut plutôt que de le faire importer physiquement.

ORGANISATION

Le pouvoir légal de la cité est entre les mains du Seigneur Chimère, désigné par Nanya elle-même, et qui gouverne avec l'aval des Maîtres Élémentalistes. Le Seigneur Chimère est en charge de la loi, des impôts, de la défense et de la diplomatie. Il ne gère ni l'éducation ni l'aménagement de la cité, qui sont à la charge de la Caste des Mages. Le Seigneur Chimère est théoriquement indépendant, mais l'aval des Maîtres est incontournable.

Le Seigneur Chimère actuel est Nathiaël. C'est un puissant Archi Mage, réputé pour sa maîtrise de la Sorcellerie et des Portails. Il est d'un naturel mystérieux, créatif et artiste, ce qui fait de lui un gouverneur inhabituel. Sa grande force réside dans sa connaissance des hommes et de leurs aspirations. Il est en place depuis dix ans et dispose d'une vitalité étonnante.

POLITIQUE EXTÉRIEURE DE LA CITÉ

En tant que capitale de la Pomyrie, Onyr tend à réagir fermement contre les incursions Zûl, jouant de son statut de Cité Draconique (par respect, les Zûls n'attaquent en général pas en hiver). Elle dirige un effort de guerre contre les forces de Kali qui tenteraient de franchir les montagnes et dresse un cordon magique entre Solor et le reste du pays. Ses rapports avec les Terres Galyr sont bons et le commerce entre les deux nations est intense.

Le reste de l'année, Onyr cultive une autarcie politique quelle que soit son implantation. Elle n'a d'ailleurs pas grand compte à rendre sur l'île d'Ayendorl ou dans la Forêt Mère, car ces terres sont quasiment sans contrôle. Ses rares rapports avec Temeth sont excellents, en raison de l'entente des deux maîtresses des cités. Lors de l'implantation sur la presqu'île de Jasp, les rapports avec les Marches Alyzées sont plus variables car Onyr mène une politique indépendante depuis des siècles. On dit que Jard considère cette ville comme indépendante, mais brûlerait de pouvoir la rallier à sa politique durant son passage d'automne.

LA CITÉ DES TOURS

Onyr ne disposant pas de rues classiques, deux contraintes régulent la vie. D'abord, il est impossible de s'y déplacer autrement qu'à pied, les montures ne trouvant ici aucun usage. Ensuite, il n'y a pas de délimitation précise entre les quartiers. Chacun porte un nom mais certains s'interpénètrent et ne se situent que vaguement. L'architecture aérienne constitue un risque majeur. Il n'existe aucun enchantement destiné



Les quartiers marchands de la Cité des Mages regorgent d'herbes et plantes rares, de parchemins scellés, de cires, d'huiles, de cristaux et de roches, mais surtout de mages...et de voleurs.

à protéger le maladroît qui tomberait d'une passerelle. Soit il tombe en contrebas sur une autre balustrade, soit il chute jusqu'à tomber sous Onyr, où un Transbordeur vigilant pourra peut-être lancer un sort avant qu'il ne s'écrase lamentablement.

Les tours d'Onyr sont des bâtiments colossaux, régulièrement construits par la Caste des Mages et des Artisans. Elles comptent souvent plusieurs escaliers, habitations ou boutiques regroupées dans une spire comme dans un quartier autonome. Les accès en sont libres et tout trajet en ville implique l'usage de nombreuses passerelles et plusieurs tours à traverser.

LES QUARTIERS

LES TOURS INFÉRIEURES

Ces tours sont les premières accessibles lorsqu'on arrive par la terre. Elles forment le "bas" de la ville et sont dévolues au stockage des marchan-

dises, au logement des visiteurs et au commerce de masse. Les passerelles y sont larges et fonctionnelles, conçues pour les vastes mouvements. L'architecture est massive et solide et les tours de ce secteur ont souvent un diamètre important et des hauteurs réduites.

LES TOURS DE SZYL

Ces tours regroupent les habitations et guildes des Mages de l'Air. Elles sont situées à la périphérie de la cité et forment une couronne médiane. Ce quartier est très animé en raison de la forte proportion de voyageurs qui préfèrent y loger afin de garder un œil sur l'horizon. Les tours sont fines et gracieuses, souvent riches en balcons et fenêtres, faites le plus souvent de pierre recouverte de mosaïques claires. C'est dans ce quartier que se trouvent le plus grand nombre de tavernes et de boutiques exotiques.

LES DOIGTS DE BRORNE

Massifs et sobres, ces imposants donjons carrés sont présents un peu partout dans la Cité. Tels des falaises taillées, ils donnent l'impression d'être de véritables points d'ancrage pour les tours avoisinantes, irrévocablement plus fluettes. Il n'en est pourtant rien, car elles flottent comme les autres. Ces tours sont souvent prisées par les nouveaux résidents, ces habitats solides et rassurants permettant de s'habituer peu à peu à vivre dans des tours aériennes. On trouve ici de nombreux artisans, appréciant l'ambiance des bons ateliers aux murs épais.

L'ÉCHEVEAU D'ACIER

L'Écheveau est un réseau tentaculaire de tours métalliques baroques aux formes chargées de dentelle de fer. Comme coulées dans un seul bloc d'acier sombre, elles dressent vers le haut et le bas une véritable forêt de pointes, aiguillons et autre statues hérissées de piquants. On trouve dans ces édifices une population guerrière, violente et virile. Les guerriers comme certains artisans et protecteurs apprécient l'ambiance martiale qui y règne. Le nom de ce quartier vient du fait que chacune de ces tours communique directement avec ses jumelles par des arcs-boutants métalliques surchargés de frises acérées et sculptures déchiquetées. Pour ceux qui prennent le risque de traverser ces tours, l'Écheveau est certainement le moyen le plus rapide de circuler à Onyr.

LA RUCHE

Ce quartier est situé entre les tours inférieures et le Temple. Il s'agit de la partie la plus commerçante de la ville. Ici, tout s'achète et tout se vend. De jour comme de nuit, une foule bigarrée se presse autour et dans ces tours bruisantes qui forment le poumon économique d'Onyr. Les balcons sont larges et les tours sont souvent déformées par d'épais étais qui jaillissent de leurs flancs afin de soutenir une plate forme particulièrement imposante. Les couleurs de ce quartier vont du jaune au marron, avec une grande proportion de tours octogonales.

Lieux particuliers**LE TEMPLE DE LA MAGIE**

Situé dans le centre supérieur de la cité, cet ensemble de plusieurs dizaines de tours est une cité dans la cité. Relié aux tours populaires par de longues passerelles, il donne l'impression de

disposer d'une enceinte vide le coupant du reste de la ville. Ses tours sont les plus belles de la cité, comme si chaque élément avait été sculpté brut. Les Tours de Kroryn dressent les formes déchiquetées de leurs murs de lave mouvante vers les cascades ondulantes des murs des Tours d'Ozyr. Le vent porte la senteur des espèces multiples qui forment les Tours végétales d'Heyra... Où que se porte le regard, une matière élémentaire est taillée, sculptée ou tissée pour donner des spires magnifiques.

Dans le secret de ces murs, les mages les plus talentueux enseignent, conçoivent et explorent les secrets de Nanya. Chaque Sphère dispose de bâtiments et d'une organisation semi autonome, mais dépendant toutes de leurs trois Maîtres Élémentalistes. Accéder au Temple est facile, mais le mystère général et l'absence totale de guides font de son exploration une véritable aventure.

Les temples draconiques**OZYR**

La Tour d'Ozyr est une tour asymétrique aux murs d'eau, située dans la partie supérieure nord de la cité. On y trouve de nombreuses salles inondées, séparées par des murs de force de pièces absolument sèches.

KEZYR

La Tour du Dragon du Métal est faite de dizaines de matières différentes, assemblées en une mosaïque de textures. Des sculptures, vitraux, frises, et tentures le décorent, en faisant le plus riche de tous les Temples.

HEYRA

Taillée dans le tronc d'un arbre colossal, cette écharde de bois couverte de lierre et de chèvrefeuille offre un havre naturel dans cet environnement chaotique. Ce bâtiment est une immense entité vivante qui se dresse au sommet de la cité, laissant pendre des dizaines de mètres de lianes fleuries entre les tours en contrebas.

SZYL

Son Temple est formée de sept tours élancées de tailles irrégulières, reliées entre elles par des centaines de fils d'argent. On circule à la manière d'un funambule entre ces tours de dentelle où des dizaines de corniches et terrasses sont à ciel ouvert.

Le repaire de Nanya

À l'époque de la fondation des Cité Draconiques, Nanya fut la plus difficile à trouver en raison de sa mobilité constante. Incapable de se fixer, elle dut se résoudre à constater les capacités de ces mages obstinés qui réussissaient à la suivre. Acceptant de les former et de protéger leur assemblage de tours ensorcelées, elle fut séduite par la débrouillardise de ces hommes qui l'avaient pourchassée. Elle décida alors de modifier la configuration des tours et de se créer un repaire au cœur de la Cité de la Magie.

Entre les tours du Temple de la Magie flotte une bulle lumineuse irisée qui protège l'ancre de Nanya. On y distingue des formes fugaces, des mouvements vaporeux ou liquides, comme si une épaisse tempête évoluait au ralenti à l'intérieur. Aucune passerelle ne mène à ce cocon d'énergie. Ceux qui désirent s'y rendre doivent s'en donner les moyens. On dit que l'intérieur est une gigantesque déformation de la réalité, une zone brumeuse et tourbillonnante où Nanya se plaît à perdre les impudents ou les visiteurs inintéressants. Certains disent y avoir rêvé ou volé en compagnie de la Chimère, mais toutes ces versions sont fragmentaires et s'effilochent dans les mémoires...

Les terres d'Onyr

Au fil de sa course, Onyr côtoie des terres marquées par son passage. Ces lieux sont souvent inconnus, craints et déserts, car les voyageurs se risquent rarement dans le sillage de la Cité de la Magie.

L'ÎLE D'AYENDORI

Entre le continent et la Principauté de Marne, cet îlot rocheux dresse ses falaises comme un défi aux intempéries. Pourvue de deux criques

Une légende locale raconte qu'à l'Âge des Fondations, Brorne et Nanya se seraient livrés ici à l'une des plus belles danses nuptiales de toute l'histoire du Royaume de Kor... La grâce de Nanya formant un contrepoint somptueux à la majesté pesante de Brorne, la danse aurait duré plusieurs jours, épuisant les deux Dragons. Mais il advint que, durant cette union, l'un des Deux Immortels assista à la parade nuptiale. Il en résulta une perturbation infime de l'union qui devait prendre des proportions colossales. Car, au lieu de donner naissance à un puissant dragon, le site se mua peu à peu en un marécage grouillant et anarchique, dévorant année après année les terres avoisinantes. Nanya décida alors de veiller son enfant malade, au grand désarroi de Brorne qui, touché dans son honneur, refusa la moindre attention à un tel dégénéré. Nanya cherche depuis le moyen de rendre à son descendant la conscience de sa nature draconique et ses pleines capacités. Et ainsi, année après année, elle retourne sur les lieux envahis par la forme élémentaire de son fils, veillant sur lui avec l'amour d'une mère.

encaissées, Ayendori abrite le port d'Onyr, entièrement fait de bois, actif durant le printemps. Des escaliers et des sentiers pavés permettent d'accéder à un plateau surplombant la mer de plus de trente mètres. À cet endroit, le sol est érodé par les intempéries et, en l'absence d'Onyr, aucune habitation solide n'y résiste longtemps. Seule une borne se dresse face à la mer. Lorsqu'Onyr est présente, les transbordeurs investissent le plateau et effectuent des noria entre la cité, le plateau et le port.

LE FLEUVE LOM

Au cœur de la Forêt Mère, le fleuve serpente comme un ruban, perpétuellement couvert d'une couche de mousse et de nénuphars. Lorsqu'Onyr flotte au-dessus, quelques rares voyageurs guident des caravanes au travers de la forêt en suivant un ancien sentier. Ils ouvrent alors une piste saisonnière, à grand renfort de magie et d'esclaves. Un ponton moussu accueille les rares barges qui se risquent à remonter le fleuve. Il est réputé pour être plus dangereux encore que la voie terrestre, bien que plus direct. Cette implantation est de loin la plus solitaire, et les rares visiteurs y viennent souvent par magie.

LA PRESQU'ÎLE DE JASP

L'avancée de la presqu'île dans la Tourmente est une zone marécageuse, parsemée de vastes plaques de sel étincelant. Elle est le lieu d'une activité surnaturelle chaotique ponctuée d'éruptions magiques aux effets cataclysmiques ou insignifiants. Le marécage semble connaître une période de calme lors de l'installation d'Onyr, ce qui permet aux villages de pêcheurs côtiers de procéder à l'exploitation des veines de sel.

Il est dit que la Cité Mouvante d'Onyr serait depuis toujours le refuge préféré de Nanya. Dans le plus grand secret, la Chimère y adopte sa forme humaine pour côtoyer les mages et partager les moindres de leurs émotions.

LES ÉCAILLES DE NENYA

*"Fragile est la
frontière entre nos deux
mondes, humain..."*
- Neny

L'énergie des Portails est capable de créer des perturbations dans l'équilibre magique d'un lieu, même paisible en apparence, et de provoquer des phénomènes aussi imprévisibles que l'irruption d'une créature élémentaire, l'écho de lamentations lointaines, la superposition de deux images illusoires, etc.

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 aîlés modèlent et transforment les modes de vie des habitants de Kor.

Les descriptions qui suivent présentent quelques lieux et objets marqués, sinon forgés par Neny, 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

LES ARCHES DU RÊVE

Au plus profond du temple de Neny se trouve une grande salle voûtée dans laquelle se dressent les quatre Arches du Rêve. Ces Arches sont aussi vieilles que la création des hommes par les Dragons. Elles permettent d'accéder physiquement aux mondes oniriques. Il existerait d'autres arches dans des endroits isolés et difficiles d'accès. Celles du Temple de Neny à Onyr sont gardées par de puissants Mages de la Sphère de Magie. Les gardiens ne craignent pas trop ceux qui voudraient utiliser ces Arches pour plonger dans les songes ; en revanche, ils redoutent particulièrement les créatures qui pourraient en surgir. C'est par ces Arches que les mages de la ville peuvent, en cas de besoin, appeler la Légion des Soldats Oniriques - voir ci-dessous.

LES SOLDATS ONIRIQUES

En cas de nécessité, on peut faire appel à une unité tout à fait particulière, celle des Soldats Oniriques. Ce sont des songes qui peuvent prendre pied dans la réalité pendant un certain temps. Les Soldats Oniriques puisent leur énergie directement dans tous les mages qui effectuent l'invocation. Leur nombre dépend donc du nombre de magiciens engagés dans le rituel - en général, un magicien peut faire apparaître dix Soldats. Ils sont immatériels et ne peuvent en aucun cas communiquer. En revanche, leurs attaques ont des effets tout ce qu'il y a de plus réels. Ils ne sont vulnérables qu'à la magie ou aux armes forgées à partir de fragments de rêves ou de cauchemars.

LES TOURS DE L'IMPROBABILITÉ

Il existe de par le monde d'étranges tours faites de marbre blanc et noir, où réalité et rêve se mêlent. Ces tours sont rares. Elles apparaissent et disparaissent sans aucune logique. À travers elles, on peut pénétrer dans le monde des rêves ou en sortir, mais uniquement après avoir surmonté les nombreux obstacles des tours.

LES TAVERNES DES POÈTES

Dans de nombreuses villes, on peut trouver une Taverne des Poètes. Ces endroits sont, dit-on, bénis par Szyl et Neny. On dit même que les deux Grands Dragons s'y rendraient en personne de temps en temps. Non seulement ces tavernes offrent des spectacles et de la nourriture de très grande qualité mais, en plus, on y dort particulièrement bien. Toute malveillance semble y être impossible. Les voleurs échouent systématiquement

quand ils y tentent un larcin et les esprits échauffés se calment très rapidement comme... par magie.

LES SANCTUAIRES DES RÊVEURS

Ces Sanctuaires, tenus par des fidèles de Neny, fleurissent un peu partout dans le Royaume de Kor. On s'y rend pour dormir et partager les rêves des autres visiteurs. De plus, des mages de Neny s'assurent qu'aucun cauchemar ne vienne perturber les songes des invités. Pour ceux qui ont des troubles du sommeil, on propose certains produits favorisant l'état de somnolence comme les célèbres perles d'Onyr qui permettent de s'endormir instantanément. Un individu hanté par des cauchemars peut y trouver le repos.

LES DÔMES DE LA GRANDE TERREUR

Dans certains endroits reculés, apparaissent ces étranges Dômes noirs. On peut y pénétrer sans contrainte en franchissant le seuil de ténèbres délimitant le Dôme. Ce qui se trouve à l'intérieur, personne ne le sait. On pense qu'il s'agit de zones de cauchemars. La plupart de ceux qui ont tenté l'aventure n'en sont jamais ressortis. Les quelques rares individus qui sont réapparus sont devenus complètement fous. Ils vivent prostrés en murmurant des paroles inintelligibles et leurs traits sont déformés par la terreur. On n'a jamais pu en tirer quoi que ce soit.

LES FAILLES DU RÊVE ET DES ESPRITS

Un peu partout dans le monde, il peut se produire une faille entre le rêve - ou le cauchemar - et la réalité. Les effets d'une faille sont variables. Il peut s'en déverser des songes ou, au contraire, la réalité peut pénétrer dans le domaine onirique. Ces failles permettent également de passer d'un univers à l'autre. Mais il existe certaines failles qui donnent directement dans le monde des esprits. Le problème, c'est qu'il est impossible de faire la différence entre une faille de rêve, une faille de cauchemar et une faille spirituelle.

Les écaïlles insoupçonnées

LE TALISMAN ÉTHÉRÉ

Alliah Sallava, une grande magicienne de Neny, créa il y a des siècles plusieurs talismans permettant d'ouvrir un passage entre le monde réel et celui des esprits. Par ce passage, on peut appeler un esprit draconique selon le type de

talisman. Mais celui qu'elle conçut pour Neny est de loin le plus puissant.

Description

Le Talisman Éthéré est un petit disque de cuivre fixé à une lanière de cheveux tressés. Il ne porte aucun symbole mais dégage une légère lueur, perceptible la nuit.

Pouvoirs et Capacités

Le Talisman Éthéré peut être utilisé de deux manières différentes : soit dans le monde réel, soit dans le Monde des Rêves. Dans le monde réel, il permet, une fois par mois, d'invoquer un esprit draconique qui restera pendant un tour, sauf si le personnage est un fidèle de Neny. Dans ce cas, il restera pendant un nombre de tours égal à la Tendance Dragon du personnage. Si on utilise ce talisman plus d'une fois par mois, le dragon apparaît mais l'invocateur doit lancer un nombre de dés égal à la valeur de sa Tendance Dragon contre une Difficulté de 15 - de 10 pour un fidèle de Neny. La difficulté est augmentée de 5 points par appel supplémentaire. S'il échoue, il est emporté dans le Monde des Rêves, après que le dragon a obéi à ses ordres pour la durée du tour. Un personnage emporté dans le Monde des Rêves sombre immédiatement dans le coma et ne peut en sortir que si des aventuriers viennent le chercher dans le domaine onirique.

Le possesseur de ce talisman peut également en faire usage quand il rêve, puisqu'il possède aussi l'objet quand il s'endort. Dans l'univers onirique, il peut, chaque année, faire appel au dragon un nombre de fois égal à sa Tendance Dragon. La créature restera avec lui pendant un nombre de tours égal à deux fois sa Tendance Dragon.

LA POUDRE DE SOMMEIL

On raconte que, de temps en temps, la frontière séparant la réalité du Monde des Rêves est tellement ténue que des fragments de songes apparaissent dans la réalité pendant un bref instant. Ces fragments ne laissent derrière eux qu'un peu de poussière cristalline que l'on appelle la Poudre de Sommeil.

Description

La Poudre de Sommeil est une substance cristalline extrêmement légère. On ne peut en recueillir que quelques pincées à chaque endroit où un rêve a débordé dans la réalité. La Poudre scintille légèrement.

De nombreux animaux et créatures sont associées à la Sphère élémentaire de Neny, que ce soit pour leur morphologie, leur mode de vie ou leurs capacités naturelles. Les hiboux sont de loin les plus connus des mages, qui leur prêtent des vertus de sagesse, de clairvoyance et même d'ubiquité. Il est même dit dans les écoles de magie que ces animaux seraient l'incarnation permanente de Neny sur terre...

Pouvoirs et Capacités

Cette Poudre peut être utilisée sur n'importe quelle créature vivante. Pour qu'elle agisse, il faut la saupoudrer au-dessus de la cible – ce qui est impossible en combat ou s'il y a du vent. Une pincée suffit, quelle que soit la taille de la créature. La cible affectée doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 25 ou s'endormir immédiatement pendant 1d10 heures. La victime fera toujours de beaux rêves et se réveillera détendue et entièrement reposée. On raconte que tout individu profitant du sommeil d'une victime de la poudre pour la tuer sera à jamais hanté par des cauchemars terrifiants.

L'ÉLIXIR DU CAUCHEMAR

Alors que les rêves débordant dans la réalité créent la poudre du sommeil, les cauchemars qui se matérialisent produisent un liquide suintant et noir. Ce liquide est appelé Élixir du cauchemar et ses effets sont terrifiants.

Description

L'Élixir est une matière visqueuse dont on peut recueillir quelques gouttes à l'endroit où se sont matérialisés des cauchemars – généralement 1d10/2 gouttes. La matière est totalement opaque et colle à tout ce qui entre en contact avec elle. On ne peut la ramasser et la stocker qu'avec des ustensiles faits de cristal.

Pouvoirs et Capacités

Une seule goutte de ce puissant ingrédient transporte immédiatement une victime dans le Monde des Cauchemars, si elle échoue à un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 30. Mais, contrairement à la Poudre de Rêve, la victime reste éveillée. Toute la réalité autour d'elle s'enchevêtre avec un univers de terreur. L'effet dure pendant 1d10 tours. Pendant ce temps, l'infortuné voit toutes ses difficultés augmentées de 10 points s'il tente d'agir. Il est terrorisé et ne raisonne plus sainement. Tout ce qui l'entoure – amis ou ennemis – est perçu comme une menace. Les gens lui paraîtront atrocement déformés et hostiles. De plus, le personnage devra effectuer à chaque tour un jet de Mental + Volonté contre une difficulté de 15. La difficulté est augmentée de 5 points par tour supplémentaire. S'il échoue, il cède à la terreur et fuit aveuglément pendant que dure l'effet. S'il échoue une deuxième fois à ce jet, il est frappé d'une phobie permanente – en rapport avec son cauchemar. S'il échoue une troisième fois, il sombre dans la folie. S'il échoue une quatrième fois, il tombe en catalepsie et demeure prisonnier du Monde des Cauchemars jusqu'à ce que des voyageurs oniriques viennent le libérer.

FRAGMENTS DE LA BÊTE

Lorsque Nanya, Heyra et Kalimsshar anéantirent la bête immonde qui sommeillait dans le Dragon de la Magie, celle-ci fut pulvérisée et ses fragments éparpillés dans tout l'univers onirique. Certains de ces fragments se matérialisèrent dans la réalité.

Description

Les fragments de la bête ont une forme très variable. Dès qu'un être vivant s'approche d'eux, ils prennent la forme de ce que cet être désire le plus. Ainsi, pour un charognard, ils ressembleront à une carcasse pourrie ; pour un guerrier, ils prendront l'apparence d'une belle arme, pour un forgeron, l'aspect d'un métal précieux, etc.

Pouvoirs et Capacités

Dès qu'un personnage touche un fragment, il doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 25. Les adeptes de Nanya et les Prodiges bénéficient en plus d'un nombre de dés égal à leur Tendance Dragon. Si le jet est réussi, le fragment disparaît comme s'il n'avait jamais existé. Si le jet échoue, l'objet convoité disparaît également mais le personnage perd immédiatement 1 point de Tendance – au choix. Le fragment s'est insinué en lui et commence à le dévorer de l'intérieur. Il commencera alors à ressentir une soif de destruction inextinguible. Le personnage deviendra irascible et plein de haine. À ses yeux, tout ne sera que laideur. Dès qu'il se battra, qu'il se disputera avec quelqu'un, qu'il se sentira contrarié, etc., il devra effectuer un autre jet de Mental + Empathie ou perdre un autre Point de Tendance. Chaque Point de Tendance perdu se transforme en 2 points de Haine qui s'utilisent comme des Points de Tendance normaux. Si un personnage perd tous ses Points de Tendance, il est entièrement consumé par la Haine et se transforme en une machine de destruction aveugle. S'il est vaincu, il explose et génère de nouveaux fragments qui apparaissent un peu partout dans le monde.

Un individu victime d'un fragment peut être soigné dans les Temples d'Heyra, de Nanya, de Kalimsshar ou par des Prodiges. Le processus est long. Il nécessite 1D10 semaines par point perdu. Au bout de ce temps, le personnage effectue un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 25. En cas d'échec critique, le personnage perd 1 Point de Tendance qu'il ne peut récupérer et il ne pourra être guéri que par Nanya en personne – l'occasion d'une grande quête.

LES ORBES DE RÊVE

Les Orbres de Rêve furent inventés par des fidèles de Nanya, désireux de conserver des fragments

de leurs songes. Ils parlèrent de leur idée au Grand Dragon du Rêve qui leur accorda le droit d'arracher à son royaume des Sphères de rêves. Les grands mages usèrent d'une puissante magie pour créer ces Orbres, mais certains, par négligence, emprisonnèrent des créatures oniriques se trouvant dans la zone de leur songe. Après avoir découvert ces abus, Nanya refusa de transmettre de nouveau ce pouvoir. Seuls quelques rares magiciens en détiennent encore le secret. On raconte aussi que certains auraient utilisé ce don à des fins beaucoup moins avouables et que des cauchemars auraient également été placés dans des Orbres.

Description

Un Orbe est une sphère transparente d'1 à 10 centimètres de diamètre. Chaque centimètre correspond à une surface de 10 mètres dans le Monde du Rêve. On raconte qu'il existerait des Orbres beaucoup plus grands. On peut voir dans l'Orbe le rêve qui y est emprisonné.

Pouvoirs et Capacités

Les Orbres peuvent être utilisés de plusieurs manières. On peut s'endormir avec un Orbe en le serrant dans ses mains. Dans ce cas, l'esprit du personnage se retrouvera dans l'Orbe et bénéficiera du rêve qui s'y trouve. Généralement, ce sont toujours des songes particulièrement agréables. Mais ils agissent directement sur l'organisme de celui qui s'y projette. Ainsi, un personnage qui utilise un Orbe de Rêve dans lequel il peut boire à volonté ne sera plus assoiffé. Si, dans ce rêve un forgeron est présent, il pourra réparer son équipement ; s'il y a un guérisseur, il pourra soigner le détenteur de l'Orbe, etc. On ne peut utiliser un Orbe qu'une fois par jour. Le danger est que l'on ne peut se réveiller pendant huit heures à chaque utilisation. Pire, si un individu malveillant retire l'Orbe des mains du dormeur pendant son sommeil, l'esprit reste enfermé dans l'objet.

Il arrive que certains Orbres renferment des secrets qu'un explorateur pourra découvrir. Certains mages ont même enfermé leur esprit dans ces Orbres et n'ont plus de corps. Tout esprit à l'intérieur d'un Orbe est à l'abri des cauchemars et il est totalement isolé des Mondes des Rêves.

Un Orbe peut également être brisé – certains mages utilisent la magie pour les rendre indestructibles. Un Orbe brisé libère le rêve qu'il contient, et ce rêve se superpose à la réalité pendant 8 heures. Au bout de ce temps, le rêve se dissipe et disparaît à tout jamais. Pendant que le rêve est actif, l'environnement et les person-

nages oniriques deviennent réels – l'environnement onirique remplace l'environnement réel. L'effet s'applique dans un diamètre de 10 à 100 mètres, selon la taille de l'Orbe. Tout ce qui se trouve à l'extérieur peut y pénétrer, mais sera soumis aux nouvelles conditions. Tout ce qui se trouve à l'intérieur tire bénéfice de ce nouvel environnement que l'on peut quitter en franchissant le seuil du rêve.

Notes : certains personnages ou créatures pris dans un Orbe peuvent y avoir été emprisonnés de manière involontaire. S'il s'agit de l'esprit d'un rêveur, au moment où l'Orbe est brisé, son esprit regagne son corps si celui-ci est encore en vie. Sinon, il meurt et rejoint le monde spirituel. S'il s'agit d'une créature onirique, elle regagne immédiatement le Monde des Rêves.

LES ÉPÉES DES SONGES

Les Épées des Songes furent forgées pendant les Grandes Guerres, par des artisans mages. Les Mondes des Rêves étaient alors particulièrement perturbés par les cauchemars engendrés par le mal rongant le Grand Dragon de la Magie. Ces mages ramenèrent de leurs songes des fragments de rêve avec lesquels ils firent ces épées.

Description

Toutes les Épées des Songes sont des épées longues, légèrement translucides et d'une très grande beauté. Elles sont solides, quoi que très légères – environ 1kg. Cependant, quand elles sont utilisées dans le monde réel, leurs lames traversent la chair sans l'endommager, mais elles affectent normalement les matières inertes. Ainsi, on peut tout à fait parer une épée des Songes et les armures protègent de leurs effets – voir ci-dessous).

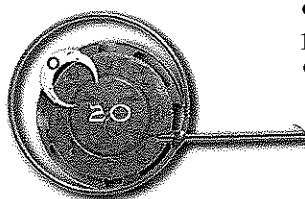
Pouvoirs et Capacités

Ces Épées peuvent être utilisées dans la réalité mais aussi dans le Monde des Rêves. Dans la réalité, les dommages qu'elles infligent n'affectent pas la créature touchée. En revanche, ces dommages sont la difficulté contre laquelle la victime doit réussir un jet de Mental + Volonté si elle ne veut pas sombrer dans l'inconscience pendant 1d10 tours.

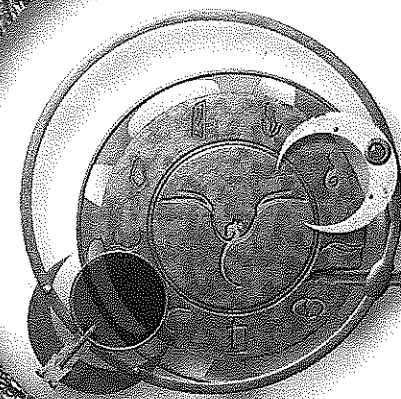
Dans le Monde des Rêves, les épées des songes infligent des dommages égaux à ceux d'une épée à 2 mains, bien qu'elles soient considérées comme des épées longues en ce qui concerne leur maniement. Tout rêveur vaincu en songe par une telle arme ne meurt pas mais se réveille brutalement.

Toutes sortes d'objets et de matériaux sont susceptibles de recevoir les enchantements des mages et l'énergie élémentaire de Nanya, mais seuls les plus précieux – et les plus rares – seront capables de véritables prouesses.

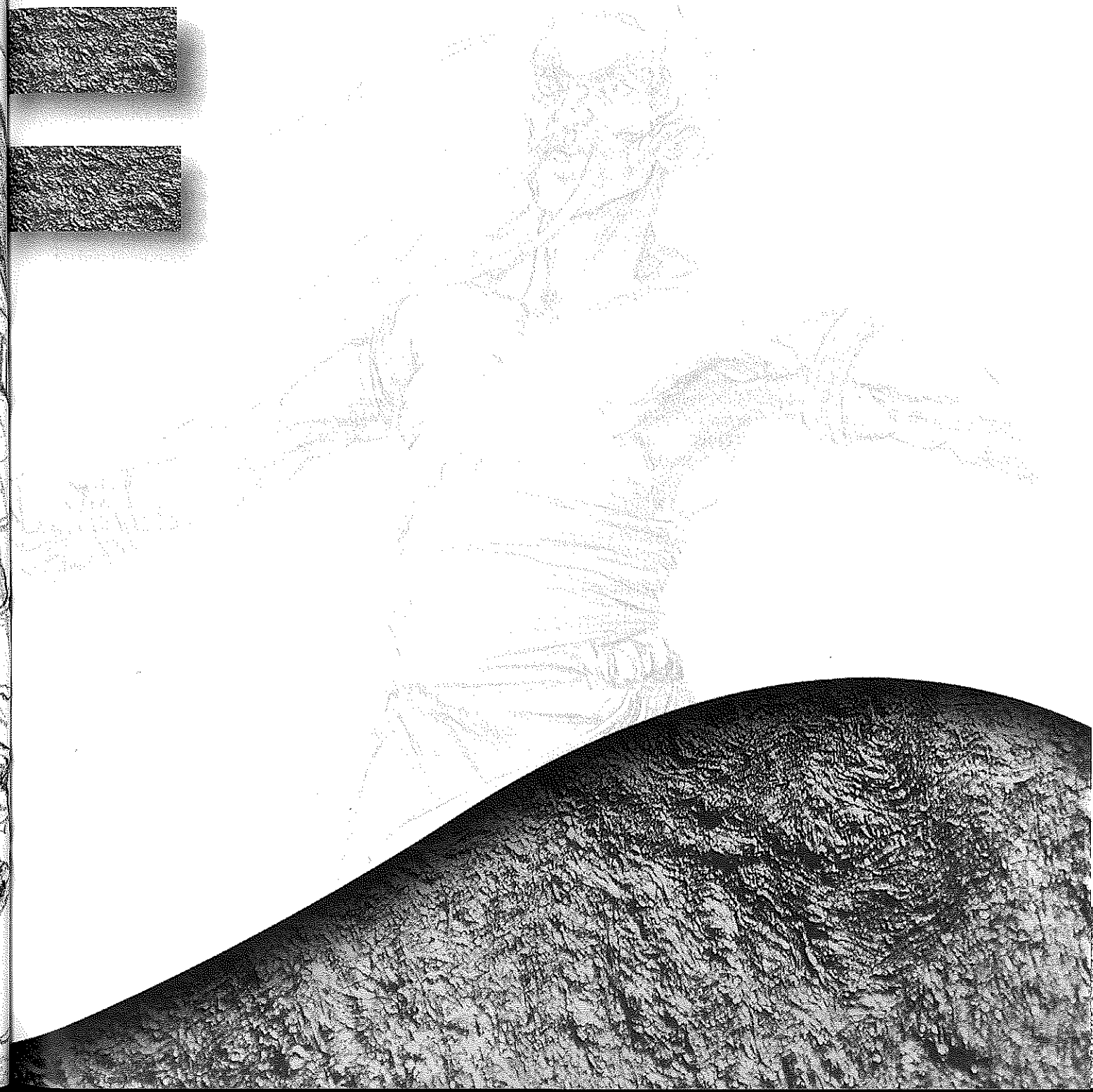
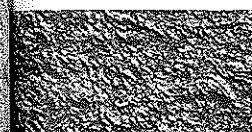
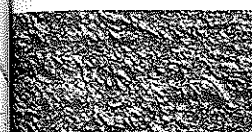
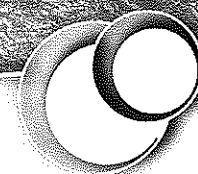
Alliah Sallava, la créatrice des talismans élémentaires, était jadis une citoyenne respectée de la caste des mages. Bien que disparue depuis plusieurs siècles, son nom continue de circuler dans les rangs de la caste, comme celui d'un modèle de dévouement et d'inventivité. On lui attribue à ce titre les origines de la faction des enchanteurs, à la fois mages et artisans de Kezyl.



Onyr,
la Cité de la Magie



L'HOMME



LA CASTE DES MAGES

"Chimère est si particulière que sa générosité a pris la forme... d'une caste."
- Nathiaa
Seigneur Chimère

Bien que les neuf Grands Dragons maîtrisent la magie, Nénia en est le principe fondamental. Ainsi, les Grands Ailés ont tous une partie de Nénia en eux et réciproquement. Quand Kroryn utilise la magie, il puise dans ses propres facultés mais une partie provient directement de Nénia. Il existe donc neuf écoles de magie, chacune étant indépendante mais toutes ayant un lien indirect avec Nénia. Un magicien de Kezyr, par exemple, suit les enseignements du Dragon du Métal, mais il se doit aussi d'apprendre les principes de la magie selon Nénia. De nombreux étudiants acceptent sans aucune difficulté le patronage de deux Grands Dragons. Nénia accepte tous les mages, qu'ils suivent rigoureusement ses préceptes ou qu'ils préfèrent se rallier aux enseignements d'un autre Grand Dragon. En revanche, elle n'enseignera ses plus grands secrets qu'à ceux qui se montrent dignes d'elle. Généralement, ceux qui peuvent prétendre à ces révélations sont ceux qui étudient la magie de Nénia, celle d'Heyra et celle de Szyl. Il arrive souvent au Grand Dragon de la Magie d'accorder des faveurs à des membres d'autres castes, qui ne pratiquent absolument pas la magie mais dont l'âme est pure.

Onyr, cité des mages

La Caste des Mages est née avec la création d'Onyr, la Cité Mouante. Jusqu'à cette date, les hommes avaient appris à manipuler les bases de la magie des dragons. Mais il n'existait aucune Sphère d'Étude et la plus grande anarchie régnait dans l'apprentissage de cette discipline. Les humains n'utilisaient alors qu'une infime fraction de la puissance qu'on mettait à leur disposition. Quand les premières Cités Draconiques commencèrent à être érigées, chaque Grand Dragon apprenait à ses fidèles tel ou tel sortilège sans aucune structure pour canaliser leur savoir. Nénia se désespérait de voir certains individus jouer avec ses forces sans aucune retenue et surtout sans en comprendre la nature. L'édification d'Onyr fut l'occasion de mettre un peu d'ordre dans ce chaos. Tous ceux qui pratiquaient ou s'intéressaient à l'art magique furent invités à se rendre dans cette cité. Les castes avaient fait leur apparition et Nénia était désormais la protectrice des magiciens. Mais il existe

une énorme différence entre la magie selon Nénia et la magie selon Kroryn ou Brorne. Il fut donc décidé de répartir la Caste des Mages en neuf Sphères, chacune dépendant directement d'un Grand Dragon. Nénia resterait cependant l'arbitre suprême de toute magie. Il fut aussi décidé que tout mage désirant apprendre cet art se devait de passer au moins un an dans l'école du Dragon des Rêves. Pendant longtemps, il n'exista aucune structure hiérarchique stable au sein de cette caste. On se rendait à Onyr pour parler, échanger des idées, témoigner de son expérience dans tel ou tel domaine, mais rien de concret ne sortait de tout cela. Seule l'école de Nénia vit le jour à cette époque. Les rares élus acceptés en son sein se désespéraient de la légèreté avec laquelle certains dragons octroyaient des dons à leurs Élus.

LA FONDATION DE LA CASTE

Alors vint Ossaar, un des plus grands mages de Nénia. Portant le titre de Maître des Mages, il décida d'organiser les écoles de magie. Il rédigea une liste impressionnante d'Interdits et n'accorda l'accès à la ville d'Onyr qu'à ceux qui suivaient les enseignements du Dragon de la Magie. Cela eut pour effet immédiat de déclencher une crise dont les partisans de Nénia ne pouvaient sortir vainqueurs, leurs propres Interdits les empêchant d'avoir recours à la seule chose que respecte l'homme : la force. Ossaar, dépassé par les événements, se retira et céda sa place à un conseil formé par les représentants des huit Sphères de Magie (la Sphère de l'Ombre étant exclue). Ces représentants n'étaient pas les plus grands magiciens dans leurs domaines respectifs, mais ils étaient érudits et surtout avaient de bonnes connaissances dans des domaines aussi variés et vitaux que la politique et l'administration.

Leurs premières décisions mirent un terme à la prolifération chaotique de la cité. Désormais, on ne pourrait plus construire tout et n'importe quoi dans l'enceinte de la ville. On réglementa strictement l'utilisation de la magie sur le territoire et on sépara les différentes Sphères. Le conseil fut baptisé Conseil des Sages. Comme Nénia était l'incarnation de la magie, elle fut directement représentée par un élu connu sous le titre de Seigneur Chimère. Ossaar fut pressenti mais déclina la proposition, il en avait soupé des problèmes d'organisation. Chaque Sphère de Magie fut regroupée au sein d'une université distincte, chacune d'elle étant dirigée par un Grand Maître. Les huit Grands Maîtres des universités formèrent le Conseil des Grands Maîtres des Sphères. La Caste des Mages commençait à prendre forme mais la guerre menaçait l'humanité.

Alors qu'en Nénia se développait un mal profond, cela avait des conséquences de plus en plus visibles sur le comportement des magiciens et notamment sur le Seigneur Chimère. Ce dernier revendiquait de plus en plus de pouvoir, supplantant complètement le Conseil des Sages. Parallèlement, les magies enseignées se faisaient de plus en plus destructrices et en quelques siècles, tous les préceptes pacifiques de Nénia furent oubliés. Onyr s'était muée en une ville où régnaient en maîtres absolus, des mages dont les seuls objectifs étaient le pouvoir et l'expérimentation. Alors que certains des plus grands magiciens de la Maîtresse des Rêves disparaissaient ou étaient frappés de folie, les enchanteurs, seigneurs de la guerre, prirent le pouvoir. Leurs élèves participaient activement aux grandes guerres. La magie n'était plus faite pour créer ou embellir le monde, mais pour le détruire.

C'est vers la fin de cette période troublée qu'apparurent les Sorciers Obscurs, un groupe de puissants magiciens issus de toutes les disciplines qui se livraient à des expériences atroces et n'étaient motivés que par la destruction et la souffrance. Ossaar en était le maître.

Cet homme pacifique, plein des idéaux du Dragon des Rêves, était devenu un individu diabolique, assoiffé de sang. Avec l'aide du Seigneur Chimère, il dominait complètement le Conseil des Sages et celui des Grands Maîtres des Sphères. Ce groupe œuvrait dans l'ombre pour éliminer tous ceux qui menaçaient sa suprématie. Trop occupés à livrer leurs guerres, les autres puissances du monde ne remarquèrent pas ce qui se passait à Onyr. Ce furent les Maîtres Élémentalistes qui réagirent. Ces derniers regroupent des spécialistes dans un domaine précis de la magie. On en compte vingt quatre, un pour chacune des disciplines de magie dans chaque Sphère. Ayant à l'époque peu de pouvoir politique, ils étaient dispersés de part le monde

et se livraient à leurs expériences personnelles sans trop se soucier des événements d'Onyr. Les trois Maîtres Élémentalistes de la neuvième Sphère de Magie, celle de Kalimsshar, furent contactés en rêve par le Dragon de l'Ombre. Il les pressa de rencontrer les trois maîtres dépendant d'Heyra et d'intervenir dans les affaires intérieures d'Onyr. Atterrés par ce qu'ils découvrirent, ils allèrent quêrir les dix-huit autres maîtres et décidèrent d'agir. Les mages se livrèrent alors une guerre impitoyable dans la ville du sanctuaire de Nénia. Beaucoup furent tués au cours de combats titanesques dans les rues de la ville enchantée. Des tours s'effondrèrent sur une population prise au piège, des bâtiments furent rasés par une magie dévastatrice. Mais quand le calme revint, les derniers Sorciers Obscurs avaient été vaincus et Ossaar, âgé de plusieurs siècles, fut capturé. Les Maîtres Élémentalistes prirent le pouvoir et réorganisèrent la société.

Les grandes guerres étaient finies et Nénia, dans le Monde des Rêves, avait vaincu la Mal qui était en elle. Ses magiciens, s'éveillant à leur tour de ce long cauchemar, comprirent qu'ils avaient été les victimes de quelque chose qui les dépassait complètement. Ossaar, accablé par ce qu'il avait fait, mourut en demandant pardon.

Après ces terribles événements, on réorganisa l'équilibre des pouvoirs à Onyr, mais aussi au sein de la Caste des Mages. Le Seigneur Chimère conserva sa place au sommet de la hiérarchie mais cette fois-ci, secondé par les Maîtres Élémentalistes. Le Conseil des Sages refit son apparition, s'occupant de la gestion économique, politique et sociale de la ville. Quant au Conseil des Grands Maîtres, son influence s'étend désormais sur toutes les écoles de magie à travers le monde. On institua une nouvelle organisation, celle des Gardiens, des magiciens issus de toutes les Sphères et dont le rôle est de prévenir tout nouveau dérapage et surtout de contrer d'éventuelles actions menées par les Sorciers Obscurs qui auraient pu survivre.

La hiérarchie

Avant d'aborder la hiérarchie au sein de la Caste des Mages, il est important d'apporter quelques précisions sur le Statut d'expérience des mages. Le Statut de Grand Maître est le plus convoité. Il n'existe que trente-neuf Grands Maîtres en magie, quatre par Sphère et un dans chacune des trois Disciplines. Les quatre Grand Maîtres de chaque Sphère sont les suivants :

Le Grand Maître de la Sphère (qui maîtrise les trois Disciplines avec autant de brio)

Le Grand Maître Instinctif de la Sphère
Le Grand Maître Invocateur de la Sphère
Le Grand Maître Sorcier de la Sphère.

Enfin, les trois derniers Grands Maîtres ne sont pas spécialisés dans un Élément mais dans une Discipline. Ce sont le Grand Maître des Invocations, le Grand Maître de l'Instinct et le Grand maître de la Sorcellerie.

Les Grands Maîtres peuvent perdre leur titre s'ils sont défiés par un candidat qui les surpasse au cours de duels magiques, impressionnants, mais très rarement dangereux. Généralement, ces duels ont lieu à l'écart de toute habitation et sont arbitrés par les autres Grands Maîtres. Il ne s'agit pas de vaincre son adversaire, mais de montrer qu'on possède une plus grande maîtrise de la magie.

Les principales carrières

Les Gardiens

Cette carrière est généralement suivie par les mages de Nanya, d'Heyra et même quelque fois par ceux de Kalimsshar. Ils n'ont aucune spécialité mais apprennent toutes les techniques permettant de détecter la magie et de savoir ce que pense un individu. En plus d'être magiciens, les Gardiens sont psychologues et connaissent parfaitement le comportement humain. Cette carrière compte très peu de membres, mais les mages de toutes les Sphères collaborent pour enseigner aux nouvelles recrues leurs techniques.

LES MAGES DE COMBAT

Spécialisés dans la magie instinctive, les mages de combat sont souvent des fidèles de Kroryn, de Brorne ou de Kezyr. C'est une carrière attirant souvent les plus jeunes au grand désespoir de Nanya.

LES SPÉCIALISTES ÉLÉMENTAIRES

Les spécialistes élémentaires se consacrent à l'étude d'une seule Sphère. Ce sont les magiciens les plus répandus, car leur maîtrise de la Sphère est souvent source de grands pouvoirs.

LES INVOCATEURS

Ceux qui choisissent de se spécialiser dans la magie invocatoire suivent cette carrière. Ils maîtrisent la technique des Portails et tentent d'apporter une réponse sur l'existence ou non des autres mondes. De nombreux mages de Nanya et de Szyl sont attirés par cette profession.

LES GUÉRISSEURS

Ces spécialistes de la Sorcellerie se consacrent à l'étude de l'utilisation de la magie sur les organismes. Bien qu'officiellement on parle de guérisseurs, il existe des écoles où les étudiants n'ont pas d'objectifs aussi nobles. On trouve donc des mages de toutes tendances dans cette carrière.

LES GÉNÉRALISTES

Nombreux sont les magiciens, toutes tendances confondues, qui suivent cette carrière. Ils étudient toutes les formes de magie sans en privilégier aucune.

LES ENCHANTEURS

Les mages de Kezyr sont les plus nombreux à s'intéresser à cette carrière. Mélangeant l'art de l'artisanat à celui de la magie, les enchanteurs sont particulièrement appréciés par l'ensemble de la population.

LES INGÉNIEURS

Rares sont ceux qui osent suivre cette carrière. On y flirte dangereusement avec l'Humanisme. Pourtant, certains cherchent à démontrer que le mariage de la magie avec une certaine technologie est possible sans être une hérésie. Les ingénieurs sont surveillés mais autorisés à poursuivre leurs recherches. Les fidèles de Khy et de Kezyr sont les plus nombreux dans ce métier.

LES RÊVEURS

Ces magiciens apprennent toutes les techniques du rêve. La plupart souhaitent être le aussi fidèles que possible aux enseignements de Nanya. C'est un métier difficile qui demande une prédisposition que tous n'ont pas. Les rêveurs sont souvent des gens qui passent le plus clair de leur temps la tête dans les nuages.

LES FIDÈLES DE CHIMÈRE

Les mages d'Heyra, de Szyl et de Nanya sont nombreux à suivre cette carrière – on raconte aussi qu'elle intéresse certains adeptes de Kalimsshar. Les étudiants y apprennent toutes les techniques visant à embellir toute chose, que ce soit un objet, un chant, de la musique, un paysage ou un être. De nombreux mages poètes, peintres ou sculpteurs sont issus de cette carrière. C'est une profession totalement opposée à celle des mages combattants.

LES SPÉCIALISTES DES RITUELS

Les mages qui suivent cette carrière se spécialisent dans les sortilèges les plus complexes demandant beaucoup de temps et une grande coopération. Ce n'est pas une profession où l'on voyage beaucoup et elle ne s'adresse donc pas à des aventuriers.

milices et organisations

LES GUILDES DE MAGES

Il existe de nombreuses guildes de magiciens qui fonctionnent en parallèle de la hiérarchie établie de la caste. Ces guildes – qui peuvent aussi s'appeler confréries, compagnies, etc. – ont des objectifs variables. Les plus répandues ont avant tout une fonction économique. Les guildes autorisent une grande autonomie à leurs membres et sont souvent spécialisées dans un domaine très particulier de la magie. Ainsi trouve-t-on une guilde des mages de guerre, une guilde des maîtres bâtisseurs, etc.

Le Corps des Mages est au cœur du système défensif de la ville. Il est constitué de volontaire issus de toutes les écoles qui se relaient pour surveiller la ville et y renforcer les défenses magiques. En cas de crise grave, le Corps des Mages est organisé en petites escouades de neufs individus dont le rôle est de soutenir les unités engagées en combat. Ce corps est dirigé par Ammana Letov, une mage combattante de renom.

LES CORPS COMBATTANTS

La milice d'Onyr

La milice d'Onyr est formée par des membres de la Caste des Protecteurs, ce qui a d'ailleurs été très mal pris par les combattants. Les membres de la Caste des Combattants sont en majorité des protecteurs, avec des connaissances magiques très limitées. En revanche, les capitaines sont souvent des magiciens mineurs, doublés de protecteurs de Brorne ou de guerriers de Kroryn. La milice est dirigée par le Capitaine Zenra, un homme d'une quarantaine d'années, protecteur et magicien de la sphère de la Pierre.

La milice rouge

La Milice Rouge fut créée à Onyr par la Caste des Combattants pour surveiller les bâtiments liés à Kroryn. Les fidèles de Kroryn n'ayant pas du tout apprécié d'être complètement écartés des défenses de la ville, ils ont fondé cette milice dont ils louent les services à tous ceux qui le souhaitent. La milice rouge ne peut intervenir sur la voie publique et n'a pas le droit de s'opposer à une intervention de la milice d'Onyr, même dans un secteur qu'elle est payée pour protéger. Bizarrement, il existe très peu de tensions entre les membres des deux organismes qui ont plutôt tendance à coopérer et non à se mettre des bâtons dans les roues. Le Capitaine de la milice rouge se nomme Omrack le Flamboyant.

Les Cavaliers de l'Aube

Ce groupe est constitué de monteurs de dragons. Ses membres sont mages, guerriers ou protecteurs et sont tous liés à leur monture. Ils constituent la troupe la plus puissante d'Onyr et ne sont mobilisés qu'en dernier recours. Les Cavaliers sont dirigés par Sutryl Lame-Rouge, un ancien Maître de la Caste des Combattants qui est aujourd'hui Mage de la Sphère du Feu.

LES MAGES DE L'OMBRE

Les mages de Kalimsshar sont présents à Onyr. Mais ils sont scindés en plusieurs organisations distinctes dont les objectifs sont rarement identiques.

La Confrérie Noire, dirigée par Sulik Osis, a pour but d'aider à préserver Onyr et l'équilibre des différentes magies, par tous les moyens. Ses membres sont le plus souvent tolérés au sein des conseils de magiciens. Ils leur arrive souvent de collaborer aux affaires de la ville. Ils donnent des cours à certains mages, dans le plus grand secret. On dit que les autorités inciteraient indirectement les membres de cet ordre à se charger des basses besognes, comme l'élimination d'un groupe de fanatiques.

L'Ordre Fataliste utilise toutes les ressources d'Onyr pour satisfaire ses propres ambitions. Ils se fichent des autres mages. Anna Garval, à la tête de cette organisation, ne recule devant rien pour que triomphe la Sphère de l'Ombre. Elle complotte contre les institutions établies à chaque fois qu'elle le peut, espérant un jour imposer sa Sphère comme magie dominante de l'humanité.

Les Guetteurs de l'Ombre sont des observateurs tout à fait neutres qui servent directement Kalimsshar et ses séides. Ils se cachent souvent sous des identités respectables mais sont au cœur des réseaux d'agents du Maître de la Fatalité. Leur chef est un certain Osval Loveck, un Grand Mage de la Neuvième Sphère. Publiquement, il assume l'identité d'un modeste maître d'études en Sorcellerie.

Les mages assassins

Cette organisation, qui n'existe pas officiellement, est constituée de mages venus de tous les horizons et qui mettent leurs talents au service du plus offrant. Ils utilisent la magie pour éliminer leurs cibles. Aucun d'entre eux n'est lié à un dragon. Ils n'ont pas de quartier général mais des établissements éparpillés où ils négocient leurs contrats. On dit que le chef des magiciens assassins serait un magicien de Khy. On ignore son nom.

Les Sorciers Obscurs

Tous les Sorciers Obscurs n'ont pas été éliminés lors du conflit entre mages qui ébranla la cité il y a tant de siècles. Ceux qui ont survécu se sont cachés et sont restés pendant longtemps dans la plus parfaite clandestinité. Mais depuis quelques temps, ils se sont réorganisés. Actuellement, ils essaient de ne jamais faire parler d'eux, se contentant de reconstituer leur ordre. Leurs pires ennemis sont les magiciens de Nanya, ceux d'Heyra et ceux de Kalimsshar. Ils suivent les enseignements de la bête immonde qui sommeille encore aujourd'hui dans les Mondes des Rêves et des Cauchemars. Bien que cette chose ait été vaincue, ses fragments fournissent encore à ces magiciens l'énergie magique dont ils ont besoin.

Les savants du Grand Art

Ceux qui suivent cette carrière se consacrent exclusivement à la recherche de toutes les connaissances magiques. Ils passent beaucoup de temps à compiler des ouvrages, mais aussi à voyager aux quatre coins du monde pour en apprendre d'avantage. Nombre de ces magiciens ont disparu aux confins du monde ou ont trouvé la mort au cours de leurs voyages. D'autres se sont laissés séduire par l'hérésie Humaniste, le Fatalisme ou par des doctrines encore plus effroyables. C'est donc une carrière dangereuse mais terriblement passionnante.

organisation et hiérarchie

Flora aux mille visages

Il n'est pas que les humains pour quitter les structures rigides d'Onyr. Flora - c'est sous ce nom qu'elle se présente aux humains - est une fille de Nanya qui a choisi la bohème. Dragonne très puissante, elle prend le plus souvent la forme d'une humaine à la peau laiteuse et aux cheveux roux... Flora n'est pas Cymbaline, elles sont amies et parfois l'une remplace l'autre à la tête de la cité de Nanya. Bien entendu, la Chimère est au courant de la petite ruse de ses deux compagnes et approuve le procédé. Cela permet une liberté plus grande pour agir discrètement si la situation l'exige. Ce que Cymbaline ignore, c'est que Flora prend l'apparence d'autres personnes, dans d'autres villes, et fait ainsi vivre une vingtaine de personnalités, toutes plus fausses les unes que les autres. Ce n'est pas de la schizophrénie mais un simple jeu. Là encore, Nanya approuve et Flora sait qu'elle n'est pas seule à...

La hiérarchie globale de la Caste des Mages n'est pas très complexe. En revanche, la hiérarchie interne de chaque école et de chaque Sphère est d'une grande lourdeur. À tel point que beaucoup se demandent comment un tel système peut fonctionner. Les membres de la Caste des Combattants, en particulier, sont ahuris par une telle diversité de maîtres, d'écoles, de conseil, etc.

Au sommet de la hiérarchie, on trouve le Seigneur Chimère et les Maîtres Élémentalistes. Cependant, ils interviennent très rarement dans les affaires de la caste, leur prérogatives étant beaucoup plus générales. À l'instar du Conseil des Sages, ils s'occupent plus de la cohésion de l'ensemble que des détails de chaque institution. Le Seigneur Chimère est désigné directement par Nanya qui indique son choix en visitant ses mages par le rêve. Il s'agit généralement du Grand Maître des Rêves mais il est aussi possible que Nanya désigne un individu de Statut inférieur.

Le Conseil des Maîtres Élémentalistes est constitué des spécialistes de chaque discipline au sein de chaque Sphère - Grand Maître Instinctif, Grand Maître Invocateur et Grand Maître Sorcier. Ils sont les conseillers privilégiés du Seigneur Chimère et ont pour principal objectif d'éviter des dérapages dans telle ou telle Sphère de Magie.

La véritable hiérarchie de la Caste des Mages est dominée par le Conseil des Grands Maîtres. Ces derniers, maîtrisant chaque discipline de leur élément, et reconnus pour leurs grandes prouesses magiques mais aussi leur sagesse, s'occupent de toutes les affaires concernant leur domaine et les relations entre les différentes écoles. Ce sont généralement des personnes assez âgées, liées à un dragon. Ce conseil dirige directement l'Université des Huit Sphères, constituée de trois écoles, chacune d'elles spécialisée dans une discipline mais dans aucune Sphère en particulier. Le Conseil est constitué de onze membres, les Grands Maîtres de

chaque Sphère - sauf celle de l'Ombre - et les Grands Maîtres des trois disciplines. Après viennent les Directoires de chaque type d'école - au nombre de onze, si l'on exclut l'École de l'Ombre. Selon les écoles dirigées, ces Directoires peuvent porter d'autres noms. Chaque Directoire est constitué de Grands Mages.

Les écoles magiques

Les Universités des Huit Sphères et les trois écoles spécialisées : ces universités sont récentes et restent peu répandues. On y enseigne la magie de manière très générale sans privilégier aucune Sphère en particulier - bien que la Magie de l'Ombre y soit officiellement interdite. On les trouve uniquement au cœur des plus grandes cités. Chacune de ces universités compte trois écoles se consacrant chacune à une discipline particulière.

Les Universités des Huit Castes : ces universités ont été créées au cours de ce siècle. Elles ouvrent leurs portes à toutes les castes. On y apprend l'étude de la magie appliquée à d'autres corps de métiers. Les artisans et les bardes sont souvent les plus intéressés par cet enseignement. Mais l'enseignement qui y est dispensé n'est pas à sens unique. Ainsi, tous ceux qui ne sont pas magiciens qui viennent en ces lieux apprennent aux mages leurs propres secrets.

Les Écoles des Neufs Sphères : chaque école affiliée à un Dragon particulier portent un nom qui la caractérise. Les Sanctuaires sont les Écoles des Rêves (Nanya) ; les Foyers, celles du Feu (Kroryn) ; les Nids, celles des Vents (Szyll) ; les Citadines, celles des Cités (Khy) ; les Grandes Forges, celles du Métal (Kezyr) ; les Refuges, celles de la Nature (Heyra) ; les Sources, celles des Océans (Ozyr) ; les Fosses, celles des Ombres (Kalinsshar) et les Dômes, celles de la Pierre (Borne).

La hiérarchie des écoles

Le Directeur d'école : chaque école ou université est dirigée par un Grand Mage qui est responsable de ses actes devant le Directoire dont il dépend. Non seulement un directeur doit être versé dans l'art de la magie mais en plus, il se doit de savoir gérer et administrer son établissement.

Le Conseil Académique : il aide le Directeur à gérer sa charge et c'est aussi un contre-pouvoir aux prérogatives du Directeur. Ce type de conseils a un nombre de membres variable, dépendant de l'importance de l'école ou de l'université. Il est généralement constitué de Grands Mages, de mages et de sages, de commerçants, de politiciens, etc.

Les Maîtres de Discipline : chaque école ou université dispose de quatre Maîtres de Disciplines - généralement des mages ou des Grands Mages. Trois d'entre eux sont spécialisés dans une Discipline et le quatrième est un généraliste. Ils ont pour charge d'organiser les cours et de diriger les maîtres d'études.

Les maîtres d'études : le nombre de maîtres d'études dépend de la taille de l'école ou de l'université. Chacun d'eux est à la tête d'un groupe de mages enseignants dont ils sont responsables.

Les mages enseignants : ils apprennent leur savoir aux élèves. Ils sont presque toujours spécialisés dans une Discipline et dans une orientation particulière. Ainsi, un mage enseignant peut se consacrer uniquement à la création d'objets magiques, à l'art du combat, aux soins, etc. Ce sont généralement des mages du troisième Statut.

Les mages assistants : ces mages sont souvent des Initiés ou des élèves apprentis particulièrement doués qui assistent les mages enseignants.

De plus, chaque Sphère a une hiérarchie qui lui est propre et qui vient s'ajouter à la lourdeur administrative de la Caste des Mages.

Les grands maîtres

LE SEIGNEUR CHIMÈRE
Le Seigneur Chimère actuel, Nathiaël, n'est pas un des quatre Grands Maîtres de la Sphère de Nanya, bien qu'il soit du cinquième Statut. Il a séduit le Grand Dragon de la Magie par son côté rêveur et créatif et par sa grande connaissance

du comportement humain. Bien qu'il soit âgé de plus de cinquante ans, il en paraît à peine trente. Il est toujours souriant et peut paraître un peu enfantin, mais ce serait mal le connaître. C'est un homme bon, un gestionnaire fantastique. Il sait parler aux gens et dénouer les crises les plus graves. Personne ne l'a jamais vu en compagnie d'un dragon duquel il semblerait particulièrement proche. Certains disent qu'il serait lié à Nanya en personne.

LES GRANDS MAÎTRES DES SPHÈRES

Le Grand Maître du Feu
Colérique, impétueux et fougueux, Alde Baran est un personnage à l'image de Kroryn. Ce n'est pas un mauvais homme, qui souffre des mêmes maux que ceux qui affligent le Dragon du Feu. Ne se sentant vivant que sur un champ de bataille, il a beaucoup de mal à comprendre la philosophie des mages de Nanya. Il est lié à un puissant dragon rouge, nommé Syst, que l'on dit beaucoup plus calme que lui.

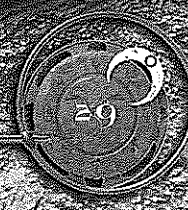
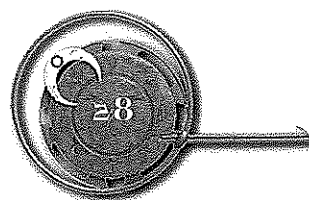
Le Grand Maître des Cités
C'est un personnage très mystérieux, connu sous de nombreux noms différents. Comme la plupart des mages de Khy, son apparence est rarement la même. On accepte ce mystère au sein du Conseil des Grands Maîtres, mais certains souhaiteraient tout de même savoir qui est véritablement leur collègue.

Le Grand Maître du Métal
Puissant mage artisan, Oknar Kryll, est un mage vénérable qui s'occupe aussi bien de magie que des enchantements d'objets. Il a commencé sa carrière en tant qu'artisan avant de rejoindre la Caste des Mages et de démontrer sa maîtrise dans ce domaine. C'est un individu ferme et la plupart des gens qui ont étudié à ses côtés reconnaissent en lui un professeur magistral mais impitoyable. Il est âgé de plus de soixante ans. Il est lié au dragon Kitastyr.

La Grande Maîtresse de la Nature
Lorena Asselya est une femme à la beauté envoûtante et d'une grande sagesse. Âgée de soixante dix-huit ans, sa magie lui permet d'avoir l'apparence d'une demoiselle de vingt ans. Elle est plutôt volage et aime séduire les jeunes gens. Elle se rend rarement en ville car elle s'y sent oppressée. Elle est liée avec un dragon tellement vieux, qu'on raconte qu'il fut un des premiers enfants d'Heyra. Ce dragon, Solstice, est une créature débonnaire qui aime se reposer à l'ombre des arbres. Il est plein d'humour et aime jouer avec les humains (de manière amicale).

... pratiquer ce type d'exercices. De fait, les enfants de la Chimère sont bien mieux implantés dans les affaires des royaumes qu'on pourrait le croire. En général, ils prennent l'apparence de philosophes, de conseillers ou de saltimbanques. Mais Flora, comme ses frères et sœurs, partagent une profonde haine pour tout ce qui est science et Humanisme. Moins démonstratifs que les agents de Brorne, ils fauchent les humanistes dans leurs rêves et les transforment en légumes vivants.

L'étrange ressemblance physique qu'entretiennent Cymbaline et Flora, lorsque celle-ci prend forme humaine, a permis aux deux "sœurs" de déjouer de nombreux complots visant à déstabiliser le pouvoir politique de la caste. Cependant, la puissante fille de Chimère utilise également ses dons de déguisement à ses fins propres fins, sans forcément en avvertir sa compagne.



Depuis bientôt cinq ans, le Grand Maître de la Sphère des Rêves est une femme - ce qui n'était pas arrivé depuis près de deux siècles. Ancienne mage itinérante, Cymbaline fut choisie par Nanya pour son incroyable empathie naturelle et sa maîtrise inégalée des déplacements oniriques.

La Grande Maîtresse des Océans

Pya Tellyan est une femme étrange et potentiellement dangereuse. Elle a en effet rencontré des membres de l'organisation des Sorciers Obscurs. Ces derniers, par d'habiles discours, l'ont presque persuadée de la justesse de leur cause. Depuis, le doute a germé en elle. Sa grande crédulité fait d'elle une femme fragile. On peut facilement la faire douter en utilisant de bons arguments. Il faut dire que le dragon avec lequel elle était liée est mort dans d'atroces souffrances, victime du Fléau. Pya ne s'en est jamais remise.

Le Grand Maître de la Pierre

Courash Kell est un vieil homme de plus de soixante-dix ans qui, tel la pierre, est monolithique, ferme et terne. Il parle peu, mais sa présence en impose. Il est jugé souvent trop alarmiste par ses confrères, car il voit des complots partout, veut ériger des défenses partout où il passe et s'oppose formellement à toute relation avec les Magiciens de l'Ombre. Il a perdu ses trois enfants et sa femme au cours d'une bataille contre les Fatalistes. Sa haine à leur encontre l'aveugle totalement et il est prêt à tout pour les détruire, même à se laisser séduire par le Sorcier Obscurs. Il est assez égocentrique et se considère bien supérieur aux autres hommes. Il est lié à un dragon qui n'apprécie pas trop les humains, hait les Fatalistes et abhorre les Humanistes.

La Grande Maîtresse des Rêves

Cymbaline, la Réveuse Illuminée, a tout pour séduire Nanya. Elle est aime la poésie et les arts, elle apprécie ce qui est beau et ne prend jamais rien au sérieux. Nanya elle-même l'observe souvent quand elle se rend en pleine

nature en compagnie de son amie, Loreena Asselya, pour des ballets aériens en compagnie des petits êtres de la forêt. Ses rêves seraient magnifiques. Mais sa légèreté est son point faible. Elle reste sourde aux conseils de ceux qui l'entourent. Elle refuse de voir la moindre malice dans les créatures vivantes et se met souvent en danger par son inconscience. Heureusement pour elle, elle est entourée d'amis fidèles, dont plusieurs aventuriers, qui veillent sur elle. Elle est liée à un splendide dragon des rêves (tendance femelle), Assyanata, dont la beauté est presque égale à celle de Nanya.

Le Grand Maître des Vents

Tadd Lenkel, est un homme d'une quarantaine d'années et d'une intelligence remarquable. Il prend rarement partie et ne repousse aucune idée a priori. En revanche, c'est un des plus virulents adversaires des Sorciers Obscurs. Il apparaît rarement en ville, préférant passer son temps au sommet des plus hautes montagnes. Il est lié à un jeune dragon nommé Sczylo.

La Grande Maîtresse de l'Ombre

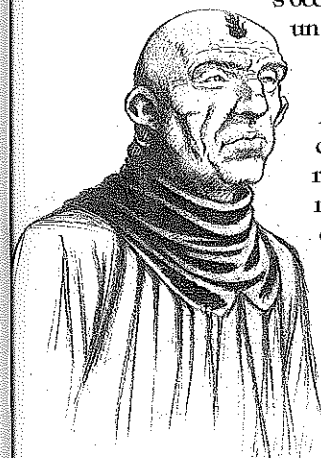
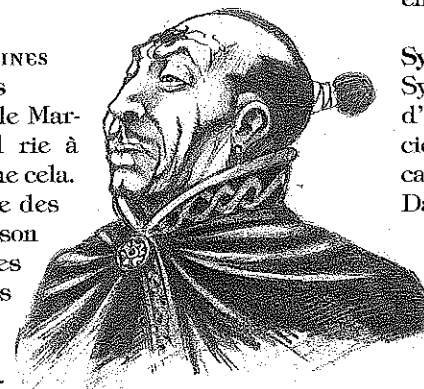
Kalishsha Assandreck est une des favorites de Kalimsshar, avec lequel elle entretiendrait des relations très intimes. C'est une femme avide de pouvoir, d'une intelligence hors du commun. Son pouvoir est immense car elle pourrait revendiquer pour elle seule, les quatre titres de Grand Maître de la Sphère de l'Ombre. On dit que sa maîtrise est telle qu'elle approcherait la puissance des dragons. On raconte même qu'elle peut adopter leur forme. Elle est servie par deux Dragons des Ombres : Oschen (tendance mâle) et Syrka-

lissh (tendance femelle). Bien qu'elle semble âgée d'à peine quarante ans, on retrouve sa trace dans des récits vieux d'au moins deux cents ans.

LES GRANDS MAÎTRES DES DISCIPLINES

Le Grand Maître des Invocations

Soder Fendrick est surnommé le Marcheur des Mondes, bien qu'il rie à chaque fois qu'on l'appelle comme cela. Il maîtrise totalement la science des Portails, mais refuse de donner son avis quand on lui demande si les Portails donnent sur d'autres mondes ou pas. Soder se désintéresse complètement de la civilisation. Il se consacre exclusivement à l'Invocation et se fiche des conséquences de ses actes. Fort heureusement, ses conseillers s'occupent pour lui de penser aux autres. C'est un individu égoïste et imbu de lui-même.

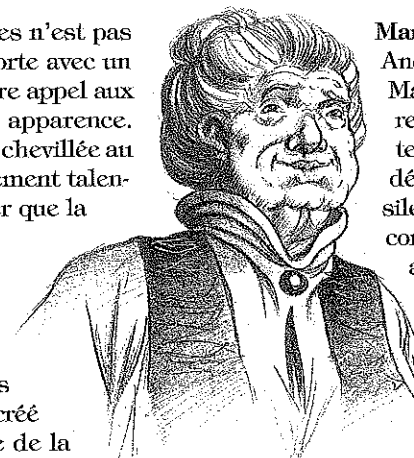


Le Grand Maître de l'Instinct

Aldur le Gris est à la tête des mages combattants. C'est un individu fier, respectueux des lois et particulièrement ferme avec ceux qui suivent son enseignement. Il aime l'ordre autant que les batailles. On le dit particulièrement sévère avec ceux qui utiliseraient n'importe comment les dons de la magie. Il respecte profondément Nanya et ses mages, malgré le fait que leurs philosophies soient assez éloignées.

La Grande Maîtresse de la Sorcellerie

Cette femme d'un cinquantaine d'années n'est pas réputée pour sa grande beauté. Plutôt forte avec un visage dodu, elle a toujours refusé de faire appel aux artifices de la magie pour altérer son apparence. Agatha Sadryk, est une femme à la bonté chevillée au corps. C'est une guérisseuse particulièrement talentueuse qui aime aider les gens et prouver que la magie est une bonne chose.



QUELQUES PERSONNALITÉS

Thade l'Instructeur

Thade fait partie d'une branche assez particulière des Gardiens. C'est l'un des très rares mages recruteurs. Cet ordre fut créé par Scillion de Navar, un Grand Maître de la Magie des Rêves qui avait constaté que beaucoup de gens ignoraient qu'ils étaient naturellement doués pour la magie. Les recruteurs ont donc comme objectif de trouver ces individus et de les étudier. Ils doivent déterminer s'il serait bon de leur faire découvrir leur don ou s'ils constitueraient un danger en acquérant un jour le pouvoir de la magie. Thade est un des meilleurs recruteurs. Il exerce son activité à Onyr

et aux alentours de la ville. C'est un individu honorable, suivant les enseignements de Nanya.

Systul le Commerçant

Systul a fréquenté trois castes au cours de sa vie. Il fut tout d'abord artisan de troisième Statut, avant de devenir magicien de troisième Statut également, pour enfin embrasser la carrière de marchand au sein de la Caste des Commerçants. Dans son échoppe, la Boutique de Tous les Bonheurs, il vend tout et n'importe quoi. Si vous cherchez un ingrédient particulièrement rare, il y a de fortes chances que Systul puisse vous le procurer. Personne ne sait comment il peut accumuler autant de bazar dans sa boutique. Il crée lui-même pas mal de composants et d'objets, mais certains affirment qu'il maîtriserait suffisamment la Technique des Portails magiques pour aller s'approvisionner là où il faut. Systul est un individu fort sympathique et pas méchant pour un rond.

Elysia l'Enchanteresse

Membre des Guetteurs de l'Ombre, cette magicienne de quatrième statut, est une des meilleures espionnes de Kalimsshar. Elle est connue comme le loup blanc et compte un nombre impressionnant d'amis dans tous les milieux. Officiellement c'est une riche femme d'affaire un peu excentrique qui passe son temps à fréquenter les tavernes et les universités. Elle est d'une grande beauté. Sa chevelure blonde et ses yeux bleus azur ne font qu'accentuer son charme naturel. Fine psychologue, sachant faire parler n'importe qui, elle sait à peu près tout au sujet des différentes factions présentes en ville. Elle peut s'avérer un guide très utile en échange de quelques services. Elysia est totalement neutre et ne privilégie aucun groupe. Cependant, il est arrivé qu'elle se prenne d'affection pour certains individus, qu'elle aide alors de son mieux.

Marcus l'Inventeur

Ancien directeur d'une école de mages ingénieurs, Marcus est un personnage excentrique qui est régulièrement accusé d'Humanisme. Comme il réprouve cette tendance, il passe son temps à inventer des choses qu'il détruit le lendemain. Il veut arriver à créer des ustensiles à la fois mécaniques et magiques qui ne soient pas considérés comme hérétiques. Chaque fois qu'il pense avoir résolu son problème, il vient crier la nouvelle dans toutes les tavernes de la ville. Non seulement il finit totalement ivre mais en plus il reçoit généralement la visite de la milice après avoir été accusé d'être un Humaniste. Ce vieux bonhomme de quatre vingt seize ans est totalement inoffensif mais c'est un inventeur né. On peut le rencontrer dans n'importe quel taverne ou dans les différentes universités en train d'essayer de convaincre les autres mages de l'intérêt de tel ou tel appareil. Beaucoup de ses confrères estiment que cet homme est fou.

CYMBALINE, RÉVEUSE ILLUMINÉE MAGICIEN (STATUT 5)

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

Physique : 9
Mental : 8
Manuel : 7
Social : 7

Chance : 5
Maîtrise : 8

Armure : 0
Initiative : 5

Seuil de Blessure : 17

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

Compétences : Armes de distance 6, Armes contondantes 7, Acrobatie 9, Discrétion 9, Esquive 9, Pister 7, Connaissance de la magie 13, Connaissance des dragons 12, Géographie 9, Histoire 8, Orientation 9, Astrologie

7, Lire et écrire 9, Alchimie 5, Cordes 7, Déguisement 8, Don artistique 13, Jongler 10, Conte 13, Éloquence 11, Cartographe 10, Oniromancie 10.

Magie Instinctive : 7
Magie Invocatoire : 13
Sorcellerie : 6

Sphère du Rêve : 10
Sphère de l'Eau : 8
Sphère de la Nature : 7
Sphère des Vents : 6
Désavantage : Marque de Nanya, Émotive.

Privilege de caste : Anonymat, Laboratoire, Messenger, Style, Tuteur (Nanya), Protection des Écoles, Messenger onirique.

Sorts : Tous
Phrase typique : "Nos âmes se confondent aux neiges éternelles.

nelles. Cela ne veut rien dire ? Peu importe, j'aime cette phrase et ceux qui la comprennent".

Description : Cette femme d'une trentaine d'années n'a pas toujours été dans le système. Quand Nanya l'a choisie, beaucoup de maîtres ont été surpris, et certains déçus, car elle ne correspondait pas vraiment aux critères habituels. Cette rouquine à la peau laiteuse et toujours habillée de grandes robes colorées et passe son temps à chanter et danser. Sa première décision (autre choc pour les conservateurs) fut de faire venir des danseurs, initiés des écoles de Kroryn, pour égayer un peu les rues d'Onyr.

La seconde fut de disparaître deux semaines complètes, avant de revenir les bras couverts de tatouages d'origine inconnue.



pour le personnage

Les Compétences de Magie

Les trois Disciplines et les neuf Sphères Élémentaires sont les seules Compétences de Magie existantes, mais les nouvelles Compétences de Méditation, d'Enchantement, de Psychométrie ou d'Analyse peuvent être considérées comme magiques. Elles sont donc Réservées à la caste des mages et peuvent faire l'objet d'une Spécialisation.

Si aucun mage ne ressemble à un autre, c'est parce que chaque membre de cette caste évolue en fonction de ses envies, de ses talents et de ses rencontres, vers un idéal de perfection qui lui est propre. Ainsi, les nouvelles Compétences qui suivent, ainsi que les Privilèges et Optiques de carrières spécialisées, permettront aux personnages de se diversifier et de se rapprocher de la conception que s'en font leurs joueurs.

Toutes ces nouvelles données techniques sont accessibles aux membres de la Caste des Mages. L'achat des Privilèges et le développement des Compétences obéit 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.

nouvelles compétences

Les Compétences qui suivent sont réservées à la Caste des Mages.

(ANALYSE (PRATIQUE))

Permet de déterminer avec précision les énergies contenues ou mises en œuvre dans un sortilège, un effet magique, un objet ou un lieu enchanté. En établissant un contact physique, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Analyse contre une Difficulté de 10 pour découvrir qu'un objet est enchanté. En augmentant cette Difficulté de 5, il peut demander à apprendre une information supplémentaire, telle que la Sphère ou la Discipline impliquées, la puissance de la magie présente, ses effets, etc. Chaque information augmente de 5 la Difficulté de base du jet.

Cette Compétence peut être utilisée pour reconnaître un effet au moment où celui-ci est déclenché, mais la Difficulté de base est augmentée de 5. Elle peut également être employée sur un être vivant, mais ce dernier aura droit à un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 pour comprendre qu'il fait l'objet d'une recherche.

(ENCHANTEMENT (TECHNIQUE))

Permet de conférer à un objet la faculté de déclencher un sortilège connu du personnage. Pour cela, il faut tout d'abord réussir un jet de Mental + Enchantement contre une Difficulté de 10 + 5 par Niveau du sortilège employé, puis effectuer le jet correspondant au lancement du sortilège. Toutes les conditions nécessaires à l'incantation doivent être réunies au moment de l'enchantement, y compris les Points de Magie, que le personnage doit impérativement dépenser. Une fois enchanté, l'objet pourra déclencher le sortilège sans avoir besoin de Points de Magie, exceptés ceux permettant d'augmenter la portée, la durée ou les effets du sort, qui restent à la charge de l'utilisateur.

Si le mage le désire, il peut augmenter de 5 la Difficulté du premier jet d'enchantement pour permettre à un autre personnage d'utiliser l'objet. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de nommer le bénéficiaire, mais ce dernier devra connaître la Clé de déclenchement indispensable, et ce sont les caractéristiques magiques de l'enchantement qui seront utilisées pour gérer le déclenchement.

Un même objet ne peut être enchanté que par un seul sortilège à la fois. L'enchantement prend 1 heure + 1 par Niveau du sortilège impliqué, mais le sortilège reste gravé sans limite de durée.

(MÉDITATION (PRATIQUE))

Permet de regagner des Points de Magie dans les Réserves de son choix, en réussissant un jet de Méditation + Empathie + Niveau de Statut contre une Difficulté de 15. Si le jet est réussi, le personnage regagne 1 Point de Réserve de Volonté + 1 par Niveau de Réussite, qu'il peut attribuer à n'importe quelle Réserve Élémentaire - du moment que cet élément est présent dans son environnement. Cette Difficulté est valable pour une méditation de 3 heures et est augmentée de 5 pour chaque heure sacrifiée. Il est impossible de méditer moins d'une heure ou de méditer plus d'une fois par jour.

(PSYCHOMÉTRIE (PRATIQUE))

Permet, à l'image du Privilège des artisans, de ressentir le passé d'un lieu ou d'un objet grâce aux énergies magiques. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, le personnage peut apprendre une information par Niveau de Réussite - événements majeurs qui s'y sont déroulés, combat, rituel, aura magique du porteur d'une arme, etc. Ces informations se traduisant par des couleurs, des émotions, le personnage reste dépendant de la "puissance" de ce qu'il observe pour ce qui est de la qualité des renseignements. Ainsi, une vulgaire lame d'acier ne pourra guère informer le mage, tandis qu'une clairière où se déroulent de nombreuses cérémonies lui offrira des informations très précises - et même de véritables visions.

nouveaux privilèges

Les Privilèges qui suivent sont réservés à la Caste des Mages.

(AURA (3))

Permet au personnage de posséder une aura magique, visible uniquement par les membres de sa caste et les créatures féériques, qui traduit par des nuances de couleurs le niveau de sa puissance, son Statut, ses Disciplines et Sphères de prédilection, ainsi que ses particularités magiques - pouvoirs spéciaux, Lien, etc. Tant qu'il ne précise pas le contraire, cette aura peut être sondée et observée par tous les mages. Dans ce cas, elle confère au personnage un bonus égal à son Statut pour tous les jets de Social qui concernent sa situation hiérarchique, ainsi que lors des rencontres avec des créatures

élémentaires. Pour tenter de la masquer, il faut réussir un jet d'opposition Mental + Volonté contre Mental + Empathie de l'observateur.

(EMPATHIE ÉLÉMENTAIRE (5))

Permet au personnage d'être tellement en phase avec les courants élémentaires qu'il peut, en effectuant un simple rituel, puiser dans l'énergie magique d'un lieu pour regagner des Points de Magie. En effectuant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, le personnage regagne 1 Point de Magie par Niveau de Réussite. Ces points sont ajoutés à la réserve élémentaire correspondant à la Sphère invoquée par le mage, qui doit clairement énoncer l'élément avec lequel il souhaite entrer en contact. De fait, la Difficulté du jet peut être augmentée ou diminuée en fonction de la puissance de cet élément aux alentours.

(PRÉDISPOSITIONS (3))

Permet au personnage de disposer d'une affinité particulière avec une Sphère ou une Discipline qui, lorsqu'il tente d'apprendre un sortilège de ce genre, réduit de 5 la Difficulté de l'apprentissage. Une fois la Sphère ou la Discipline choisies, il est impossible d'en changer. Ce Privilège peut être choisi deux fois, pour deux Compétences différentes.

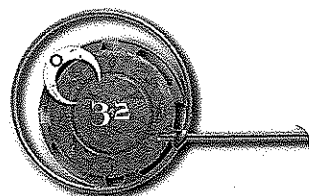
optiques de carrière

Les profils qui suivent n'ont rien de contraignant et ne correspondent qu'aux voies, aux carrières que suivent certains mages. N'importe quel membre de la caste peut décider d'en suivre une, du moment qu'il a atteint le Statut d'Initié ou qu'il s'apprête à l'obtenir. En effet, ces carrières constituant une optique d'évolution pour le personnage, il est indispensable que celui-ci possède certaines bases avant de s'éloigner quelque peu des enseignements fondamentaux de la caste. Pour s'engager dans un de ces profils, le personnage doit juste remplir les conditions précisées et passer l'épreuve d'entrée - résumée sommairement avec la description de chaque carrière. Ensuite, tout en conservant les Bénéfices et Techniques correspondant à son Statut de mage, il développe naturellement un nouveau Bénéfice propre à sa carrière.

Les corps de métier qui suivent ne sont pas limités.

Les spécialisations

Un personnage peut développer une nouvelle Spécialisation chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur, mais il ne peut posséder qu'une Spécialisation par groupe de Compétences, sauf si le Bénéfice de son Statut précise le contraire. Il n'est en aucun cas possible de se spécialiser deux fois dans la même Compétence.



Changer de carrière

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut de mage, 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 guérisseur repentant souhaitant devenir invocateur devra, en s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points s'il veut développer Magie Invocatoire – Compétence correspondant à la Spécialisation de sa nouvelle carrière. De plus, tous les Privilèges de caste voient désormais leur coût augmenté de 2.

tatifs – 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 GÉNÉRALISTE
Devise : "Puisse ma vie être assez longue pour en contempler tous les secrets."
Motivations : Apprentissage, maîtrise et découverte.
Interdit : "Tu ne t'opposeras à aucun élément."
Requiert : Trois Sphères à 4, trois Disciplines à 3, Mental à 5.
Spécialisation : Connaissance de la magie – le personnage ne peut se spécialiser dans aucune Sphère, pas plus que dans une Discipline.
Bénéfice : Le grimoire de Nanya.

Chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur, le personnage peut apprendre gratuitement un sortilège de son choix – à la discrétion du meneur de jeu – sans effectuer aucun jet. Lorsqu'il embrasse cette carrière, le personnage peut immédiatement choisir un sortilège, qu'il apprend automatiquement.

LE SPÉCIALISTE ÉLÉMENTAIRE
Devise : "La seule force est celle que procure la maîtrise."
Motivations : Contrôle, expérimentation et maîtrise.
Interdit : "Tu ne vivras que pour un élément."
Requiert : Une Sphère à 7, Volonté à 6, Empathie à 5.
Spécialisation : Une Sphère – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Sphère, pas plus que dans une Discipline.
Bénéfice : Guidé par l'Élément.
Chaque matin, au réveil, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Sphère spécialisée contre une Difficulté de 10. S'il réussit, il gagne pour la journée un nombre de Points de Magie de sa Sphère égal à son niveau de Statut + le nombre de Niveaux de Réussite du jet. Les points non dépensés sont perdus le lendemain matin.

L'INVOCATEUR
Devise : "Que les sceaux de Nanya s'entrouvrent devant moi."
Motivations : Étude, contrôle et tradition.
Interdit : "Tu ne mettras pas l'équilibre en péril."
Requiert : Magie Invocatoire à 6, Volonté à 5, Empathie à 6, Dragon ou Fatalité à 3, Homme à 0.
Spécialisation : Magie Invocatoire – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Discipline.
Bénéfice : Maîtrise des Portails.
Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets d'Invocation. De plus, une fois par jour, il peut dépenser des points de Maîtrise après un jet d'Invocation, qu'il soit réussi ou raté, dans la limite de son niveau de Statut.

LE SPÉCIALISTE DES RITUELS
Devise : "La clé de toute puissance réside dans la tradition."
Motivations : Expérimentation, tradition et découverte.
Interdit : "Tu suivras la Voie du Secret."
Requiert : Sorcellerie à 6, Intellect et Coordination à 5, Dragon ou Fatalité à 3.

Spécialisation : Sorcellerie – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Discipline.

Bénéfice : Maîtrise des Rituels.
Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets de Sorcellerie. De plus, une fois par jour, il peut dépenser des points de Maîtrise après un jet de Sorcellerie, qu'il soit réussi ou raté, dans la limite de son niveau de Statut.

L'ENCHANTEUR
Devise : "Heyra crée la vie, Nanya la sublime."
Motivations : Création, curiosité et innovation.
Interdit : "Tu ne créeras aucune forme de vie."
Requiert : Deux Sphères à 5, un Artisanat à 5, Coordination à 6, Empathie à 5.
Spécialisation : Sorcellerie – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Discipline.
Bénéfice : Le toucher de Nanya.
S'il réussit son jet d'Enchantement, le personnage gagne automatiquement un Niveau de Réussite supplémentaire. De plus, en réussissant un jet de Manuel + Sorcellerie + niveau de Statut contre une Difficulté de 20, le personnage peut conférer un bonus égal à son niveau de Statut à n'importe quel objet, et ce pendant 1 minute + 1 par Niveau de Réussite. Ce bonus peut se traduire, à la discrétion du meneur de jeu, par une augmentation momentanée des dommages, un bonus au toucher, etc.

LE MAGE DE COMBAT
Devise : "La noble arme du combat n'a ni garde, ni lame."
Motivations : Courage et perfection.
Interdit : "Tu ne t'opposeras pas aux faibles."
Requiert : Magie Instinctive à 5, Coordination à 6, Maîtrise à 5.
Spécialisation : Magie Instinctive – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Discipline.
Bénéfice : Le feu du combat.
Au début de chaque tour de combat, le personnage peut ajouter son niveau de Statut à la valeur de l'un de ses dés d'Initiative. De plus, s'il se bat sans arme et en usant de magie, il ajoute son de Statut à ses dommages et divise par deux l'indice de protection de l'armure adverse.

LE GUÉRISSEUR
Devise : "Le mage a le devoir de protéger la vie."

Motivations : Générosité, respect et pacifisme.

Interdit : "Tu ne refuseras pas ton aide."

Requiert : Sphère de la Nature à 5, Empathie et Volonté à 6, une Tendance à 3.

Spécialisation : Sphère de la Nature – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Sphère.

Bénéfice : La sève qui nous lie.

Sans effectuer le moindre jet, le personnage peut transférer vers lui n'importe quelle Blessure causée à un être vivant, qu'il soit humain ou animal. La Blessure est effacée, purement et simplement, et infligée au personnage en échange – les malus afférents s'appliquent directement. Au moment du transfert, le personnage peut éviter de subir une Blessure en utilisant sa force intérieure. Pour cela, il dispose d'un point par niveau de Statut – chaque Blessure ainsi annulée lui consommant un point.

En plus des combats rituels et des épreuves de passage de Statuts, les mages de toutes écoles s'affrontent régulièrement pour tester leurs réflexes et prouver la supériorité de leur technique.



L'INGÉNIEUR

Devise : "Tout s'expérimente, tout se calcule – même la magie."

Motivations : Créer, modifier et révolutionner.

Interdit : "Tu ne trahiras pas tes Pères."

Requiert : Mécanismes à 4, Sorcellerie à 4, Intellect et Volonté à 5, Coordination à 6, Homme à 3.

Spécialisation : Mécanismes – le personnage doit déjà posséder cette Compétence au moment où il devient ingénieur.

Bénéfice : Le rouage invisible.

Les connaissances du personnage en matière de magie et de technologie lui permettent d'user de l'une pour influencer l'autre. En effectuant un jet de Mental + Mécanismes + niveau de Statut contre une Difficulté de 15, il peut déclencher ou empêcher le déclenchement de n'importe quel objet mécanique – comme une arbalète, par exemple. Si l'objet est manié ou retenu, le mage doit obtenir au moins un Niveau de Réussite et réussir un jet d'opposition Mental + Volonté + niveau de Statut contre Manuel + Coordination – ou Force – de l'adversaire.

S'il souhaite orienter le déclenchement de cet objet, le mage effectue son jet d'attaque avec Mental + Perception contre une Difficulté de 15 – augmentée de façon classique en cas d'attaque spéciale.

LE RÊVEUR

Devise : "La vérité n'est pas de ce monde, mais de celui des Rêves."

Motivations : Observer, comparer et analyser.

Interdit : "Tu ne perturbas pas l'ordre naturel."

Requiert : Sphère des Rêves à 6, Empathie à 7, Mental à 5.

Spécialisation : Sphère des Rêves – le personnage ne peut être spécialisé dans aucune autre Sphère.

Bénéfice : L'illusion du corps.

En plongeant dans le monde éthéré de Nanya, l'esprit du personnage peut quitter son enveloppe charnelle et voyager quelques temps dans la réalité de Chimère. Pour cela, il doit effectuer un jet de Mental + Sphère des Rêves + niveau de Statut contre une Difficulté de 15. S'il procède à un rituel de préparation, le mage peut dépenser des points de Maîtrise et des Points de Magie de sa Sphère des Rêves pour augmenter son score de base. Si le jet est réussi, il quitte corps son pendant 5 minutes + 2 par Niveau de Réussite.

Une fois désincarné, le mage n'est plus

soumis à aucune contrainte physique et peut donc, par exemple, traverser librement la matière. Il lui est également possible d'influencer le monde réel – faire bouger un objet ou toucher quelqu'un, par exemple – en dépensant 1 Point de Réserve de Magie de Volonté et en réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15. S'il obtient un Niveau de Réussite, il ne dépense rien. Il est impossible d'effectuer le moindre dommage direct de cette façon, d'utiliser des pouvoirs ayant des effets physiques ou de parler. Les pouvoirs mentaux fonctionnent normalement, du moment que le mage réussit son jet et dépense 1 point si besoin est.

Cependant, tant qu'il est dans l'éther, le personnage n'a aucune conscience de ce que ressent son corps – sauf, bien sûr, s'il l'observe depuis l'éther. En cas de contact physique, de douleur ou de grand bruit, le mage peut néanmoins effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15 pour comprendre le danger.

Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour. Si le personnage dort, la Difficulté du premier jet est réduite de 10 – mais il continue de dépenser ses points normalement.

Le fidèle de Chimère

Devise : "Même aveugles, nous sommes tous Élus de Nanya."

Motivations : Pratique, discipline et tradition.

Interdit : "Nanya sera ton seul maître."

Requiert : Trois Sphères à 4, deux Disciplines à 4, Mental à 5, Dragon à 3.

Spécialisation : Connaissance de la Magie.

Bénéfice : Guidé par Nanya.

Chaque matin, au réveil, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10. S'il réussit, il gagne pour la journée un nombre de Points de Magie de sa Sphère égal à son niveau de Statut + le nombre de Niveaux de Réussite du jet. Les points non dépensés sont perdus au lendemain matin.

De plus, en établissant un contact physique avec un être vivant, un objet ou un lieu, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10 pour déterminer quelles énergies sont présentes. Si plusieurs Sphères sont présentes, le mage apprend une information + une par Niveau de Réussite. En sacrifiant un Niveau de Réussite, il peut obtenir une précision sur la puissance d'une Sphère qu'il a d'ores et déjà identifiée.

LA SPHÈRE DES RÊVES

"Les hiboux ne sont
pas toujours ce qu'ils
semblent"

– Énigme de Nanya

Nanya est le dragon le plus mystique, le plus incompris et le plus décalé de tous les Dragons. C'est aussi le seul enfant de Moryagorn qui ne soit pas considéré comme un véritable Dragon mais comme une Chimère. Au niveau cosmique, Nanya représente la magie. À une échelle plus petite, elle est aussi la Maîtresse des Rêves (toutes les créatures rêvent, même les dragons) et à ces titres, elle peut prétendre à la même puissance et au même respect que tous ses frères et sœurs. La seule différence, c'est qu'elle ne montre jamais vraiment sa puissance. Il en va de même pour ses serviteurs et les rares mages qui osent suivre sa voie.

Les magiciens de Nanya sont souvent méprisés par leurs collègues. Souvent la tête ailleurs, gaffeurs, ils semblent vivre dans leur monde imaginaire. On ne peut pas vraiment compter sur eux. Mais parfois, d'une parole ou d'un geste, ils donnent le bon conseil, résolvent les situations les plus alambiquées. Certains prétendent que la magie de Nanya rend fou, d'autres, qu'elle rend sage.

histoire de la magie du rêve

Quand Moryagorn créa Nanya, ils puisa dans ce que le monde avait de plus féerique, dans ce qu'il y avait de plus idéal. La magie était née de la perfection, pour toucher à la perfection. Si Kroryn considéra que son idéal était de créer des boules de feu, il faut savoir que la magie ne se résume pas à ça, tout au contraire. La magie est avant tout créatrice. C'est grâce à elle que les Dragons purent enfanter, générer, construire leur monde. C'est dans les écoles de Nanya que sont mis au point les nouveaux sort, c'est grâce à Nanya que les plus grands poètes gravent leurs mots, tous ces joyaux impalpables sont les dons de Nanya. Mais la chimère a aussi un rôle d'arbitre et d'équilibrage des forces cosmiques. Même Kalimsshar

qui la méprise lui reconnaît cette fonction. La magie peut donc parfois servir à la destruction pour le progrès et le renouveau.

Nanya est la Cassandre des Dragons. À ceci près que, quand les catastrophes arrivent, elle intervient pour les prévenir. Il en va de même pour ses mages.

Quand les Immortels devinrent des humains, certains d'entre eux se tournèrent vers la Chimère. On sait que leur quête fut longue – cf. la construction d'Onyr et la course-poursuite après Nanya – et que beaucoup renoncèrent. Mais quand ces puissants mages arrivèrent à capter son attention et qu'elle daigna tourner son regard vers eux, ils n'avaient pas compris le premier mystère de la magie. Tous les efforts déployés, toute la puissance utilisée pour déplacer des tours, tout cela était déjà l'œuvre de la Chimère. Cette capture n'en était pas une, mais devait être considérée comme une récompense, une promesse d'aider les mages dans leur recherche de la perfection.

Pourtant, Nanya comprit bien vite que les motivations des hommes n'étaient pas aussi pures qu'elle l'aurait voulu. Ils s'attachaient plus à la méthode qu'au résultat. Ils voulaient la magie pour la puissance et non pour l'idéal. Elle décida donc de n'ouvrir ses secrets qu'aux magiciens les plus proches de sa conception du monde. Et pour que ce savoir ne tombe pas dans de mauvaises mains, elle marqua ses Élus.

C'est ainsi que les mages de Nanya se retirèrent rapidement des affaires du monde de Kor. Non qu'ils soient devenus des ermites, mais jamais ils ne participèrent directement aux grandes actions qui changèrent la face du monde. Dans toutes les histoires, les légendes, les sagas, ils apparaissent en arrière fond et donnent le bon conseil au héros, au bon moment. Mais rares sont les bardes qui chantent les aventures des sorciers de la Chimère. En revanche, et c'est de notoriété publique, il ne faut jamais s'attaquer à un magicien de Nanya. Ils maîtrisent l'art de

la malédiction et s'arrangent souvent pour faire payer le prix fort à ceux qui désirent leur nuire. Même quand ils débute, ils ont déjà de quoi se protéger. De plus, les mages de Nanya sont (juste devant ceux d'Ileyra) les grands spécialistes de la Magie Invocatoire. Une part des secrets de Nanya est justement liée à cet art et aux mystères des fameuses Éeries.

Les écoles de magie

Il y a deux façons très différentes de suivre la voie des rêves. La première, la plus courante au début, est très scolaire. Les jeunes mages ne voient en Nanya qu'un professeur aidant à créer une magie plus complexe. Ces rats de bibliothèque oublient parfois de vivre à force de rester le nez dans les grimoires. Ils finissent professeurs dans une académie, pestant sur les élèves et citant des savants dont personne ne se souvient plus depuis des lustres. La seconde manière de vivre dans les traces de la chimère est axée sur la bohème. Il est un moment où les livres deviennent des instruments de torture. Le mage prend donc son bahu-chon et quitte son académie pour partir à l'aventure. Il commence une quête moins théorique et plus dangereuse. Il va chercher la magie de Nanya là où elle se trouve, c'est-à-dire en lui-même. Peu de mages y arrivent, souvent subjugués par la beauté du monde.

La hiérarchie concerne donc surtout les mages qui axent leur vie sur l'étude de la magie. Les

autres non seulement ne reconnaissent aucune structure légale mais, en plus, refusent qu'on les catalogue dans une catégorie complètement artificielle. En termes de jeu, le personnage qui choisit la bohème n'aura pas de titre au sein de sa caste, mais il aura un niveau comme n'importe quel autre personnage.

Le seul point commun que peuvent avoir ces mages c'est le Désavantage "Marque de Nanya" – voir plus bas –, signe de supériorité pour les autres mages de la Chimère.

L'apprenti, aussi appelé le novice, il passe son temps à chercher de nouveaux parchemins, d'académie en académie, pour son maître scolastique – qui loue parfois ses services. C'est souvent pendant cette période que le mage choisit de quitter la structure scolaire pour partir à l'aventure. En général, cette rupture est assez violente et définitive – le maître étant déçu.

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

L'initié ou le Chercheur – c'est son titre – n'a pas encore d'élève mais prend de l'indépendance par rapport à son maître. Si le mage arrive à passer cette période de sa vie sans rejeter la structure de son école, c'est qu'il y restera, sauf accident, jusqu'à la fin de ses jours. Le statut de Chercheur n'est pas enviable car le magicien prend goût à la liberté mais est souvent rappelé à l'ordre par ses maîtres – à qui il doit obéissance.

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

phobie ou pour le ramener d'un coma profond, les mages de Nanya se lancent parfois dans l'aventure.

Mais il faut savoir deux choses : Le voyage est physique, c'est à dire que les mages entrent réellement dans le rêve. Tous les dommages qu'ils peuvent y subir sont bien réels. Ensuite, si le rêve s'arrête, il disparaît dans les limbes avec tout ce qu'il contenait. La mort est immédiate et sans appel, sauf intervention directe de Nanya, semble-t-il.

Un seul sortilège permet le voyage onirique : le Psychonaute – il n'est accessible qu'aux mages marqués par Nanya. Les magiciens capables de le lancer sont extrêmement rares, mais il permet de faire passer plusieurs personnes dans un rêve – voir le grimoire technique plus bas.

D'après les rumeurs, un rêve est un mélange de sentiments confus – peur, amour, haine, érotisme, douleur, etc. – personnalisés dans des créatures fantasmées, humaines ou pas. Les caractéristiques de ces êtres ne correspondent pas à la réalité mais à l'image qu'en a le rêveur. Ainsi, un souriceau sera-t-il terrifiant de pouvoir si le rêveur a peur des rongeurs. L'inverse est vrai et certains éléments oniriques peuvent être magnifiés.

Vous trouverez plus d'éléments destinés au meneur de jeu dans le supplément sur les grands dragons (à paraître). Avant de vous lancer dans une telle expérience, il faut s'assurer que les aventuriers ont bien compris les dangers liés à ce type de voyage.

Le Mage, il se fait aussi appeler Docte. Il a en charge une recherche très particulière, une mission qu'il détermine parfois lui-même et il engage parfois des élèves ou des aides pour mener à bien cette quête. On peut considérer que quand il est arrivé à ses fins, le Docte devient Archi Mage. Ses aides peuvent ne pas être des magiciens mais des membres d'autres castes – même non affiliés à Nanya. On fait aussi appel au Docte pour trancher des affaires litigieuses : justice, magie, etc. À ce niveau, qu'il soit dans une structure ou hors de la structure, on commence à écouter le magicien. La Sphère de Nanya doit être de 6, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Le Grand Mage ou Archi Mage : c'est la première récompense, la réussite de la quête d'un Docte, est un grand moment. Il devient donc Archi Mage – c'est son titre. Il peut soit entreprendre une nouvelle quête, ce que font la majorité des mages de Nanya, soit monter une étude, c'est-à-dire une petite école de magie. La vie d'une Étude – qui n'est qu'une guilde de magiciens – est souvent mouvementée et peut donner lieu à des aventures imprévues. Plus l'étude grandit, plus son directeur a une chance de voir les hautes instances d'Onyr s'intéresser à son cas et proposer des subventions. Généralement, c'est un enfant de Nanya qui apporte sa bénédiction au nom de la Chimère. Un Archi Mage est quelqu'un de respecté et d'écouté dans sa région. On l'invite généralement à participer aux conseils.

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

Le Grand Maître. Il n'y a qu'un seul Grand Maître de Nanya et c'est une femme nommée Cymbaline – voir sa fiche au chapitre suivant. On l'appelle la Réveuse Illuminée et elle dirige la plus importante école de Magie Invocatoire d'Onyr. C'est Nanya elle-même qui l'a choisie. Six jours avant chaque déplacement d'Onyr, elle réunit 24 conseillers. Ces personnes sont souvent envoyées dans les pays en guerre. Rares sont les monarques qui osent leur fermer leurs portes ou les maltraiter. C'est la Réveuse Illuminée qui a les pleins pouvoirs, mais personne ne s'en est jamais plaint car ses choix ont toujours été judicieux. Quand les Grands Maîtres des Neuf Sphères se réunissent, elle parle toujours peu et en dernier.

Un personnage joué ne peut être Grand Maître, à moins d'avoir été choisi par Nanya elle-même.

À PROPOS DES ÉCOLES

La spécialité des mages de Nanya reste l'invocation et l'ouverture de portes vers d'autres mondes. La maîtrise des rêves en est un exemple. Les sanc-

tuaires de Magie Instinctive et de Sorcellerie sont moins répandus mais ils existent tout de même. Contrairement à d'autres Sphères dans lesquelles chaque école a une architecture propre, les sanctuaires de Nanya sont tous identiques. En général, il s'agit de conglomerats de tours, d'escaliers, de tunnels et de trompe-l'œil. Les voûtes des portes s'avèrent être des arches de ponts ; certains couloirs se terminent par des murs, suivant le sens dans lequel on les prend ; des portes donnent sur le vide alors que lorsqu'on recule, elles donnent sur un bâtiment. Bref, excepté les maîtres architectes – voir plus bas – personne n'est capable de se retrouver dans ce dédale.

Ce n'est qu'une légende pour la majorité de la population mais il faut savoir que tous les sanctuaires sont reliés entre eux par des Portails magiques et que beaucoup de sorciers s'en servent pour se déplacer en cas d'urgence. Attention ! Il faut être au moins Docte pour avoir cette information.

Dans les trois types d'écoles, il faut passer des épreuves pour entrer, l'idéal étant d'être parrainé, en choisissant l'avantage de caste Tuteur ou Tuteur spécialisé. Si l'élève réussit haut la main, il est signalé aux enfants de Nanya et généralement contacté en rêve. S'il semble le mériter, il peut être marqué par Nanya elle-même – voir le Désavantage "Marque de Nanya". Il sera alors pris dans l'école de Damoiselle Cymbaline et suivra un enseignement de qualité à Onyr. En termes de jeu, il aura accès à tous les nouveaux Avantages de caste, les nouvelles compétences et certains sorts, marqués d'un astérisque.

LES SANCTUAIRES FILANTS

La Magie Instinctive n'est pas la spécialité de Nanya. Elle répond trop aux réactions d'un environnement ancré dans la réalité. Pourtant, on peut trouver ce type d'école un peu partout, ne serait-ce que pour répondre aux demandes des académies des autres Sphères. En général, il s'agit d'études, c'est à dire de petites structures d'une dizaine de personnes au plus. Notez que même dans les petits sanctuaires, il est possible de se perdre. Les élèves sont triés sur le volet et doivent passer quelques épreuves dans les grandes écoles avant d'être redirigés vers les études.

LES ÉCOLES DE MAGIE INVOCATOIRE

Il existe trois types de sanctuaires dédiés à l'invocation. Les premiers sont tournés vers les Éeries, les seconds sont spécialisés dans les rêves et les derniers, dans tout le reste – forces, esprits, créatures, etc.

Les sanctuaires du voyage sont dédiés à l'ouverture des

Lorsqu'on leur parle des Éeries, de nombreux habitants de Kor pensent à des créatures de l'Ancien Temps liées à Nanya ou à Kalimsshar. Cette confusion sur le nom des sites enchantés et des sources élémentaires de Nanya a provoqué de terribles méprises - à la plus grande joie du Maître des Ombres.

Les voyages oniriques

La grande évolution de la magie de Nanya commença quand les hommes purent intervenir dans les rêves des autres créatures. Ainsi, les mages découvrirent que les plantes et les animaux pouvaient rêver au même titre que les humains. Un nouveau pas fut franchi lorsqu'il fut possible d'ouvrir un Portail sur le rêve d'un être rêvant. Les premières expériences se résument à créer des fenêtres pour observer. Mais rapidement, les mages les plus téméraires franchirent les portails et disparurent dans l'esprit de leur cible. Julius Carax fut le pionnier de l'exploration. Malheureusement, le rêveur se réveilla et le rêve s'arrêta, emportant le mage trop téméraire. Nanya alla elle-même le sauver et posa les règles qui régissent à présent les voyages oniriques :

– Il est interdit de se rendre dans le rêve d'une personne pour lui nuire.

– Il est interdit de se rendre dans le rêve d'une personne sans la prévenir (si possible)

– Il est interdit d'ouvrir une porte dans le rêve de quelqu'un pour le mélanger avec un autre rêve.

Bien entendu, la passivité de la Chimère fait que ces règles sont bafouées et qu'il n'y a aucun contrôle. De plus, il est possible d'aider une personne en s'immisçant dans son rêve. Soit pour lui rappeler quelque chose, pour y combattre une

portes sur les Éeries. En général, ce sont des Portails qui ne font que passer par les contrées de Nanya pour déboucher vers un autre point donné. Mais il en est d'autres qui n'ont pour vocation que d'amener dans le domaine privé de la Chimère. Si vous êtes meneur de jeu, reportez-vous aux secrets des Grands Dragons pour en savoir plus sur les Éeries Nanya et Heyra. Ces écoles ont généralement un petit musée rempli d'objets étranges ramenés par les voyageurs de la Chimère – comme ils s'appellent entre eux.

Les sanctuaires oniriques apprennent le plus souvent à entrer dans les rêves d'une personne, soit pour l'agresser, soit pour la soigner – voir l'annexe : voyages oniriques. C'est surtout dans ces écoles que l'on trouve les magiciens marqués par Nanya. La vie y est très dure et les élèves doivent respecter un règlement très strict. La magie qu'ils manipulent est plus dangereuse que n'importe quelle autre, pour leur cible comme pour eux. Si les maîtres de l'école considèrent avoir donné un savoir à une personne qui l'utiliserait à des fins criminelles, ils entrent dans son esprit et ravagent tout. La victime est alors terrassée par une crise cardiaque ou termine sa vie en légume humain. Il n'est

pas rare de voir des maîtres de magie terminer leur vie comme des mendiants séniles. Les sanctuaires élémentaires sont les écoles les plus classiques de Nanya. Elles servent souvent de façade pour les autres mages – qui méprisent, du coup, les capacités des serviteurs de la Chimère. Dans la majorité des cas, il s'agit d'études très spécialisées qui louent leurs services. L'entrée dans ces écoles est plus simple et il n'est pas rare d'y voir des mages de Szyl et d'Heyra. En revanche, les mages de Kezyl et de Kroryn y sont rarement les bienvenus.

LES ÉCOLES DE SORCELLERIE

Les écoles de sorcellerie sont très nombreuses et réputées dans tout Kor. En effet, les sortilèges qu'on y développe et qu'on y enseigne sont destinés à renforcer la puissance magique d'un élément (créature, objet ou sortilège). Les mages de toutes les sphères viennent y passer quelques temps et du coup ces études sont assez cosmopolites. Seuls les mages de Kroryn n'y sont pas admis, en théorie. Il n'est pas rare que seul le fondateur de l'étude soit un serviteur de Nanya et que tous les professeurs manipulent les autres Sphères.

Tous ces cours sont payants.

La nuit offre ses faveurs aux mages de la Sphère des Rêves, mais elle peut également nuire au sommeil des imprudents, ennemis des Élus Éthérés ou adeptes de la Chimère, qui voient leur repos se transformer en un insondable cauchemar



Les Mages des rêves

Après ces données générales sur la place des Mages du Rêve dans l'univers de *Prophecy*, voici comment, en termes de jeu, les incarner. Vous trouverez ici des données spécifiques aux mages de Nanya, des nouveaux sorts, des précisions sur les écoles de magie et des 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 MJ peut accepter de nouveaux traits en votre faveur, les mages de Nanya sont affectés par des limitations qu'il peut aussi vous imposer.

particularités des mages de Nanya

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

UN NOUVEAU DÉSAVANTAGE Marque de Nanya (0)

La Marque de Nanya n'est pas un désavantage quantitatif mais qualitatif. La Chimère confie ses plus grands secrets à ceux qui le méritent. Mais ils doivent en payer le prix. Quand elle pose sa griffe sur eux, pendant une seconde – aussi longue qu'une vie – ils peuvent contempler la perfection du monde. Ils sont alors illuminés et passent à un niveau de conscience supérieur. Cette ouverture de leur esprit permet de comprendre et de maîtriser certains sorts inaccessibles aux autres mages. Mais le choc a été tel que leur esprit ne l'a pas supporté. Ils vivent donc des périodes de contemplation qui peuvent survenir n'importe

quand, durant un combat, une discussion, une poursuite. Une réminiscence de cette expérience accapare leurs pensées.

En termes de jeu, le mage de Nanya ne peut se concentrer sur une tâche trop longtemps et aura des moments d'absence. À vous de décider, à la création du personnage, ce qui peut déclencher ces temps morts. Soit c'est le meneur de jeu qui vous les signale, soit vous les interprétez librement. Cela prendre plusieurs formes : amnésie partielle et momentanée, parler à des objets ou des animaux, schizophrénie légère, etc.

COMPÉTENCES

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

Interprétation des rêves (Théorique)

Le mage peut expliquer les rêves qu'il fait ou qu'on lui raconte. S'il y a un message, il saura l'interpréter. Dans la majorité des cas, le rêve est une réminiscence mais parfois il peut aussi être le reflet du futur ou du présent. Ainsi, si la personne analysée est confrontée à un problème, ses rêves peuvent lui apporter inconsciemment la solution.

Soins oniriques (Pratique)

Quand un mage de Nanya utilise cette Compétence, on a l'impression qu'il chante une simple berceuse. En fait, ce chant plonge un blessé ou un malade dans un profond sommeil, ce qui multiplie par deux la vitesse de récupération – fatigue, Points de Magie, Blessures. Cette compétence fonctionne aussi pour les mages affligés de troubles du sommeil, comme certains Magiciens du Feu. Si le mage a un instrument de musique et qu'il réussit à l'utiliser – diff. 15 – en même temps, il gagne un bonus de 5.

Les deux voies qu'offre Nanya pour partager ses secrets poussent les futurs adeptes vers les écoles de magie, à la hiérarchie stricte et sévère, ou sur les routes de Kor, propices au voyage et à l'expérience personnelle – deux chemins très différents, mais qui confrontent les mages à des épreuves tout aussi éprouvantes.

Magie et expérience

Pour acheter un nouveau sortilège, il faut être en mesure de l'apprendre de façon réaliste, puis dépenser 5 Points d'Expérience par niveau du sort.

Pour augmenter sa Réserve de Volonté de 1, il faut dépenser un nombre de Points d'Expérience égal au score actuel de sa Réserve +1. La Réserve ne peut en aucun cas devenir supérieure au double de la Volonté du personnage. Cette Compétence étant Réservée, le coût en Points d'Expérience est doublé pour tous ceux qui n'appartiennent pas à la Caste des Mages.

Cartographier les rêves* (Pratique)

Cette Compétence très spécialisée permet à un mage ayant accès aux rêves d'une personne de savoir s'y diriger sans s'y perdre et de pouvoir anticiper un réveil. Seuls les mages possédant le sort Psychonaute ont l'utilité de ce savoir. Les autres peuvent s'en servir pour comprendre la structure mentale d'une personne, sa psychologie, sans plus.

Touche de perfection (Pratique)

Cette Compétence, partagée avec les mages de Kezyl, 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.

Chants oniriques* (Influence)

Cette Compétence permet au mage – accompagné ou non par de la musique – de subjuguier un auditoire par son chant. Mélange de mélancolie, de féerie et de voyage, la mélodie peut apaiser les guerriers les plus ivres. Le mage peut aussi l'utiliser pour accompagner quelqu'un dans la mort ou calmer un animal.

CLÉS

Les mages de Nanya utilisent des Clés assez particulières. Elles sont utilisables par d'autres mages, mais destinées uniquement à la Magie du Rêve. Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés déjà fournies dans le livre de base (page 198).

Runes

Magie Instinctive : Pointillés (brouillard), œil fermé
Magie Invocatoire : Oval (comme une ouverture), éclat.
Sorcellerie : Symbole des rêves (flamme enroulée à sa base).

Postures

Les danses de Nanya sont souvent utilisées en fin de fête pour apaiser les invités et faire voyager leurs esprits. Elles sont généralement accompagnées à la harpe et à la voix.

Magie Instinctive : Mains posées sur les yeux, position du lotus.

Magie Invocatoire : Mains ouvrant une brèche imaginaire.

Sorcellerie : Balancement de droite à gauche, tournoiement lent.

Composantes

Magie Instinctive : Poudre de gemmes, paillettes d'or.

Magie Invocatoire : Encens, fumigène (composante autorisée par les dragons).

Sorcellerie : Miroir à diffraction, instrument de musique, larme.

Voix, regard, odeur, goût

Le chant des mages de Nanya est principalement féminin, haut perché et très harmonique. Si c'est un homme, le pouvoir viendra plutôt des paroles de sa chanson et de la suggestion qu'elles provoquent. Les chœurs des mages de Nanya sont connus pour leur beauté et leur puissance. Il est dit que même Kalimsshar a suspendu son vol destructeur pour les écouter.

Magie Instinctive : Chant (rapide et élevé), plonger son regard dans celui de la cible pour sonder son esprit.

Magie Invocatoire : Chant (supplication, invitation), yeux perdus dans le vide (clé commune à Szyl).

Sorcellerie : Chant (crescendo), sel.

Sentiments

Magie Instinctive : Admiration, subjugation, mélancolie.

Magie Invocatoire : Amour, apaisement.

Sorcellerie : regret, désir.

PRIVILÈGES

De même, la formation des Magiciens du Rêve est telle qu'ils ont des Privilèges de caste particuliers.

Sortilège Fétiche du rêve (4)*

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège du rêve. Grâce à ce privilège, le magicien gagne un bonus de 4 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis. Il est possible de choisir ce Privilège deux fois (sans compter le Privilège Sortilège Fétiche simple).

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

Tuteur spécialisé (2)

Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage, mais aussi d'un maître voyageur d'un Statut supérieur. Tout comme le tuteur – voir page 106 des règles – ce dernier peut aider le mage par ses relations et ses conseils, contre rémunération ou un service.

Protection des Éeries (4)

Le personnage peut recevoir l'aide des esprits du rêve mais aussi celle des créatures d'Heyra. Cette aide n'est jamais prévisible et n'arrive jamais au moment où on l'attend. Le mage aura, par exemple, plus de chance de traverser sans danger des bois connus pour abriter des terribles loups de Tabasse. Ce privilège est commun aux mages d'Heyra.

Privilège de voyageur (variable)

Le mage peut choisir un Privilège de son choix, mais pas réservé aux mages de Szyl exclusivement, parmi ceux de la Caste des Voyageurs. En général, ce sont les mages hors des structures qui choisissent ce Privilège de caste.

Messenger onirique (5)

Il est un esprit des rêves, baptisé le flux, qui a la capacité exceptionnelle de passer d'un rêve à l'autre – don que seule Nanya possède naturellement. Ces oiseaux aux ailes bleues et argent existent aussi physiquement un peu partout dans le royaume de Kor. Ce que seuls les Mages des Rêves savent, c'est qu'ils sont les yeux et les oreilles de Nanya – voir plus bas : les familiers. Ils peuvent donc envoyer un message à quelqu'un, même s'il est particulièrement loin – voire dans les Éeries ou le rêve d'une personne.

La magie usuelle

La magie de Nanya est appréciée dans tout le Royaume de Kor. Les mères l'utilisent naturellement pour endormir leur enfant, les artistes y puisent une part de leur talent et certains animaux s'en servent pour leurs parades amoureuses. C'est une magie de l'apaisement et de la poésie, mais parfois de la mélancolie et du souvenir – c'est dans le caractère de Nanya. Les humains le sentent bien, la magie est brisée, nul ne sait par qui et pourquoi – sauf les Dragons eux-mêmes.

LES OBJETS MAGIQUES MINEURS

Les instruments de Nanya

Onyr est connue et réputée pour regrouper les plus grands luthiers de tout le Royaume de Kor. En général, il s'agit de mages qui enchantent à petites doses tous leurs instruments de musique. Ainsi, les artistes peuvent-ils sortir les sons les plus purs et les plus justes. Ces petits bijoux de lutherie sont onéreux, vingt fois le prix normal, mais donnent un bonus de 5 à ceux qui les utilisent.

Le miroir aux illusions perdues

Cet objet est en acier car la réaction des gens qui regardent dedans est parfois brutale. Cet objet de foire vous permet de vous admirer tel que vous désireriez être. Il n'a aucune utilité autre mais remporte un certain succès dans les marchés.

La roue à vent

Cet objet est le premier cadeau que Szyl fit à sa mère. C'est une roue à vent musicale. Les artisans de Kezyl ont tenté plusieurs fois de la reproduire, mais ce sont les mages de Nanya qui ont le secret de sa fabrication. La roue est composée de clochettes, de cordes pincées ou frappées, de percussions, de cloches tubulaires et elle réagit au moindre souffle. Le vent, toujours différent, permet d'obtenir des mélodies toujours harmonieuses et variées. Les rois aiment à montrer qu'ils possèdent une roue à vent. Les sages qui en possèdent une la cache de peur de se la faire voler.

LES FAMILIERS

Les flux

Ces oiseaux tant appréciés des mages sont en fait de véritables espions. Nanya est partout dans le Royaume de Kor, omniprésente et omnipotente comme ses frères et sœurs. Mais elle aime à utiliser ses oiseaux pour observer le monde. Le flux est un volatile bleu et argent, relativement stupide, qui se dirige toujours vers l'ouest. On dit un tas de choses à son propos – qu'il apporte le printemps, qu'il porte chance, qu'il est particulièrement intelligent – mais toutes ces choses sont généralement fausses.

Les mages de Nanya aiment aussi avoir un flux, mais pas en cage. Son chant est une merveille ; il ne peut donc que plaire aux Sorciers du Rêve.

Les papillons oniriques

Il ne s'agit pas d'un spécimen mais d'une myriade de papillons multicolores. Nul ne sait vraiment pourquoi, mais ils ont une préférence marquée pour les serveurs de la Chimère. Ils volent autour d'eux et on en a déjà vu attaquer, ou du moins gêner l'attaque, d'une personne mal intentionnée. Autre avantage, quand on montre une rune aux papillons, ils sont capables de la reproduire, ce qui donne une Clé utilisable tant qu'ils sont alentour. On les trouve au printemps, en été et au début de l'automne.

Les serveurs d'Heyra et de Szyl

Les excellentes relations qu'entretiennent Szyl et Heyra avec Nanya font que de nombreux animaux, volants ou non, sont susceptibles d'accompagner un mage de Nanya dans ses périples.

Les interdits formulés par Nanya pour réglementer les voyages oniriques ont pour but d'éviter les débordements, mais aussi d'assurer la sécurité des voyageurs - le souvenir de Julius Carax, pionnier de l'exploration, reste tristement gravé dans les mémoires.

Il est interdit de s'introduire dans un rêve pour nuire. Il est interdit de s'introduire dans un rêve sans prévenir le rêveur. Il est interdit d'ouvrir une porte commune sur deux rêves.

Nouveaux sortilèges

Magie instinctive

Les Clés jouent un rôle important dans le processus de création d'un sortilège, aussi les mages prennent-ils soin de les sélectionner en fonction de la Sphère et des effets du sort, mais surtout de la Discipline utilisée - qui détermine souvent les conditions de lancement. Ainsi, les Clés d'un rituel seront complètement différentes de celles d'un sortilège instinctif, basé sur les gestes et la parole.

ADMIRATION

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : Posture (indiquer quelque chose), rune du rêve.
Effets : Le magicien montre du doigt quelque chose à se cible (généralement derrière elle). Cette dernière doit faire un jet de Volonté (diff. 15 + 5 par Niveau de Réussite) ou regarder dans la direction indiquée pendant 2 actions (+1 action par Niveau de Réussite).

COULEURS DE NENYA

Niveau : 1
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : Rune du rêve, regard pénétrant.
Effets : Toutes les couleurs dans le champ de vision de la cible sont inversées. Le résultat est une perte complète des repères et un malus de 10 pour toutes les actions pendant 3 (+1 par Niveau de Réussite) actions.

BROUILLARD

Niveau : 2
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : Poudre de gemme.
Effets : Le magicien fait tomber la poudre de ses mains ; elle se transforme en un épais brouillard (sur un périmètre de 10 mètres + 2 mètres par Niveau de Réussite). On ne peut pas voir à plus d'un mètre

dans la brume mais le magicien, lui, n'est pas affecté par le sort.

CROISÉE

Niveau : 2
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : Paillettes d'or, voix forte.
Effets : Le magicien attire l'attention de 5 + 2 par Niveau de Réussite personnes dans son entourage. Toutes les attentions sont focalisées sur lui pendant 1 tour complet. Ce sort est dangereux en combat car toutes les attaques sont dirigées vers le mage en question. Pour un coût de 20, il est possible de lancer ce sort sur une personne.

ILLUSION CAUCHEMARDESQUE

Niveau : 3
Coût : 15
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 25
Clés : Rune (œil fermé), poudre de gemmes, chant (hurlement).
Effets : La cible doit faire un jet de Volonté (diff. 20 + 5 par Niveau de Réussite). En cas d'échec, elle se retrouve au cœur de son pire cauchemar. Ce peut être n'importe quoi : ce qu'il y a de pire dans l'esprit de la cible (torture, réminiscence d'une scène horrible, impression de mourir, etc.) Si la cible échoue à un second jet de Volonté (diff. 15, sans malus cette fois) elle perd immédiatement la moitié de ses points d'Intelligence (arrondie à l'inférieur).

Magie invocatoire

BRUMES ÉTHÉRÉES

Niveau : 1

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 minutes
Difficulté : 15

Clés : Encens (réduit en poudre et disposé en rune d'œil fermé).
Effets : Ce sort est strictement interdit dans les sanctuaires, car il ouvre une brèche d'où sort un filet de fumée mauve. Respirer cette fumée fait perdre momentanément la moitié de ses points d'intelligence et de ses points de volonté mais fait beaucoup rire et donne parfois l'impression de voler. Ce n'est qu'une impression car, sitôt les effets dissipés, il ne reste qu'un terrible mal de crâne. Ce sort est parfois utilisé pour nuire à la sérénité de réunions importantes.

BÉNÉDICTION DE KHYMÉRA

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 6 minutes
Difficulté : 15
Clés : Rune en forme de croissant, chant (invitation).
Effets : Le mage ouvre une brèche sur un endroit de Kor où la Lune Khyméra est pleine. Il obtient non seulement de la lumière (blafarde) mais aussi un bonus de 10 pour tout sort lancé (par lui ou un autre) dans le rayon de lune.

CHUCHOTEMENTS

Niveau : 2
Coût : 20
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : Voix, rune de rêve (ovale horizontal).
Effets : Ce sort est utilisé pour perdre un poursuivant. Tous les bruits que peut faire le mage sont déplacés dans un périmètre de 20 mètres + 10 mètres par niveau de réussite et de manière aléatoire.

FENÊTRE ONIRIQUE*

Niveau : 2
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 20
Clés : Rune d'explosion, posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant.
Effets : Ce sort est la première étape avant le Psychonaute. Il permet d'ouvrir une fenêtre sur le rêve d'une cible et de l'observer en se promenant dedans sans pouvoir intervenir. Cela permet d'avoir une première approche avant le grand saut. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de Volonté (diff. 15 + 5 par Niveau de Réussite) pour résister.

REFUGE*

Niveau : 2
Coût : 6 + 4 par personne protégée en plus (maximum 3)
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20 + 5 par personne protégée en plus (maximum 2)
Clés : Rune (rond), posture (mains écartant le vide), fumigène.
Effets : Le magicien ouvre un repli dans la réalité pour s'y faufiler. Il peut rester 4 minutes dans sa cachette (+3 minutes par Niveau de Réussite). Ce repli peut être dans un arbre, un mur, dans le vide, etc.

SIRÈNE

Niveau : 2
Coût : 8
Temps d'incantation : 3 minutes
Difficulté : 20
Clés : Hypnose, mélodie envoûtante.
Effets : Le mage invoque une petite sirène qui flotte à côté de lui. Il lui donne un message qu'elle va transmettre à une personne - où qu'elle soit, qui qu'elle soit - et peut obtenir, s'il le désire, une réponse. Il peut y avoir autant d'aller-retour qu'il y a de Niveaux de Réussite. La sirène étant très rapide, le dialogue est quasiment instantané.

PSYCHONAUTE*

Niveau : 3
Coût : 15
Temps d'incantation : 1 heure de préparation, 1 minute pour le lancer
Difficulté : 25

Clés : Rune de rêve, sentiment d'apaisement, chant lent et profond, posture de méditation.
Effets : Le magicien ouvre une porte sur le rêve d'une cible et peut ainsi y entrer, avec d'autres personnes. Reportez-vous à l'encadré sur les voyages oniriques. Il faut cependant toujours garder à l'esprit que si le rêveur se réveille, tous les voyageurs disparaissent en même temps que le rêve se dissout - 2 secondes au plus.

VOIX DE NENYA*

Niveau : 3
Coût : 20
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 25
Clés : Chant, posture (apaisement).
Effets : Ce sort d'invocation extrêmement puissant nécessite souvent la présence de plusieurs magiciens, car l'incantation prend la forme d'un chant harmonieux, complexe et mélodique, qui transporte ses notes jusqu'au domaine éthéré de Nanya. Si la musique sonne juste, la légende veut que le Grand Dragon des Rêves se déplace en personne et bénisse de sa présence les plus folles entreprises. Ainsi, dans une situation désespérée, avant une bataille perdue d'avance, les mages audacieux ne manquent pas d'invoquer la clémence de la Chimère.

sorcellerie

PINCEAUX

Niveau : 1
Coût : 7
Temps d'incantation : Variable
Difficulté : 15
Clés : Un pinceau, des couleurs mélangées avec la poudre de gemmes.
Effets : Ce sort permet d'enchanter pour l'élaboration d'une œuvre précise les pinceaux et les peintures utilisées. L'artiste gagne un bonus de 10 + 5 par Niveau de Réussite au moment de l'enchantement.

BANDEAU DE VISION*

Niveau : 1
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 heure de préparation
Difficulté : 15
Clés : Rune (œil fermé), posture de concentration, voix filante.

Effets : Le mage chausse le Bandeau et pendant un tour +1 par Niveau de Réussite, il rend aveugle une cible et prend le contrôle de ses yeux. Il peut ainsi voir où elle se trouve. Si la cible dort, le magicien verra son rêve.

PEINTURE MULTICOLORE

Niveau : 2
Coût : 8
Temps d'incantation : 1 journée par couleur
Difficulté : 20 + 5 par couleur ajoutée
Clés : Peinture blanche, rune de rêve, chant mélodieux.
Effets : La peinture blanche change de couleur en une seconde et sur un simple mot. Cette peinture est utilisée dans les villes par les voleurs qui veulent se fondre dans la foule. Ils enduisent leurs vêtements du liquide et passent ainsi du vert au rouge au coin de la rue.

BAUME APAISANT

Niveau : 2
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 journée de préparation
Difficulté : 20
Clés : Crème, poudre d'or, plume de flux.
Effets : Passé sur la peau, le Baume dégage une odeur particulièrement envoûtante, capable de faire perdre la tête à une personne du sexe opposé. La victime doit faire un jet de Volonté (diff. 10 + 5 par Niveau de Réussite) pour résister à l'invitation. Ce baume peut être un dangereux instrument, car il éveille les passions libidineuses de gens qui le sentent - mais pas le porteur.

CHARIOT DES RÊVES

Niveau : 3
Coût : 17
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 25
Clés : Runes de rêve (flamme recourbée à la base), mélodie, poudre d'or et un plateau d'acier.
Effets : Le plateau se soulève puis s'enfonce dans la terre d'un coup. Le magicien est transporté dans un lieu de son choix en passant par le domaine de Nanya. La vitesse est telle qu'il n'a que quelques visions fugaces du refuge de la Chimère.

créer un sortilège

Créer de nouveaux sortilèges

Pour créer un sortilège, il faut : Être membre de la caste des mages, posséder les Disciplines et Sphères adéquates, posséder la Sphère à un niveau suffisant, être d'un Statut égal ou supérieur au niveau du sort et avoir réuni les Clés nécessaires.

Un sortilège doit impérativement être déterminé par sa Discipline, sa Sphère, son niveau et ses effets, qui intègrent les notions de portée, de durée, de temps d'incantation, de dommages et d'éventuels jets de résistance autorisés à ses victimes, ainsi que les Clés indispensables à son lancement.

Pour créer un sortilège, il faut impérativement appartenir à la caste des mages et posséder au moins une Discipline de Magie. On ne pourra bien sûr créer un sort que dans une des voies de magie que l'on maîtrise. Ensuite, il faut posséder la Sphère élémentaire choisie à un niveau au moins trois fois supérieur à celui du niveau du sort que l'on souhaite créer. Il faudra donc 3 points dans la sphère pour créer un sort de niveau 1, 6 points pour un sort de niveau 2 et 9 pour un sort de niveau 3.

On ne peut créer un sort d'un niveau supérieur à son Statut. Ainsi, un Initié ne pourra pas créer un sort de niveau 3, puisqu'il est de Statut 2. En revanche, un magicien de Statut supérieur au sort qu'il désire créer aura des bonus à la création.

Au moment de la conception, on doit posséder les Clés que l'on pense nécessaires au lancement du sortilège. La création d'un sort est un acte pratique, pas seulement théorique, et l'on n'est certain qu'il fonctionnera qu'après un lancement réussi.

procédure

La formule de base est la suivante : Mental + Connaissance de la magie contre une Difficulté de 20

"Connaissance de la magie" prend une nouvelle signification : c'est la capacité à discerner et choisir les bons éléments pour la construction d'un sortilège. Le fait de trouver la bonne Clé, d'ordonner l'acte magique pour une plus grande efficacité ou de jauger de la puissance

d'un sort pour ne pas déclencher un effet qu'on ne maîtriserait pas.

caractéristiques

L'effet : que veut obtenir le magicien ? Il doit déterminer avec précision l'acte magique voulu. Faire pousser une plante, aller plus rapidement, faire apparaître une pièce d'or, etc. L'effet doit être simple, ne nécessiter qu'une action. Les sorts pouvant avoir plusieurs effets sont très rares et très puissants. L'effet inclut aussi les éléments techniques, tels que le niveau du sort, sa portée et le nombre de cibles qu'il va affecter - paramètres à déterminer avec le meneur de jeu. Attention, quand on parle du nombre de cibles, on n'évoque pas la possibilité qu'offrent certains sorts de toucher plusieurs personnes en augmentant la difficulté.

La nature du sort : il faut décider de l'école la plus appropriée. Certains sorts de Magie Invocatoire sont tellement rapides qu'on les classe dans la Magie Instinctive. En terme de difficulté, cela ne change rien ; c'est le temps d'incantation qui sera différent.

L'étape suivante consiste à choisir la Sphère appropriée. C'est un choix délicat, car un sort ne met jamais un seul élément en avant. Par exemple, l'invocation d'un champ de lave relève-t-il de la magie de Kroryn ou de Brorne ? C'est au joueur de le déterminer et au meneur de l'accepter ou non.

Enfin, il faut choisir les Clés adaptées. C'est sans doute la partie la plus délicate, car les bonnes Clés donnent des bonus à la création,

Les grimoires auront beau consigner toutes les merveilles du monde, un jour viendra où les mages voudront créer leurs propres sortilèges, leurs propres alchimies - et je ne peux que les encourager...

-Cymballine

mais leur multiplication rend le lancement du sort plus long et plus difficile - plus d'éléments à manipuler. Il faut donc trouver un juste équilibre au niveau des bonus et malus que cela implique.

C'est alors au meneur de jeu de valider le tout et d'appliquer les divers bonus et malus suivant les choix de son joueur. Ce travail peut être préparé à l'avance par le joueur - surtout s'ils tentent de créer le sort pendant une partie, ce qui risque de provoquer un temps mort pour les autres joueurs.

modificateurs

LE NIVEAU DU MAGICIEN

On ne peut créer un sort d'un niveau supérieur à celui de son Statut, mais l'inverse reste tout à fait possible, et donne même lieu à des bonus.

Sort d'un niveau inférieur au magicien : +5
Sort inférieur de 2 niveaux au magicien : +10
Sort inférieur de 3 niveaux au magicien : +15

LE NIVEAU DU SORT

Il détermine la complexité du sort mais aussi la difficulté à le créer.
Sort de niveau 1 : difficulté de 20
Sort de niveau 2 : difficulté de 25
Sort de niveau 3 : difficulté de 30

DISCIPLINE

Il n'y a pas de bonus ou malus liés à la Discipline, si ce n'est que le magicien doit la posséder pour pouvoir créer un sort en dépendant.

SPHÈRE

La Sphère dominante du magicien a une grande importance ici. Elle va

déterminer la réactivité de la magie par rapport à sa personne.

Un magicien ne peut créer un sort que dans une Sphère qu'il possède. Suivant sa Sphère dominante et la Sphère du sort qu'il compte créer, il faut appliquer des bonus ou des malus en se référant à ce tableau des correspondances.

Ensuite, il faut appliquer des bonus en fonction de la maîtrise du joueur dans la Sphère utilisée. Il aura un point de bonus par point qu'il possède dans la Sphère en question, plus un point de bonus par point dans la Sphère du Rêve. Si le sort concerne cette Sphère, les points de bonus sont doublés.

LES CLÉS

C'est le choix le plus important de la création du sort, il va déterminer la facilité avec laquelle le magicien génère un effet magique. Plus il y aura de Clés, plus il sera aisé de créer le sort, mais plus le lancement du sort sera long et coûteux.

Le joueur va devoir réussir un jet de Discipline + Sphère contre une Difficulté de 15 + 5 par Clé supplémentaire.

Le jet se fait à résultat caché derrière le paravent du meneur de jeu, mais le joueur peut faire un jet de Mental + Discipline de magie pour savoir si son choix a été pertinent. Nous conseillons au joueur de choisir les Clés en fonction du côté visuel de l'incantation et de l'effet désiré. Une simple rune et une plume sont certes plus aisées à déplacer mais elles sont aussi moins belles. Le meneur est invité - en dehors des règles formelles - à donner des bonus et des malus en fonction de l'originalité et de la

créativité du sort.

La règle qui s'applique ici est de réduire de 5 la difficulté pour chaque bonne Clé et de l'augmenter de 10 pour chaque mauvaise.

Une fois que tous les paramètres sont pris en compte, il faut se lancer dans la création du sort.

CRÉER LE SORT

La formule est toujours : Mental + Connaissance de la magie contre une Difficulté de 20

Au moment où le joueur va lancer son dé, son personnage va non seulement créer le sort, mais surtout le lancer. C'est pourquoi les créations de sorts offensifs se font généralement à l'écart, loin de victimes potentielles.

- Réussite critique : le mage crée le sort et gagne un bonus de 5 pour le consigner par écrit ou l'apprendre à un autre magicien. Il ne perd pas de Points de Magie.

- Réussite simple : le mage crée le sort et perd la moitié de ses Points de Magie. Les Clés sont détruites.

- Échec simple : la création est un échec. Les Clés sont détruites et le mage doit tout reprendre à zéro. Il perd la moitié de ses Points de Magie.

- Échec critique : la création est un échec. Le magicien perd tous ses Points de Magie et doit tirer deux contrecoups dans la table - page 208 des règles de base - et les appliquer si possible tous les deux. Les Clés sont détruites et le mage ne pourra recommencer l'expérience avant un mois complet.

LE SORT EST CRÉÉ ?

Il reste des données à préciser :

Le coût : l'énergie dépensée pour un sort n'a aucune influence sur la difficulté à le lancer ou à le créer. Elle est simplement liée à la puissance du sort. C'est au meneur de jeu de déterminer cette dépense selon un critère : le degré de modification de la réalité.

Cela comprend :

- La puissance. Destruction, disparition, altération, illusion, n'ont pas le même impact.
- La durée. D'une action à une année, une charge ou plusieurs.
- L'amplitude. Une cible, plusieurs cibles, une zone ou une zone mouvante.
- La distance par rapport à la cible - contact, vue, hors de vue.
- Le nombre de Clés utilisées - le magicien investit à chaque fois un peu de magie dans chaque Clé pour l'activer. On peut estimer la dépense à deux Points de Magie supplémentaires par Clé.

En moyenne, un sort coûte 5 points. Au meneur d'ajouter des points ou d'en retrancher selon le sort. Un sort ne peut être gratuit.

Le temps d'incantation : il n'y a pas de règle précise mais il existe quelques constantes :

La Magie Instinctive se quantifie en actions. La Magie Invocatoire se quantifie en tours, parfois en action, pour les sorts de défense. La Sorcellerie demande des périodes d'incantation allant d'un tour à deux jours. Les enchantements d'objets sont les plus longs à préparer.

De plus, le nombre de Clés utilisées fait varier ce temps. Il faut compter minimum une action par Clé, les chants et les danses en prennent souvent plus.

Difficultés de base

Créer un sort :
Niveau 1 : 20
Niveau 2 : 25
Niveau 3 : 30

Lancer un sort :
Niveau 1 : 15
Niveau 2 : 20
Niveau 3 : 25

conserver un sort

Une fois le sortilège créé, le magicien doit réussir un dernier jet de Mental + Discipline contre une Difficulté de 15 pour le conserver. S'il échoue, la Difficulté sera augmentée de 5 la prochaine fois qu'il utilisera son sort. À chaque nouvelle utilisation, il pourra retenter sa chance, au risque d'augmenter encore la Difficulté. S'il y parvient enfin, il aura mémorisé son sort et pourra le lancer, mais aussi l'enseigner à un autre magicien.

SPHÈRE DU SORT	SPHÈRE DOMINANTE DU MAGICIEN								
	Feu	Métal	Cités	Vents	Océans	Rêve	Nature	Pierre	Ombre
Feu	+5	0	-5	-5	-10	-10	-5	0	+5
Métal	0	+5	0	0	-5	-10	-5	0	0
Cités	-5	0	+5	0	-5	+5	0	-5	0
Vents	-5	0	0	+5	0	0	+5	0	0
Océans	-10	-5	-5	0	+5	0	0	-5	-5
Rêve	0	-5	+5	0	0	+5	+5	-5	-5
Nature	-5	-5	0	+5	0	+5	+5	-5	-10
Pierre	0	0	-5	0	-5	-5	-5	+5	-5
Ombre	+5	0	0	0	-5	-5	-10	-5	+5



Nanya, Grand Dragon de la Magie

LES ÉLUS DE NENYA

"Même un cœur de pierre pleure dans ses rêves."

*—Illina Endyna,
Élue de Kroryn*

Nanya s'est très vite montrée intéressée par ce phénomène étrange qui permet à un humain de se lier à un jeune dragon. À l'inverse de bien d'autres Grands Dragons, elle n'a pas vu en cela une occasion d'accroître son pouvoir ou d'accroître le nombre de ses disciples en vue de concurrencer ses frères et sœurs. Méfiante et distante, elle ne s'est pas précipitée sur cette opportunité et a continué à observer le manège des Élus. Au fil des ans, sa philosophie du Lien était de plus en plus claire. Le Lien serait son arme pour comprendre les humains et les amener à s'imprégner de l'essence primordiale (la magie) et, ainsi, de montrer respect et déférence aux êtres primordiaux (les Grands Dragons). Nanya accorde avec parcimonie sa confiance et sélectionne ses Élus avec une grande rigueur, tout en prônant l'importance du Lien et en encourageant les enfants de ses frères et sœurs à se trouver un compagnon humain. De fait, dans l'ombre des songes, Nanya manipule bon nombre de ses congénères en vue d'étancher sa soif de connaissance.

Illina l'innocente

De par sa nature, Nanya est le thème – pour ne pas dire la source – de nombreuses légendes. Certains lui prêtent des penchants humanistes, vu son attention toujours grandissante pour les humains. D'autres l'accusent de sombres machinations, comme, par exemple, d'avoir influencé un fils de Kroryn pour qu'il se lie à deux combattants ou encore d'avoir engendré un fils à deux têtes, lorsqu'il ne s'agit pas, tout simplement, de manipuler les rêves des puissants. De toutes ces rumeurs, il y en a une qui tend à se propager auprès de toutes les classes sociales. Alors que Nanya survolait la partie septentrionale de Kern, son esprit fut attiré par une petite forme

gémissante et agonisante. Intriguée, la Chimère plongea et atterrit en plein milieu des restes d'un carnage vieux de plusieurs jours. La frêle forme sanglotante n'était autre qu'une enfant de cinq ans qui avait assisté au massacre des siens par on ne sait quelle troupe de guerriers. Émue par le spectacle et intriguée par la force d'âme qui poussait ce petit être à survivre malgré le malheur qui s'était abattu, Nanya décida de faire don du Lien à la petite Illina Endyna. En échange, l'enfant fut contrainte de conserver sa pureté d'âme et son innocence. Ainsi, depuis lors, une enfant de cinq ans parcourt, sans relâche, le Royaume de Kor et sensibilise les humains réceptifs aux mystères de la magie. De nombreux sans classe affirment avoir déjà croisé la première Élue et qu'une telle rencontre ne peut être qu'un bon présage. Une autre version de la légende précise que Nanya aurait remplacé le cœur de l'enfant par une pierre onirique lui permettant de vivre continuellement dans le Monde des Songes et de ne plus souffrir des périls du monde des vivants.

Certains pensent, sans oser l'affirmer, que Nanya a choisi cette Élue afin de prouver à Brorne et Kroryn que la valeur et le courage ne sont pas toujours là où on les attend.

Le lien onirique

Le regard que porte Nanya sur les humains est teinté d'interrogations et de fascinations. Sa motivation première est de percer les secrets de l'âme humaine, de comprendre comment l'on peut accepter et se réjouir de sa condition de mortel, de percevoir le bonheur de la naissance et le malheur de la mort. Derrière cette façade très attentionnée, Nanya se montre, en fait, d'un pragmatisme froid et distant. Son objectif réel est de comprendre les

NENYA

ILLINA ENDYNA

Première âme éthérée

Caste : Mage (Grande
Maîtresse des Rêves)

FOR	2	RÉS	2
INT	8	VOL	7
COO	5	PER	7
PRÉ	6	EMP	7

Physique : 1

Mental : 7

Manuel : 4

Social : 6

Chance : 1

Maîtrise : 6

Armure : 5

Initiative : 3d

Seuils de Blessure

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

Interdit : La loi du Par-
tagePrivilèges : Anonymat,
Prévoyance, Style, Leurre,
Sortilèges de prédilection
(Arc en Ciel des Passions,
Somme du Bienheureux).
Faveur : Toutes celles de
Nenya.

Tendances :

Dragon : 5

Homme : 0

Fatalité : 0

Compétences : Sphère
des Rêves 12, Magie Insti-
nctive 10, Magie Invoca-
toire 8, Sorcellerie 7,
Connaissance des dragons
7, tous les sortilèges de la
Sphère des Rêves – dont
ceux qu'elle a inventés.

humains pour mieux les dresser et leur faire prendre conscience de la majesté des Grands Dragons et de l'immensité de leurs pouvoirs.

Nenya et ses enfants se font toujours très distants et n'abordent jamais les humains de front. Ils aiment être omniprésents mais discrets. Cela se traduit par une forme au loin, une belle femme qui vous observe mais reste insaisissable, un sentiment permanent d'être observé, des mouvements d'ombres ou encore des rêves étranges. Tous les moyens sont bons pour la Chimère, en vue de cerner l'âme humaine et de sonder ses proies au plus profond de leur être. À l'inverse de ses frères et sœurs, Nenya ne jette jamais son dévolu sur un stéréotype d'humain. De même, elle n'attend pas le coup d'éclat ou l'événement révélateur. Nenya guette. À chaque moment, à chaque instant, la Chimère reste, tous les sens en éveil, dans l'attente de ces petits actes qui lui apprendront plus sur l'humain. Certains jeunes dragons sont convaincus que leur mère a déjà consacré quelques secondes de son existence à tous les humains, présents ou passés, vivant dans le Royaume de Kor.

Nenya peut se sentir attirée, intéressée, tantôt par des humains qui démontrent un sens inné pour les actes magiques, tantôt par des humains têtus qui démontrent une grande force de caractère en vue d'atteindre leur but. Elle sera toujours plus sensible aux actes d'un humain qui démontre un grand respect pour les dragons et la magie que pour des êtres fongueux et sanguinaires.

Les compagnons
draconiques

Comme leur mère, les enfants de Nenya envisagent l'humain comme un sujet d'expérimentation. Ils aiment le mettre à l'épreuve, non pas pour qu'il démontre leur supériorité, comme le réclament les fils de Kroryn et Borne, mais afin qu'il dévoile un peu plus de sa personnalité et de sa façon de faire. Un humain, et à fortiori un Élu, qui a attiré l'attention des fils de la Chimère vivra une épreuve perpétuelle.

Ces dragons sont particulièrement sensibles aux thèses humanistes qu'ils rejettent et considèrent comme une aliénation de la beauté de l'âme humaine. Observer cette déviation chez un humain sur qui leur dévolu était posé, peut les conduire dans une rage folle. Dès lors, ils n'auront de cesse de reconduire la brebis égarée dans le droit chemin, usant et abusant de manipulations oniriques, de conditionnements et parfois de violence.

Avant d'établir un Lien avec un compagnon humain, les enfants de Nenya vont observer de nombreux individus et faire leur choix posément. Leur premier contact se fera toujours par l'entremise d'un frère qui usera de fourberie pour tester le futur Élu. Cette première rencontre a souvent pour but de motiver la cible à tisser un Lien privilégié avec un jeune dragon d'une autre lignée. Si l'humain accepte, c'est qu'il n'était pas encore prêt à recevoir la sagesse de Nenya. De plus, tout n'est pas perdu car observer le comportement des Élus des autres Grands Dragons est toujours des plus instructifs au sujet de la nature humaine et des différentes façon d'interagir avec les êtres primordiaux. Au contraire, si l'humain refuse de se lier à d'autres dragons, le prélude peut commencer et l'enfant de la Chimère se dévoile.

Une fois identifié comme un Élu de Nenya, le personnage bénéficie d'enseignements considérables mais, en contrepartie, doit livrer beaucoup de lui-même à un compagnon toujours en quête d'une explication ou d'une justification. L'Élu peut rarement entrer directement en contact avec son compagnon qui préfère toujours les chemins détournés des chuchotements et du rêve. La structure hiérarchique entre Élus est, quant à elle, implicite. Elle repose exclusivement sur la sagesse dont font preuve les Élus.

Les élus de Nenya

Le Lien qu'offre le Grand Dragon des Rêves à ses Élus est continuellement ambigu, car parsemé de mises à l'épreuve et de récompenses – une alternance que Nenya juge propice à l'établissement des notions de respect, d'appréhension, d'espoir et de dépassement de soi qu'elle affectionne particulièrement.

Le prélude

Le Prélude, toujours tortueux et chargé de mystère, diffère d'un Élu à l'autre. Une fois que le travail préparatoire est accompli par l'un de ses congénères, le dragon met en scène une révélation en vue de faire comprendre à son futur compagnon l'honneur qui lui échoit en étant choisi. Cependant, à aucun moment il ne se présente personnellement en face de son Élu. Il choisira des chemins tortueux, faisant alterner l'apparition de signes dans l'environnement du personnage, des messages oniriques et de véritables traquenards intellectuels. L'enfant de Nenya amène subtilement son compagnon à démontrer l'étendue de ses compétences magiques ; l'important est que l'humain pense rester maître de son destin ! Une

fois cette seconde prise de contact – qui peut durer plusieurs mois ou quelques heures – terminée, le dragon convie son Élu à une cérémonie secrète au cours de laquelle il est intronisé.

Les rites

La progression du Lien se caractérise par deux éléments : l'aspect inattendu du passage de niveau et l'absence de régularité, chacun des dragons étant seul juge de l'épanouissement de son Élu.

Malgré le manque de régularité, certains faits sont immuables. Lorsqu'un Élu se montre trop impatient de progresser, les enfants de la Chimère aiment organiser une fausse cérémonie de passage durant laquelle le présomptueux est confronté à toutes ses faiblesses. Cette cérémonie se solde toujours par un échec cuisant pour l'humain, qui l'oblige ainsi à se remettre en cause et à entreprendre une nouvelle quête. D'autre part, de nombreux Élus disent ressentir l'imminence d'un changement de statut. Ils se sentent de plus en plus souvent observés, de nombreux "accidents" étranges se produisant dans leur vie et leur activité onirique augmente de façon considérable. Cela dit, aussi sage soit-il, aucun Élu ne peut prévoir le moment crucial avec certitude.

Premier niveau : Onirien

Après un Prélude fort tortueux, l'Élu pourra enfin montrer sa valeur aux yeux de tous. Le futur compagnon draconique s'arrange pour organiser une cérémonie secrète à laquelle participent des Élus et des enfants de Nenya sous forme humaine. L'Élu doit prouver à cet aréopage sa maîtrise d'une des Sphères de Magie. Cette cérémonie se termine de façon un peu abrupte, laissant l'Élu seul face à ses réflexions. La bonne nouvelle lui sera communiquée par un message onirique lors de sa prochaine nuit de sommeil.

Deuxième niveau : Voile chimérique

Pour prétendre accéder au deuxième niveau, un Élu doit avoir montré son intérêt pour les Sphères – une Sphère à minimum 5 – et Disciplines magiques – une Discipline au moins égale à 4. De plus, il doit avoir pris conscience de sa Tendance Dragon (minimum 2) au détriment de sa Tendance Homme (maximum 2). Enfin, il devra se montrer capable de connaître et d'utiliser un sort de niveau 2. Alors seulement, l'Élu sera contacté par son compagnon afin d'organiser la Valse onirique. La Valse onirique est une cérémonie nocturne au caractère secret que l'Élu doit organiser lui-même. Il juge de la pertinence des invités et se trouve responsable du déroulement de cette nuit. Le personnage est conscient qu'on attend de lui qu'il

relève un défi intellectuel mais ne possède aucun autre indice quant aux attentes des dragons. À lui d'interpréter ce qu'est un bon défi : un combat de magie, la création en commun d'un nouveau sort, un exposé théorique à l'assemblée réunie, etc. Une seule chose est certaine, son compagnon draconique convie à la Valse des invités surprises qui testeront la pertinence des réactions de l'Élu. Ici aussi, la soirée se clôture sans que l'humain ne soit certain de son sort. La réponse s'imposera à l'Élu par ses rêves dans les semaines qui suivront... L'impatience est un vilain défaut. Si le personnage ne relève pas le gant, la vie continue comme si de rien n'était mais jamais il ne recevra le signe jusqu'à ce que son compagnon lui souffle l'idée d'organiser une nouvelle Valse.

Troisième niveau : Âme chimérique

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit avoir développé une Sphère de Magie au niveau 6 et sa Sphère des Rêves doit au moins évaluer 3. Il doit aussi démontrer la maîtrise de deux Disciplines (minimum 5) et maîtriser un sort de niveau 3. De plus, sa Tendance Dragon doit être de 3 minimum et sa Tendance Homme ne peut excéder 1. Dès lors, l'Élu peut enfin rencontrer en chair et en écailles son compagnon. À deux, ils préparent la Quête chimérique. Cette dernière, élaborée par d'autres enfants de Nenya, sinon la Chimère elle-même, a pour but d'amener les deux inséparables à parcourir ensemble le Royaume de Kor en vue de renforcer le Lien qui les unit. Les objectifs de la Quête sont variables et dépendent des deux protagonistes. Les anciens, qui en choisissent les tenants et les aboutissants, évaluent les traits de caractère des compagnons et façonnent une mission teintée de sagesse et de recueillement qui les poussera dans leurs derniers retranchements moraux.

Quatrième niveau : Voile éthéré

Pour prétendre accéder à l'avant-dernier niveau, l'Élu doit maîtriser une Sphère de Magie à 8 et la Sphère des Rêves à 7. Il doit aussi avoir imposé son nom auprès des autres Élus de Nenya par la création d'un sort de niveau 1. Enfin, il doit aussi renier solennellement toutes les valeurs prônées par les Humanistes – Tendance Homme à 0. Dès lors, l'Élu peut participer à sa première communion onirique. Toute son intronisation se déroule dans ses rêves. De nombreux participants s'y immiscent pour le défier, lui prodiguer des conseils, lui rappeler ses errances, etc. Cette cérémonie ne tolère pas l'échec. L'Élu devient un Voile éthéré ou sombre dans la folie.

Cinquième niveau : Âme éthérée

Seul un être à la sagesse et au savoir étendus peut prétendre devenir un Élu de cinquième niveau. Nanya n'accorde cet ultime cadeau qu'à de très rares humains. Atteindre la perfection implique que l'Élu soit devenu un maître dans le domaine des arts magiques – la Sphère des Rêves au niveau 10, les trois Disciplines au niveau 7 et la création de deux sorts de Niveau 2 – et que sa Tendance Dragon soit de 5. Pour le reste, nul ne sait comment se passe l'intronisation au cinquième niveau. On murmure que cela se ferait en tête à tête avec la Chimère elle-même...

Faveurs, épreuves et sanctions

Les enfants de Nanya sont d'une discrétion exemplaire. Ils se montrent très rarement à leur Élu, préférant les conversations oniriques ou les messages disséminés de-ci de-là, et toujours où on ne

les attend pas. Perpétuellement en quête de savoir, ils aiment proposer à leur compagnon des énigme dont le prix de la résolution est une simple rencontre en tête à tête. S'ils se doivent d'intervenir pour une raison ou une autre, ils se débrouillent toujours pour teinter leur intervention de faux-semblants : ils viennent accompagnés, détachent un émissaires ou un frère, utilisent la magie ou manipulent les chimères. Malgré cette distance de rigueur, les fils de la Chimère sont certainement les dragons qui accordent le plus de poids au Lien. De ce fait, ils tentent, chaque jour, de façon détournée, de faire progresser leur Élu vers la voie de la sagesse et de la connaissance.

En des très rares occasions, Nanya doit faire appel à un champion pour la représenter. Cette décision ne se prend pas à la légère et toutes les autres options sont préalablement envisagées. Lorsque la promotion d'un humain à ce rang devient inévitable, la Chimère s'octroie le temps qu'il faut pour désigner l'Élu. Il sera toujours celui qui est le plus à même d'apporter une solution innovante au problème rencontré. Autre constance, l'Élu sera toujours choisi parmi les pratiquants de magie de haute valeur, sans qu'il s'agisse pour autant d'un membre de la Caste des Mages. Il va sans dire que l'Élu désigné sentira peser sur lui de nombreux regards curieux.

LES FAVEURS

(Empathie onirique (premier niveau))

À l'inverse du monde éthéré, l'Empathie onirique peut s'imprégner du rêve d'un autre. Durant la nuit, et pour peu que sa cible dorme, l'Élu peut tenter un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, si la cible est un compagnon, de 15 si elle est connue de vue ou de 20 s'il s'agit d'un inconnu. De plus, cette Difficulté est fort sensible à la distance, à un mauvais environnement ou à une mauvaise préparation – elle peut donc être modifiée, à la discrétion du meneur de jeu.

Échec : la victime semble ne pas rêver cette nuit-là. Le vertige s'empare de l'Élu.

Réussite simple : l'Élu voit indistinctement les scènes rêvées. Les images restent floues mais peuvent être interprétées.

1 Niveau de Réussite : l'Élu voit distinctement les scènes rêvées.

2 Niveaux de Réussite : l'Élu voit distinctement les scènes rêvées et certains éléments importants pour le rêveur prennent des teintes ou des proportions étranges, selon qu'il les juge négatives ou positives pour lui. Par exemple, un objet représentant un danger pourra être plus grand ou plus sombre que dans la vie réelle.

3 Niveaux de Réussite : comme précédemment, si ce n'est que les détails inutiles sont gommés du rêve pour laisser place aux sentiments du rêveur. L'Élu peut donc ressentir l'angoisse, la peur ou le plaisir qui animent le rêveur.

4 Niveaux de Réussite et plus : l'Élu est conscient du sens caché des éléments qui apparaissent dans le rêve. Il peut donc, avec certitude, connaître l'importance d'un élément ou l'autre par rapport à la vie réelle.

Transe onirique (deuxième niveau)

Durant la nuit, et pour peu que sa cible dorme, l'Élu peut tenter un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 + Tendance Dragon + Volonté de la cible pour provoquer une crise de somnambulisme. La personne visée se lèvera et se comportera en accord avec le rêve qu'elle est en train de faire – elle peut donc parler, se battre, se déplacer, etc. La crise cesse dès que le rêve prend fin ou dès que la victime subit des dommages. Si ce rêve n'est pas induit magiquement, le meneur de jeu peut déterminer aléatoirement son contenu :

- 1-2 : rêve érotique
- 3-4 : rêve paisible
- 5-6 : cauchemar angoissant
- 7-8 : cauchemar terrifiant
- 9-0 : rêve héroïque.

Rémanence (deuxième niveau)

Cette Faveur permet au personnage de partager un souvenir récent d'un être humain avec qui il a établi un contact – une simple discussion suffit généralement. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, il parvient à ressentir et à visualiser sommairement le souvenir qui "hante" le plus son interlocuteur. Avec une réussite simple, le souvenir doit être frais de moins d'une heure. Avec 1 Niveau de Réussite, l'événement peut avoir eu lieu dans la journée ; dans la semaine avec 2 Niveaux de Réussite, dans le mois avec 3, dans l'année avec 4, etc. De plus, en dépensant 1 Niveau de Réussite, le personnage peut bénéficier d'une dimension supplémentaire – comme le son, les sensations, etc. Si l'interlocuteur du personnage tient à masquer ce souvenir, il faut effectuer un jet d'opposition Mental + Volonté. La Difficulté du jet peut être réduite de 5, voire de 10, si le personnage est parvenu à instaurer une ambiance propice à la confession, à la rêverie, etc.

Le Mentor éthéré (troisième niveau)

Le personnage peut appeler chaque nuit, sur la réussite d'un jet Mental + Empathie + Tendance

Dragon contre une Difficulté de 15, un familier chimérique. Celui-ci lui prodiguera des conseils et lui obéira jusqu'à l'aube. De plus, le Mentor peut agir sur son environnement – il peut donc combattre. L'Élu est convaincu de voir à ses côtés un individu de sexe opposé d'une grande beauté. Tous les autres observateurs distinguent difficilement une forme fantomatique. S'ils réussissent un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10, ils discerneront l'être qui hante leurs fantasmies les plus inavoués ; cette image sera d'autant plus parfaite que le nombre de Niveaux de Réussite est élevé.

La perte de son Mentor – pour des causes magiques ou parce qu'il se fait tuer dans un combat – plonge l'Élu dans une crise de dépression profonde qui lui fait remettre en cause tous ses acquis. La Tendance Dragon du personnage est réduite de 1 et sa Sphère des Rêves, de 2 points.

Absence (quatrième niveau)

Pour utiliser cette Faveur très puissante, le personnage doit tout d'abord établir un contact physique avec sa cible. Ensuite, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10 + Volonté de son interlocuteur, le personnage peut lui poser une question + une par Niveau de Réussite – questions auxquelles ce dernier répondra par l'entière vérité et sans même s'en rendre compte. La victime de cette Faveur ne garde aucun souvenir, mais peut avoir l'impression d'avoir eu une absence passagère, comme si elle était perdue dans ses songes. Elle ne peut bien évidemment répondre qu'à des questions dont elle connaît la réponse – et peut, au besoin, effectuer un jet de Mental + Intellect pour y réfléchir.

(SANCTIONS ET INTERDITS)

Les Interdits de Nanya sont, comme le reste de son comportement, paradoxaux :

La Loi de Primauté draconique : "Jamais tu ne seras trop humain." Le personnage doit veiller à toujours se souvenir que son statut d'Élu demeure un don draconique. Une Tendance Homme supérieure à 1 doit ainsi être considérée comme une hérésie et un renoncement aux valeurs primordiales.

La Loi de l'Absolue Nécessité : "Tu brilleras par ta compréhension des choses et ta curiosité insatiable." Nanya utilise ses Élus à ses propres fins : un Élu curieux qui réfléchit lui permet d'accroître son savoir.

MENTOR ÉTHÉRÉ

FOR	2	RÉS	3
INT	6	VOL	8
COO	5	PER	5
PRÉ	10	EMP	8

Physique : 1
Mental : 6
Manuel : 4
Social : 9

Armure : 10
Initiative : 3d

Seuils de Blessure
Blessé (01-40) : 0000
Mort (41 et +) : 00

Compétences : Sphère des Rêves 9, Magie Instinctive 8, Toucher 7 (dommage : 8*).
Sortilèges : Déviation subtile, Blocage mental.

* La victime subit également un sort de Résistance magique d'un nombre de Niveaux de Réussite égal à 3 + Niveaux de Réussite du Toucher.

La Loi de l'Ambiguïté : "Jamais tu ne feras état de tes privilèges d'Élu." Les Élus doivent préférer être besogneux et obéissants plutôt que vantards et bien en vue.

Les sanctions

Les sanctions infligées par Nanya sont variables et n'ont jamais la saveur de la punition. Par principe, le Grand Dragon des Rêves pardonne à ses enfants, préférant chercher dans l'irrationalité des Élus humains les causes de l'erreur ou de l'échec. Les petits écarts peuvent se voir sanctionnés par la suppression momentanée de Faveurs, l'impossibilité à utiliser la Sphère des Rêves ou plus simplement des troubles du sommeil. Ces "petits" désagréments ne durent jamais très longtemps et ont pour objectif de rappeler à l'Élu quel est le droit chemin de la sagesse. Lorsque le contrevenant commet des crimes plus importants, la sanction la plus courue est de lui adjoindre chaque nuit un Mentor éthéré qui lui fera la morale et orientera ses choix de carrière. Si cela ne suffisait pas ou, pire, si l'Élu venait à être tenté par les thèses humanistes, la Chimère prend la décision de l'éliminer – ce n'est qu'un humain après tout – de façon subtile en polluant ses jours et ses nuits : illusions, cauchemars, difficultés à pratiquer la magie, etc.

L'APPEL AU DRAGON

Les dragons, même liés et quelque soit leur lignée, restent avant tout des êtres indépendants. Que l'Élu fasse entendre son appel n'implique pas forcément des réactions stéréotypées de la part de son compagnon draconique. Chacun d'entre eux a son propre caractère, ses propres motivations, ses défauts, ses qualités et ses exigences. Les jeunes dragons aiment donner une touche personnelle à leur façon d'aborder les relations avec les humains; ils affirment ainsi leur personnalité. Certains seront toujours heureux d'apporter leur aide, tandis que d'autre se feront prier pour accorder la moindre faveur.

La mort d'un compagnon

Lorsque leur Élu décède, les fils de Nanya s'enferment dans leur souffrance et connaissent une longue période méditative. Ils ressassent les bons moments, tentent de comprendre les causes de la fin – tragique – du Lien et tirent les enseignements de la relation privilégiée qu'ils ont vécue. Cette longue errance peut durer de quelques mois à plusieurs années. Durant cette période, il n'est pas rare que le dragon hante les rêves des proches du défunt afin de réveiller en eux certains souvenirs et de glaner ainsi d'autres indices dans sa quête de compréhension.

Lorsqu'un Élu perd son compagnon draconique, il est frappé de plein fouet par une vague de mélancolie. Il dort mal la nuit, il est hanté par le souvenir de son compagnon. Il ne cesse de remuer ses bons et mauvais souvenirs, qu'ils concernent ou non son ancien compagnon. Au bout de quelques semaines, le personnage commence à avoir des crises d'hallucinations dans lesquelles il pense voir ou entendre son compagnon défunt. Celles-ci seront fonction de l'intensité du Lien qui les unissait et dureront de quelques semaines à plusieurs années.

Certains vieux dragons des rêves peuvent, à leur mort, marquer une région entière de leur griffe. Certaines légendes évoquent des villes "fantômes" qui réapparaissent au gré des saisons, ou encore le retour inopiné d'Élus morts depuis longtemps.

Quelle que soit sa lignée, tout dragon a la possibilité de soigner les plaies humaines. Le soin des blessures les plus mortelles, en revanche, n'est l'apanage que des lignées de Heyra, Szyl, Ozyr et Brorne. Lorsqu'un dragon désire soigner un humain, que ce soit suite à un appel ou sur sa propre initiative, le meneur de jeu lance un nombre de dés égal à la Tendance Dragon du blessé. Chaque tranche de 5 points obtenus permet de récupérer une case de Blessure en commençant par les plus sérieuses. Les dragons peuvent aussi utiliser cette faculté pour soigner un autre humain que leur Élu. auquel cas, celui-ci doit avoir une Tendance Fatalité strictement inférieure à sa Tendance Dragon. Si le dragon accepte, le meneur de jeu lance un dé de moins – minimum 1.

L'autre aide draconique souvent réclamée par les Élus consiste en la demande d'intervention physique du dragon. En effet, tous les dragons, hormis les enfants de Kalimsshar, respectent la Loi du Lien et acceptent d'intervenir pour défendre les intérêts de leur Élu, sans pour autant provoquer à chaque fois un combat ou une confrontation. Le dragon mettra un point d'honneur à apporter sa collaboration si les raisons évoquées sont fondées et que l'Élu, ou ses compagnons, ne sont pas responsables de la colère du dragon opposé. Afin de dégager la responsabilités des humains dans le contentieux, le compagnon draconique préférera toujours proposer à son frère élémentaire une entente ou un marché et ne recourra au duel qu'à des rares exceptions – si ce n'est dans le chef des fils de Kroryn. Ces interventions restent cependant chères à honorer et ne se font que sur une profonde confiance entre compagnons de Lien ainsi que sur des promesses de retour. Ces dettes peuvent prendre des formes diverses, allant de l'action d'éclat pour les Élus de Kroryn, à une longue méditation introspective pour les Élus de Nanya.

L'AVENTURE

LES MANGEURS D'ÂMES

Une pluie battante s'abattait sur la ville depuis maintenant plus d'une semaine. Trois hommes engoncés dans de lourdes capes noires bravaient la boue des bas quartiers d'un pas décidé. La nuit et la pluie leur donnaient l'apparence de spectres maléfiques en quête d'âmes à dévorer.

Arrivés à côté du puits du quartier, ils s'arrêtèrent. Le plus petit d'entre eux sortit alors une curieuse boule de verre de sous sa cape. À la lueur des quelques rayons de lune parvenant à passer l'épaisse couverture nuageuse, la boule, grosse comme une tête humaine, semblait scintiller d'une faible lueur bleutée. L'homme la lança alors dans le puits, avant de quitter précipitamment les lieux avec ses compagnons.

Ils disparurent rapidement dans la pluie et la nuit.

Le lendemain matin, les gens du quartier furent nombreux à venir puiser l'eau du puits...

où tout commence

Et pendant ce temps... dans l'Empire de Solyr
Des rumeurs prétendent qu'un quartier entier d'Yris aurait été détruit par un Grand Dragon de Kroryn devenu subitement fou. Seule l'intervention rapide et violente d'une dizaine d'autres Grands Dragons a permis d'éviter de plus grandes destructions. Nul ne semble savoir ce qui aurait pu provoquer cette crise de folie.

L'Âge des Conquêtes fut une époque de légendes et de héros, de sages guidant l'humanité sur les voies de la connaissance, de guerriers capables de mille prouesses. Mais ce fût aussi une époque violente et terrible qui connût son lot de créatures monstrueuses et de fanatiques sanguinaires.

Parmi eux, un nom s'illustra de centaines de massacre. Karnage était l'Élu d'un Grand Dragon de Kroryn. C'était un jeune homme plein de force et de fougue, doté d'un charisme capable de soulever des nations. Nul ne sait ce qui le fit basculer dans la folie. Les archives nous apprennent cependant qu'il emmena avec lui un Grand Dragon de chaque faction. Il sut les corrompre, il parvint à les assujettir à sa volonté. Les années qui suivirent ne sont que bain de sang et massacres sans nom. Ses nombreux adeptes se firent appeler les Mangeurs d'Âmes, en raison de leur habitude de se nourrir de la cervelle de leurs victimes. C'est après plusieurs années que Karnage fut détruit par une alliance de Grands Dragons. Même les sombres seigneurs serviteurs de Kalimsshar participèrent à sa mort. Karnage fut démembré et se restes éparpillés dans tout Kor. Les Mangeurs d'Âmes et les dragons qui lui avaient prêté allégeance furent pourchassés et exterminés. Son histoire fut effacée de nombreuses archives et bientôt, son nom ne fut plus, dans la mémoire des hommes, que le souvenir des pires atrocités commises à l'époque des conquêtes. Désormais, bien des hommes parlent de "carnages" sans connaître le lourd héritage de ce mot.

Cependant, à travers les âges, les Mangeurs d'Âmes ont survécu. Secrètement, patiemment, ils ont reconstitué leurs forces. Aujourd'hui est le jour de leur grand retour. Après des siècles de recherches, ils ont enfin le moyen de ramener l'esprit de Karnage à la vie. Mais sa toute puissance ne pourra s'éveiller que sur le plus atroce des charniers.

Il ne reste plus à espérer que vos personnages sauront éviter une telle chose.

Le jour du serpent

Vos personnages se trouvent dans la cité de Griff depuis déjà quelques temps maintenant. Il n'est pas impossible qu'ils y aient déjà des contacts intéressants, des amis influents – notamment s'ils ont joué le scénario *Là où reposent les morts* du supplément consacré à Kroryn. Depuis maintenant cinq jours, la pluie tombe sans discontinuer sur les quatre cercles de la cité.

Les cercles intérieurs de la ville se trouvant légèrement plus hauts que les quartiers extérieurs, leurs rues ont été lavées par la pluie torrentielle. En revanche, les quartiers extérieurs se retrouvent baignés dans une couche de boue et d'immondices de plus d'une dizaine de centimètres de haut. Mais la ville a appris à vivre avec ces intempéries. Chaque année, de telles pluies s'abattent sur la cité durant une dizaine de jours. Les habitants de Griff se sont adaptés à de telles conditions. Ainsi, le rez-de-chaussée des bâtiments des bas quartiers est souvent légèrement surélevé et dépourvu de meubles trop sensibles. De plus, les puits de la ville ont été astucieusement construits par les premiers Humanistes de la ville. Les eaux de pluie salies par les débris humains sont peu à peu aspirées par des systèmes de siphons puis filtrées par un ingénieux réseau souterrain de plantes conçues artificiellement à cet usage et ne requérant que peu d'entretien, avant de se retrouver dans les réserves d'eau souterraine de la ville. Les parois des puits ne laissent pas filtrer les eaux usées, leur eau reste donc pure et propre à la consommation.

C'est donc sous une pluie torrentielle que l'aventure va venir frapper à la porte des personnages.

UN CRI DANS LA NUIT

Il est tard lorsque les personnages décident finalement de quitter l'accueillante taverne où ils ont trouvé refuge le temps d'un bon repas et de nombreuses bières. C'est donc le ventre plein, les jambes lourdes et l'esprit embrumé qu'ils bravent la nuit et la pluie pour rejoindre le confort de leur auberge.

Au détour d'un passage, des cris retentissent, puis le bruit de lames d'acier qui s'entrechoquent. Si les personnages décident de rentrer se coucher... Tant pis pour eux ! L'aventure passera à côté d'eux – il vous sera possible de les réintroduire par la suite ou de simplement vous servir de cette aventure comme d'une toile de fond pour l'un de vos propres scénarios. À une rue de là, un homme torse nu est assailli par trois individus encapuchonnés. Les personnages pourront rapidement remarquer que la victime a subi une profonde blessure au flanc. De plus, ses trois adversaires semblent avoir parfaitement l'habitude de combattre côte à côte. L'issue du combat ne fait pas le moindre doute.

Si les personnages interviennent – quelques petits malus en perspective en raison de l'alcool, et de l'épaisseur d'eau et de boue... – ils devront affronter trois griffes de Karnage. Les hommes se battront vaillamment mais sauront rompre le combat si les choses tournent trop mal. Leur grande connaissance des rues de la ville devrait alors leur permettre de parvenir à s'échapper sans trop de problèmes. Malheureusement, la victime de l'attaque aura succombé à ses blessures. Une fouille rapide permettra de trouver, dans son poing solidement fermé, la note suivante dont l'encre a été complètement délavée par la pluie :

Les Mangeurs d'Âmes... La nuit de la réincarnation aura lieu après... Neuf Élus des Neuf Dragons, pour refaire ce qui a été... Les dernières graines de la destruction arriveront au quai 8 le jour du Roc. Le jour de l'arbre... Le retour de Karnage sur le charnier de Griff...

Votre dévoué serviteur...

Une telle note devrait, il faut l'espérer, éveiller l'intérêt de vos joueurs.

Le cadavre ne porte aucun autre objet intéressant. Si les personnages ont éliminé l'un des assaillants, ils ne trouveront rien d'intéressant sur lui, si ce n'est une petite fiole contenant un liquide ambré attachée autour du cou. Il s'agit d'un poison particulièrement violent. Cependant, il apparaîtra vite que sa forte odeur et sa couleur caractéristiques le réservent au suicide. Dans les bas quartiers, de telles altercations ne dérangent plus personne, les personnages pourront donc

prendre leur temps pour fouiller les corps et s'éloigner des lieux.

LES GRAINES DE LA DESTRUCTION

Depuis plusieurs siècles, les Mangeurs d'Âmes se sont répandus dans toutes les plus grandes cités du Royaume de Kor. Les recherches des érudits de la secte ont dévoilé qu'il existait un moyen permettant de ramener l'esprit de Karnage d'entre les morts. Au cours des temps, la secte est parvenue à retrouver l'armure et l'épée de Karnage. La suite du rituel demande deux choses différentes.

Dans un premier temps, il est nécessaire de lui recréer un corps à partir du corps de neuf Élus. Il faut : la tête d'un Élu d'Ozyr, la poitrine d'un Élu de Kroryn, le bassin d'un Élu de Kalimsshar, le bras droit d'un Élu d'Heyra, le bras gauche d'un Élu de Khy, la main droite d'un Élu de Kezyr, la main gauche d'un Élu de Nanya, la jambe droite d'un Élu de Szyl et la jambe gauche d'un Élu de Brorne. L'enlèvement aura lieu durant la nuit séparant le jour du Volcan de celui de l'Écume – le récapitulatif de l'ordre des jours est en page 26 du livre de base. La cérémonie aura lieu le lendemain.

Dans un deuxième temps, une fois Karnage réincarné, un sacrifice humain de grande échelle lui permettra de recouvrer tous ses pouvoirs d'antan. Pour ce faire, les sorciers de la secte travaillent depuis des siècles à l'élaboration de la graine de la destruction. Il s'agit d'une racine translucente et gélatineuse mesurant moins de cinq centimètres de long. Cette plante peut survivre dans de l'eau des années durant, sans changer d'état. Elle ne commence à croître qu'après avoir été ingérée par un être vivant. En l'espace de moins de cinq heures elle envahit alors le corps de sa victime. Ces heures sont des moments d'agonie atroces pour la victime qui se trouve alors incapable d'autre chose que se torturer de douleur. Puis la victime explose littéralement sous la pression des racines qui vont alors rapidement s'enfouir au plus profond de la terre. Il ne reste plus alors qu'une masse sanguinolente de chair et d'os éclatés entourant un amas sombre de racines. Au cœur de cette étrange plante, le cerveau de la victime continuera à vivre et à souffrir éternellement, ou jusqu'à ce qu'une âme charitable mette fin à ses souffrances en détruisant la plante. Si l'amas de racines est ouvert par la force d'une lame, il libérera une dizaine de racines translucides et gélatineuses qui se déplaceront lentement vers le point d'eau le plus proche.

Les Mangeurs d'Âmes comptent polluer les puits de Griff avec quelques milliers de racines le soir du jour de l'Arbre. La somme de douleur qui en résultera permettra alors au rituel des sorciers de la secte de redonner une grande partie de sa puissance à Karnage. Les racines sont censées arriver au port de Griff, sur le quai 8, le soir du jour du Roc.

Griff

Il s'agit d'une grande cité divisée en quatre quartiers circulaires, séparés par quatre murailles successives. Le quartier intérieur est le centre administratif de la ville, c'est aussi un lieu hors de toute mesure humaine puisqu'il abrite en permanence une dizaine de dragons. Des informations complémentaires sur Griff pourront être trouvées dans le scénario du supplément consacré à Kroryn.

À noter : il est tout à fait possible de situer cette aventure dans une autre ville de Kor.

Et pendant ce temps... en Pomryrie
Une caravane de bateleurs aurait découvert une créature magnifique à la bordure de la forêt de Solor. Des foules entières se déplaceraient en Pomryrie afin d'entendre le chant merveilleux de cette étrange créature.

Le jour du roc

Nos vaillants aventuriers se trouvent donc avec un message pour le moins obscur, un ou plusieurs cadavres sur les bras, et une pluie battante sur les épaules. Plusieurs opportunités s'offrent désormais à eux. Ils vont ainsi avoir la possibilité de tenter de se renseigner auprès d'érudits et de mages de la ville, ils peuvent aussi se renseigner auprès des autorités portuaires, ou simplement décider d'attendre la suite des événements au quai 8.

LA TOUR DU SAVOIR

Le quartier intérieur de Griff abrite une tour aux proportions cyclopéennes. Haute de près de deux cents mètres, elle fait plus d'une centaine de mètres de diamètre. Seule la magie des dragons et le génie de certains architectes humanistes permettent à un tel lieu d'exister. La Tour du Savoir est le haut lieu de la connaissance dans Griff. Les premiers étages sont le domaine des administrateurs des lieux, ce ne sont qu'enchaînements de salles encombrées de papiers volants, de poussière et de répertoires. Pour pouvoir accéder aux niveaux supérieurs de la tour, il est nécessaire de se procurer bon nombre d'autorisations, de payer la taxe d'usage liée aux ouvrages consultés – plus le livre est ancien, plus le montant est élevé. Il faudra déployer des dons de diplomate et de négociateur hors paire pour parvenir à accéder à des archives intéressantes dans le courant de la journée. Les barrières administratives étant souvent bien plus difficiles à vaincre que des hordes bavantes et griffues.

Si les personnages négocient un accès, ils pourront alors découvrir que la tour est en constante construction.

Des étages ne cessent d'être rajoutés au fur et à mesure de l'accumulation de nouveaux ouvrages. Chaque étage est plus ou moins dédié à des thèmes particuliers – histoire militaire, commerce... – et il est possible de trouver de nombreux ouvrages humanistes. Il est aussi important de noter que chaque étage est sous la tutelle d'un chef de strate. Cet homme dirige les nombreux copistes travaillant à son étage et il est fondamental de s'attirer ses bonnes grâces pour pouvoir accéder aux ouvrages les plus intéressants de son étage.

À noter aussi qu'un service – payant – de monte-charge permet d'accéder aux étages de la tour. Inutile de préciser que cet accessoire fait gagner bien du temps pour accéder aux plus hauts niveaux de la tour.

Voici quelques individus fréquentant la Tour du Savoir :

- Fidelus Adelondor, maître de la strate des récits de grandes batailles. Il s'agit d'un homme puissant, grand et fier, taciturne et solitaire. De toute évidence, on s'attendrait plus à le rencontrer sur un champ de bataille que dans une bibliothèque. Cet ancien combattant ne peut cependant plus se déplacer qu'avec une grande difficulté. Il a perdu ses deux jambes au combat, et elles ont depuis été remplacées par des prothèses humanistes. Il pourrait devenir un ami de choix si les personnages parviennent à s'en faire apprécier.

- Till Nez-de-rat, guide. Till est un homme grand, très grand. Du haut de ses deux mètres vingt il ne manque pas d'impressionner ses interlocuteurs. Mais Till est aussi un homme maigre, très maigre. Ceci avec une pâleur maladive et son habitude de murmurer plus que de parler fait de lui l'un des résidents les plus étranges de la tour. Mais Till est aussi l'un des meilleurs guides des lieux.

- Radagost, maître archiviste. Petit et rondouillard, Radagost a un visage avenant et le sourire d'un mar-

chand de tapis. Malheureusement, il est aussi l'individu le plus procédurier et le plus tatillon de la tour. Il est toujours aimable, mais il faudra cependant répondre à mille questions, remplir mille formulaires pour pouvoir avoir enfin une chance de fouiller les archives.

Peu d'informations pourront être trouvées ici, en voici quelques-unes :

- Il est difficile de trouver des ouvrages faisant référence aux Mangeurs d'Âmes. Le peu d'information qu'il est possible de glaner permet de comprendre qu'il s'agissait d'une secte adorant un élu nommé Karnage. Cette secte aurait été détruite à la fin de l'Âge des Conquêtes.

- Les seules informations disponibles sur Karnage concernent son lien avec un ancien dragon de Kroryn. Karnage aurait été choisi très jeune – une douzaine d'années – et se serait rapidement illustré. Cependant, passé ses premiers hauts faits plus aucune information n'existe sur cet élu.

- Aucune information ne pourra être trouvée sur les graines de la destruction.

Si les personnages déploient des trésors de diplomatie – et probablement quelques pièces dans la bonne main – ou s'ils ont des contacts bien placés en ville, ils pourront alors apprendre que la Tour du Savoir cache des volumes de connaissances plus obscures. Sous la tour existe le Puits de la Connaissance.

LE PUITS DE LA CONNAISSANCE

Sous la Tour du Savoir existent une trentaine de niveaux creusés dans le sol rocheux de Griff. Il s'agit du pendant obscur de la tour. En ces lieux sont enfermées toutes les connaissances maléfiques, interdites et obscures. L'accès à ces niveaux n'est possible que si les personnages parviennent à justifier sérieusement de leur recherche ou grâce à quelques contacts bien placés. Ainsi, chaque maître de strate étant aussi responsable du côté obscur de son domaine, il est possible d'accéder aux niveaux inférieurs en s'attirant les bonnes grâces du maître de strate.

En ce lieu froid et sombre, il sera alors possible de trouver quelques informations complémentaires intéressantes.

"Karnage était le plus grand de tous, élu parmi les élus, puissant parmi les puissants..."

Malheureusement, nul ne sait quelle folie le frappa. Le combattant vaillant et honorable devint un démon assoiffé de sang et de massacre. Bientôt, sa route ne fut plus parsemée que de charniers. Vite rejoint par des adorateurs aussi immondes que lui, Karnage et ses Mangeurs d'Âmes ne se nourrissaient plus que des cerveaux de leurs victimes, ils ne s'abreuyaient plus que de leur sang...

Plus terrible que tout, Karnage parvint à corrompre des dragons. Nombreux furent ceux qui joignirent

ses rangs, oubliant les édits de leur créateur.

Dragons de Szyl, de Kezyr, de Brorne, de Kalimsshar, de Khy, de Heyra, de Nenya, d'Ozyr et de Kroryn se trouvèrent rapidement sous l'emprise de la même folie.

Seule l'alliance de nombreux Élus, seul le sacrifice de nombreux dragons permit de mettre un terme au parcours sanguinaire de Karnage. Son corps démembré fut dispersé dans tout Kor et ses adorateurs furent pourchassés et détruits.

...

Les Mangeurs d'Âmes sont de retour, je les ai vus et c'est pour cela que je périrai. Mais avant, le monde doit savoir. Sachez donc qu'ils savent comment réveiller l'esprit de Karnage, ils cherchent ses armes et armures et lorsqu'ils les auront trouvés, Kor saignera à nouveau...

...

Hier, j'ai eu à soigner un homme atteint d'un mal étrange. Je ne sais soigner les violentes douleurs qui l'assaillent depuis quelques heures. Je m'interroge aussi sur les étranges paroles concernant les graines de la destruction qui seraient à l'origine de ses maux...

Que Moryagorn nous vienne en aide ! Aujourd'hui, l'homme est mort, mais rien ne saurait faire cesser son agonie... Des hommes sont venus chercher ce qui reste du malheureux, nous avons longuement parlé et j'ai compris la justesse de leur voie...

Ce soir, les douleurs ont commencé, bientôt mon esprit ira rejoindre celui du porteur de destruction, Karnage..."

Ces fragments de textes seront les seuls éléments intéressants qu'il sera possible de trouver concernant les Mangeurs d'Âmes, Karnage et les graines de la destruction.

LE HUITIÈME QUAI

Ce n'est que tard le soir, sous le couvert impénétrable d'une nuit sans lune et d'une pluie battante qu'un fin navire accostera finalement au huitième quai. Il sera nécessaire de faire preuve de discrétion afin d'éviter de se faire repérer par les guetteurs de la secte des Mangeurs d'Âmes. Une dizaine de griffes protègent le quai. Il sera cependant facile d'arriver avant eux et de se dissimuler parmi les nombreuses caisses qui encombre les quais environnants. Dès l'accostage du navire, une larve de Karnage accompagnée de quatre crocs montera à bord. Quelques minutes plus tard, une quinzaine de marins débarqueront huit caisses, lourdes et volumineuses. Il s'agit de la cinquième et dernière livraison. Dans les caisses se trouvent des dizaines de boules de verre soigneusement emballées. Chacune de ces boules contient une dizaine de racines translucides baignant dans de l'eau. Les boules sont

Et pendant ce temps... dans l'Empire Zûl
Il semblerait que la nouvelle alliance de tribus située à l'ouest de l'empire Zûl soit parvenue à capturer de nouvelles oasis et à verrouiller de manière efficace le désert intérieur. Pour l'instant, le problème reste interne à la nation Zûl, mais certains marchands commencent à s'inquiéter sérieusement d'une future aggravation de la situation.

KARNAGE

FOR 12 RÉS 14
INT 8 VOL 12
COO 11 PER 10
PRÉ 9 EMP 3

Physique : 10
Mental : 6
Manuel : 8
Social : 7

Chance : -
Maîtrise : 10

Karnage est une véritable monstruosité reconstituée à partir des corps de neuf Élus de près de deux mètres, il irradie le Mal. Pour autant que l'on puisse faire la comparaison, Karnage est un Antéchrist, un champion du chaos et de la destruction. Il représente le Mal à un point tel que même certains serviteurs de Kalimsshar pourraient estimer important de le détruire plutôt que de le laisser agir. Au stade où il en est actuellement, Karnage n'a pas encore retrouvé la mémoire et il n'est qu'au seuil de la puissance qui fut la sienne. Son apparition dans de futurs suppléments vous permettra d'apprécier son évolution. Potentiellement, Karnage a la possibilité, dans le futur, d'être lié à un dragon corrompu de chacun de neuf Grands Dragons. Cela vous laisse présager de ce qu'il risque de devenir.

Armure : 40 (Cotte de mailles enchantée)
Initiative : 6d

Seuils de Blessure

Égratignure 000
Légère 0000 -1
Grave 000 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Privilèges : Adaptation, Botte secrète, Double attaque, Engagement, Feinte, Riposte, Vigilance.

Avantages : Ambidextre, Résistance à la magie, Sens du combat.
Désavantages : Amnésie, Anomalie, Appel de la bête, Frénésie, Mauvais œil, Trouble mental.

Compétences : Armes (toutes) 9,
Bouclier 9, Corps à corps 9,
Esquive 9, Stratégie 9.

Équipement :
Armure de plaque (40+1D), Espadon (dom. 50+1D).



CROC DE KARNAGE

FOR 8 RÉS 8
INT 6 VOL 7
COO 8 PER 8
PRÉ 4 EMP 4

Physique : 7
Mental : 4
Manuel : 5
Social : 3

Chance : 1
Maîtrise : 6

Armure : 8 (Cuir souple)
Initiative : 4d

Seuils de Blessure
Blessé (01-50) 000
Mort (51+) 0

Compétences : Alchimie 4,
Armes de distance 8,
Armes mécaniques 9,
Armes tranchantes 7,
Corps à corps 7, Esquive 8.

Équipement : Armure de cuir souple (prot. 8), Arbalète légère (dom. 10+1D), Cimeterre à deux mains (dom. 28+1D).

Les crocs de Karnage sont les maîtres exécuteurs de la secte. Ce sont des assassins hors paire, mais aussi de fins stratèges. Ils encadrent les griffes et protègent les larves. C'est parmi eux que Karnage choisira les membres de sa future garde prétorienne.

scellées et il faut les briser pour libérer les graines de la destruction. Au total, c'est plus d'un millier de racines qui se trouvent dans ces caisses.

Si les personnages se dévoilent, ils seront aussitôt assaillis par les griffes – attention, ils sont fanatiques mais pas stupides, ils utiliseront des armes à distance s'ils le peuvent, tenteront de s'acharner à plusieurs sur un adversaire faible avant de s'occuper du suivant... Les crocs resteront en retrait afin de protéger la larve. La bataille sera violente et il sera impossible de capturer un Mangeur d'Âmes vivant. En ce qui concerne les marins, ils ne savent pas ce qu'ils transportent et peu leur importe, au regard de la prime énorme qui leur a été promise. Ils pourront toutefois dévoiler que ce chargement est le cinquième et dernier.

GRIFFE DE KARNAGE

FOR 8 RÉS 8
INT 4 VOL 6
COO 7 PER 6
PRÉ 5 EMP 3

Physique : 5
Mental : 3
Manuel : 4
Social : 2
Chance : 3
Maîtrise : 3

Armure : 8 (Cuir souple)
Initiative : 3d

Seuils de Blessure
Blessé (01-40) 000
Mort (41+) 0
Compétences : Armes de distance 7, Armes tranchantes 6, Corps à corps 6, Esquive 6.

Équipement : Armure de cuir souple (prot. 8), Arc long (dom. 17+1d), Hache à deux mains (dom. 28+1d).

Les griffes de Karnage sont les exécuteurs des basses besognes de la secte des Mangeurs d'Âmes. Attention cependant, car il ne s'agit pas de stupides combattants. Ce sont des adversaires dangereux qui sauront exploiter la moindre faiblesse de leurs adversaires. Ils ont l'habitude de combattre à plusieurs et sauront gérer au mieux un avantage numérique.

Le jour du volcan

Plusieurs opportunités peuvent se présenter aux personnages. Ils peuvent tenter de suivre discrètement les porteurs de caisses. Ils peuvent aussi être intervenus sur le huitième quai et avoir perdu la trace des Mangeurs d'Âmes.

(SUR LA TRACE DES GRAINES

Si les personnages décident de tenter de suivre les caisses et les Mangeurs d'Âmes, ils devront faire preuve de leurs talents de discrétion. Les dix griffes encadreront le convoi de manière efficace et professionnelle – trois d'entre eux se déplacent par les toits, tandis que les sept autres passent par les rues.

Le convoi se dirige jusqu'à un grand bâtiment situé dans le deuxième cercle de la ville – le quartier marchand. Il s'agit apparemment d'une maison de passe, le "Doux Soupir".

Le bâtiment est composé de plusieurs petites dépendances – une maison de domestiques, une auberge et une étable – et il s'élève sur trois étages.

Il faudra parvenir à se faire accepter comme client afin de pouvoir entrer dans le "Doux Soupir". Quelques pièces bien placées et une allure correcte – oubliez les armures lourdes et les armes encombrantes, le style de la maison est plutôt du genre gros bourgeois ou riche marchand – devraient cependant permettre d'entrer dans les lieux.

(LA PISTE DES HOMMES MORTS

Si les personnages ont perdu la trace des caisses, il leur sera néanmoins possible de trouver la maison de passe en menant une enquête sur les cadavres des griffes de Karnage. En effet, ces hommes sont bien connus dans les milieux de la pègre de Griff.

Il vous faudra donc organiser une petite descente au cœur des cercles de jeu, des terrains de combat clandestins... C'est en ces lieux que vos personnages pourront rencontrer des individus susceptibles de les informer sur les cadavres.

Voici quelques personnalités de la pègre de Griff :

- Salianna la Sombre. C'est une femme séduisante, âgée d'une trentaine d'années. Elle dirige le plus grand réseau de cambrioleurs de toute la ville. Elle n'est cependant que rarement inquiétée par la milice car, appréciant peu les auteurs de crimes de sang, elle se charge de faire respecter un certain nombre de règles de conduite très strictes à ses hommes. C'est une femme honorable et méfiante. Confrontée aux preuves d'une réelle menace pour la vie des habitants de Griff, elle pourrait devenir une alliée précieuse.

- L'Ours. Derrière ce surnom se cache l'un des hommes les plus dangereux de la cité. L'Ours dirige les cercles de combat clandestins. C'est en ces lieux que l'on peut voir les pires atrocités commises en ville, nombre de combattants n'étant pas même des hommes entraînés, jetés en pâture à de terribles bêtes sauvages. L'Ours est un homme petit et trapu au crâne rasé. Son visage est couvert d'innombrables cicatrices. Il est connu pour ses accès de violence gratuite imprévisibles. L'Ours est un psychopathe de la pire espèce, et aussi un des combattants les plus expérimentés de la ville.

Finalement, les personnages pourront donc finir par apprendre que les hommes qu'ils ont tués sur les quais servent de service d'ordre dans la plus grande maison de passe du quartier marchand, le "Doux Soupir".

(LES NEUF ÉLUS

C'est dans l'après-midi de la journée du Volcan que les griffes de Karnage vont frapper neuf Élus de neuf dragons. Les cibles ont été choisies depuis quelques semaines déjà, en raison de certaines caractéristiques très précises – l'intelligence d'un érudit, la force d'un combattant, l'endurance d'un protecteur... Si vous le désirez, il est tout à fait possible que l'un des personnages ait la chance de faire parti des Élus ! Si c'est le cas, il sera assailli le soir même par un groupe de dix griffes, trois crocs et une larve. Une telle opposition est suffisante pour venir à bout de n'importe quel Élu. Aussi est-il déconseillé de choisir un Élu destiné à fournir la tête ou la poitrine de Karnage. En revanche, il pourrait être particulièrement intéressant que l'un de vos personnages – un élu de Kezyr, par exemple – soit choisi pour "donner" sa main à Karnage. Dans un tel cas, le groupe d'assaut immobilisera le personnage suffisamment de temps pour lui trancher la main, avant de disparaître. À n'en pas douter, un tel acte devrait motiver vos personnages dans la poursuite de leurs investigations.

Afin de protéger leurs arrières, les Mangeurs d'Âmes ont tout de même prévu d'attaquer plusieurs Élus de chaque dragon au cours de la même nuit, ceci de manière à être sûr d'avoir bien la partie du corps correspondant, même si l'un des groupes échoue.

Au terme de cette nuit, pas moins de vingt-trois Élus auront été tués ou mutilés. Le matin du jour de l'Écume, la cité de Griff sera réveillée par les hurlements

de douleur et de tristesse d'une dizaine de dragon venant de perdre leur Élu.

Le jour de l'écume

Bien des choses vont se dérouler au cours de cette journée. Quelles que soient les actions des personnages, les Mangeurs d'Âmes vont accomplir un certain nombre d'actes. Désormais, le temps joue contre le groupe et il faudra que vos personnages agissent rapidement s'ils veulent éviter le pire.

(RÉINCARNATION

À peine les corps auront-ils été récupérés que les larmes de Karnage qu'ils commenceront à préparer le rituel permettant la réincarnation de leur guide spirituel. C'est en fin d'après-midi que le seigneur de la destruction reviendra dans le Royaume de Kor après des millénaires d'absence.

De plus, les crocs s'occuperont de distribuer des boules de verre contenant les graines de la destruction à toutes les griffes de Karnage ainsi qu'à de nombreux membres inférieurs de la secte – sympathisants divers et variés dans toutes les couches de la population.

Au moment où Karnage reprendra vie, un terrifiant vacarme pourra être entendu. Le bruit en question provient du quartier des dragons dans le cercle intérieur. Sous le choc de la vague magique qui a déferlé sur Griff, plusieurs dragons ont momentanément perdu l'esprit. Le chaos qui s'ensuit est considérable. Les dragons dont les Élus forment désormais le corps de Karnage perdront définitivement la raison et s'enfuiront à la ville, non sans avoir au préalable causé de terribles dégâts – deux d'entre eux massacrant même l'un de leurs congénères. En ville, tous les magiciens s'avèreront incapables d'utiliser la magie durant les prochaines vingt-quatre heures. Karnage a drainé l'énergie de toutes les Sphères afin de reprendre vie.

(INVESTIGATIONS ET RÉACTIONS

Seul une enquête plus poussée au cœur de la maison de passe du quartier marchand pourra désormais permettre aux personnages de suivre les événements. De nombreuses actions différentes sont possibles, seules quelques-unes seront citées, ainsi que les résultats probables. Cependant, préparez-vous tout de même à devoir improviser au gré des idées de vos joueurs.

- Les personnages peuvent tenter de s'introduire secrètement dans le "Doux Soupir". Il leur faudra alors agir de jour – la nuit étant la période d'intense activité du lieu – et discrètement. De nombreuses griffes montent la garde dans les couloirs et plusieurs prostitué(e)s sont membres de la secte. Par conséquent, si les personnages sont repérés, il leur faudra agir rapidement et silencieusement pour éliminer toute opposition avant que l'alerte ne soit donnée.

- Les personnages peuvent se faire passer pour des

clients afin de se voir ouvrir les portes des lieux. Deux problèmes risquent néanmoins de surgir. Il leur faudra pas mal de dracs pour rester suffisamment longtemps et comprendre ce qui se passe. De plus, si une griffe de Karnage a survécu à une précédente altercation avec les personnages, il est fort possible qu'ils soient rapidement reconnus.

- Ils peuvent se contenter de surveiller le bâtiment. Cependant, s'ils veulent que leur surveillance soit efficace, il leur faudra aussi prendre soin d'observer les bâtiments adjacents.

- Enfin, ils peuvent tenter d'éliminer quelques griffes afin de revêtir leur tenue et de se faire passer pour des Mangeurs d'Âmes. Il ne reste alors plus qu'à espérer pour eux que leurs talents de comédiens seront à la hauteur...

Différentes informations pourront alors être glanées en fonction de votre humeur. Vous pourrez ainsi décider de les laisser assister à la cérémonie de réincarnation – soigneusement dissimulés – ou à une conversation entre des larmes de Karnage.

Mais de toute évidence, les personnages pourront surtout remarquer l'important va et vient qui agite le lieu. Il leur sera alors facile de comprendre que ces hommes et ces femmes repartent tous avec une boule de verre contenant des racines transparentes. Intercepter l'un des porteurs devraient alors s'avérer un jeu d'enfant pour un groupe d'Élus tels que vos personnages.

Le jour du métal

Ce jour sera décisif pour la suite des événements. Les Mangeurs d'Âmes accompliront la dernière partie de leur plan, et il ne restera plus aux personnages que quelques heures pour parvenir à sauver Griff.

(“SEMONS LES GRAINES DE LA DESTRUCTION, LES RACINES DU MAL”

Si les personnages parviennent à repérer puis à intercepter un porteur de racines, ils auront alors la possibilité de tenter de le faire parler – gardez cependant à l'esprit que les adeptes de cette secte sont des fanatiques de la pire espèce, et qu'il en faudra beaucoup pour parvenir à les faire craquer. Les seules informations détenues par les porteurs sont les suivantes :

- Ils ont pour mission de fracasser les boules de verre dans les puits de toute la ville afin de contaminer les réserves d'eau souterraines de Griff.

- Ils ne savent pas exactement ce que sont les racines, mais ils savent qu'elles permettront à leur maître, Karnage, de retrouver une partie de sa puissance perdue.

Munis d'une racine, ils pourront se rendre à la tour afin de la montrer à des érudits pour en apprendre plus. Les maîtres des strates seront incapables de les aider. En revanche,

LARME DE KARNAGE

FOR 5 RÉS 6
INT 4 VOL 8
COO 7 PER 7
PRÉ 9 EMP 7

Physique : 4
Mental : 6
Manuel : 5
Social : 4

Chance : -
Maîtrise : 8

Armure : 8 (Cuir souple)
Initiative : 4d

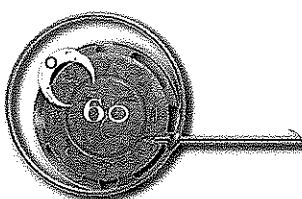
Seuils de Blessure
Blessé (01-40) 000
Mort (41+) 0

Compétences : Alchimie 8, Armes mécaniques 7, Corps à corps 5, Esquive 5.

Magie : Sphère de l'Ombre 6, Sphère du Feu 5, Magie Instinctive 6, Sorcellerie 5, Sorts de l'Ombre et du Feu de niveau 1 et 2.

Équipement : Armure de cuir souple (prot. 8), Arbalète légère (dom. 10+1d), Dague (dom. 9+1d).

Les larmes de Karnage sont les guides spirituels de la secte. Ils sont les gardiens des textes sacrés. Ce sont aussi eux qui assurent la préservation des rituels de la secte. Ces mages sont aussi ceux qui ramèneront Karnage à la vie, et ce sont eux qui ont créé les graines de la destruction.



ils pourront peut-être les guider vers des érudits susceptibles de le faire.

Le seul moyen pour les personnages de parvenir à comprendre ce que sont réellement ces choses serait de les montrer à un groupe réunissant des Humanistes, des Fatalistes et des mages draconiques. Seule la réunion de leurs connaissances permettra de se faire une idée précise de ce dont il s'agit.

Et tout au long de leurs recherches, le temps poursuivra sa course inéluctable...

ALERTE

Il ne reste donc plus qu'à espérer que les personnages seront parvenus à prendre la mesure de ce qui se passe et de la menace qui pèse sur Griff. Il leur faudra parvenir à faire réaliser la situation aux dirigeants de la ville – détaillés dans le supplément sur Kroryn. C'est dans ces conditions qu'une riposte d'envergure pourra être entreprise.

Laissez vos personnages maîtres des décisions à prendre pour éviter la contamination de la population. Les racines pourront éventuellement être détruites et les réserves d'eau épurées dans un futur proche. Une action immédiate utile pourrait être de recommander aux habitants de faire bouillir leur eau, de récupérer l'eau de pluie, ou de filtrer l'eau récupérée dans les puits à l'aide d'un drap. De telles dispositions prises rapidement permettront de limiter l'hécatombe. Il sera nécessaire de trouver des moyens permettant de prévenir rapidement toute la population – laissez à vos joueurs le soin d'imaginer les idées les plus farfelues qui soient.

En revanche, il paraît peu probable d'éviter la contamination des puits tant il y en a à couvrir et tant le temps manque.

Enfin, une descente à la tête de la milice au "Doux Soupir" paraît une option des plus intéressantes. Aux joueurs d'organiser la descente et faire en sorte que les miliciens ne soient pas repérés trop rapidement, ce qui provoquerait une fuite rapide des Mangeurs d'Âmes.

Le jour de l'Arbre

La nuit donnant sur le jour de l'Arbre sera décisive pour le futur de Griff. Seules les actions et les décisions des personnages permettront à la ville de s'en sortir indemne, ou pas. Enfin, de nombreuses opportunités s'offriront aux personnages à l'issue de cette aventure.

DÉNOUEMENT

Si les personnages ont agi afin de prévenir la population du risque encouru par la consommation de l'eau des puits, le désastre sera évité. Karnage ne pouvant récupérer plus de puissance en ce lieu, il décidera

donc de quitter la cité au plus vite. Il sait que des Élus sont désormais au courant de son existence et il compte bien éviter tout affrontement avant d'avoir pleinement recouvré ses pouvoirs.

Un assaut du quartier général des Mangeurs d'Âmes vous permettra de vous amuser à gérer une bonne bataille de masse. Il vous sera alors possible de jouer sur plusieurs atmosphères : une ambiance de panique générale, des hommes combattants dans les couloirs au milieu des cris des femmes et des bourgeois ; mais aussi une ambiance malsaine à souhait au cœur des parties du bâtiment réservées aux membres de la secte – il sera possible d'y trouver les pires horreurs – ; ou une ambiance de fin du monde, en orchestrant un petit combat avec Karnage avant qu'il ne quitte les lieux rapidement. Cela devrait permettre aux personnages de se faire une petite idée de sa puissance. Dans tous les cas, Karnage NE DOIT PAS mourir. Ce n'est peut-être pas très fair-play, mais peu importe. S'il se retrouve dans une situation délicate, les membres du culte viendront à sa rescousse – cela fonctionne aussi pour les joueurs, s'ils sont en train de se faire laminer, les miliciens de Griff viendront à leur secours.

En revanche, s'ils ne sont pas parvenus à protéger les citoyens de la ville de l'empoisonnement, quelques heures plus tard, des centaines de personnes souffriront de la présence des graines de la destruction. Karnage pourra alors profiter pleinement de cette somme de souffrances pour gagner en puissance.

ÉPILOGUE

Finalement, les personnages seront peut-être devenus les nouveaux héros de Griff – un peu plus, s'ils sont déjà sortis victorieux du scénario du supplément consacré à Kroryn. Mais ils se seront aussi fait des ennemis puissants et dangereux.

Nul doute que Karnage les considérera désormais comme des adversaires à abattre et il est probable que les personnages entendent à nouveau parler de lui dans un futur pas forcément si éloigné.

Peut-être auront-ils envie de remonter la filière d'approvisionnement en graines de la destruction et qui sait alors où cette piste pourrait les mener – Jaspur ?...

Les problèmes de Griff ne sont toujours pas réglés et peut-être les dirigeants de la cité auront-ils besoin de l'aide des personnages afin de trouver un moyen de débarrasser les réserves d'eau des racines qui s'y trouvent – il faudrait aller en Pomyrie demander de l'aide aux mages qui s'y trouvent.

Enfin, qui sait si un dragon résidant en ville n'a pas été contaminé par une graine de la destruction, et qui sait alors quel peut en être l'effet sur lui – il est probable que l'effet sera des plus dévastateurs. Peut-être s'agit-il du dragon de l'un des personnages – voilà une bien belle motivation pour tenter d'aller trouver un remède rapidement.

DISCIPLINES

MAGIE
INSTINCTIVE

MAGIE
INVOCATOIRE

SORCELLERIE

RÉSERVE DE
MAGIE (BASE = VOL)

La pierre
points de magie

Le feu
points de magie

Les océans
points de magie

Le métal
points de magie

La nature
points de magie

Les rêves
points de magie

La cité
points de magie

Les vents
points de magie

L'ombre
points de magie

SPHÈRES DE MAGIE

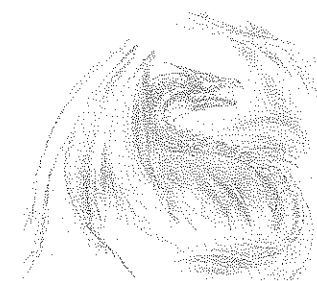
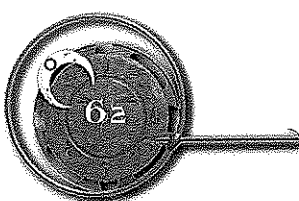
spécialisations

Bénéfices et techniques magiques

Avantages et privilèges

ingrédients

JET DE MAGIE = DISCIPLINE + SPHÈRE CONTRE DIFFICULTÉ DU SORTILÈGE



PROPHECY

Les Voiles
De Ninya



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 redétaillées 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 Nanya 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 Nanya.

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

Les Voiles de Nanya

Les marges des pages 32, 33 et 42 disparaissent (voir les pages 16 et 210 du livre de base 2^e Ed.)

L'aide de jeu des pages 46 et 47 est obsolète, la matrice de magie étant prévue dans un prochain supplément (Jan.2003)

Les écailles insoupçonnées

Le talisman éthéré

Il est inutilisable par un personnage possédant 4 ou plus en TH. La puissance du dragon évoqué est celle qu'il avait à sa mort (lancer 1D10) : 1 : Enfant, 2-3 : Jeune, 4-6 : Adulte, 7-9 : Vieux, 10 : Ancien.

Les fragments de la Bête

Le jet de Mental+Empathie est inchangé, les adeptes de Nanya regroupant les mages, les personnages possédant la sphère des Rêves et les Elus de Nanya. Les dés lancés en plus sont des dés neutres s'ajoutant au résultat. Après la perte d'un premier point de Tendance, les jets de Mental+Empathie ratés lui font perdre un cercle de sa Tendance la plus élevée. Ces cercles perdus se transforment en cercles de Haine qui finissent par composer une nouvelle Tendance. A partir de ce moment, le personnage peut lancer 4 dés lorsqu'il utilise les Tendances au lieu de trois (définir une nouvelle couleur pour ce dé de Haine). Les cercles (et les points) de Tendance Haine peuvent être perdus en roleplay mais pas en délaissant le dé de Haine... Arrivé à 5 en Haine, le personnage est consumé. Les soins sont inchangés.

Compétences

Analyse

Peut aider à percevoir une matrice de sort. Elle octroie un bonus indirect (voir p.171), de +1/NR (Jet Diff. 10) au jet de Mental+Empathie nécessaire pour percevoir la matrice. Spécialisation : par type de support (arme, armure, vêtements, bijoux...)

Enchantement

Chaque objet enchanté ne peut servir qu'une fois et doit être ré-enchanté après usage. L'activation de l'objet demande une action et les effets du sort sont immédiatement résolus.

Spécialisation : par type de support

Méditation

Spécialisation : selon l'environnement (solitude, encens, lieu naturel...)

Psychométrie

Le jet est d'une Difficulté de 15 et permet d'obtenir une information+1/NR

Spécialisation : par type de support (lieux naturels, objets en métal, bâtiments...)

Privilèges

Aura

Incompatible avec le Privilège Anonymat.

Empathie élémentaire (5)

Chaque rituel dure 10 mn et régénère 3+2/NR pts de magie. Utilisable autant de fois par jour que son Statut.

Prédispositions (3)

La complexité des sorts, pour la Discipline ou la Sphère concernée, est abaissée de 5 pour calculer la durée d'apprentissage.

Carrières de mages

Généraliste

Requiert : Trois Sphères à 5, trois Disciplines à 5, un sort de chacune des trois Sphères connues

Spécialisation : Ne peut se spécialiser en Connaissance de la magie.

Le spécialiste élémentaire

Requiert : Une Sphère à 7, Volonté à 6, Empathie à 7

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère de prédilection)

L'invocateur

Requiert : Magie Invocatoire à 7, Volonté à 6, Perception à 6, Dragon ou Fatalité à 3, Homme à 0

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie Invocatoire). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des portails

Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets d'Invocation. De plus, il peut dépenser des points de Maîtrise après un jet d'invocation raté, et ce autant de fois par jour que son niveau de Statut.

Le spécialiste des Rituels

Interdit : « Tu suivras la Loi de la Méditation »

Requiert : Sorcellerie à 7, Intelligence à 7, Manuel à 6, un Artisanat à 5

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des Rituels

Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets de Sorcellerie. De plus, il réduit la durée d'apprentissage des sorts de Sorcellerie de 10% par niveau de Statut (de -20% pour un II^e Statut 2 à -50% pour un V^e Statut).

L'enchanteur

Requiert : Deux Sphères à 6, un Artisanat à 5, Enchantement à 5 (Voiles de Nanya, p.32), un Don artistique à 5, Empathie à 7

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie) ou un Artisanat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Le mage de combat

Requiert : Magie Instinctive à 7, Physique à 6, Coordination à 5, Maîtrise à 5

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie Instinctive) ou une Compétence de Combat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Le guérisseur

Requiert : Sphère de la Nature à 7, Empathie à 7, Volonté à 6, Tendance Dragon ou Homme à 3

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère de la Nature) ou Premiers soins.

Bénéfice : La sève qui nous lie

[...]. Pour cela il dispose d'un point par niveau de Statut – chaque Blessure ainsi annulée lui consommant un point et un point de magie de sa Sphère de la Nature ou de sa Réserve (à son choix).

L'ingénieur

Cette profession disparaît, tombée en désuétude du fait de la scission entre mages et inventeurs taxés d'Humanisme...

Le rêveur

Requiert : Sphères des rêves à 7, Empathie à 7, Mental à 7.

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère des rêves) ou Cartographier les rêves.

Bénéfice : L'illusion du corps : La Difficulté du jet de désincarnation est de 20 et non de 15. [...] Le jet destiné à l'avertir du danger s'effectue en Mental+Perception (Diff.15).[...]

Le fidèle de Chimère

Requiert : Trois Sphères à 6, deux Disciplines à 5, Mental à 5, Dragon à 3, 10 en Réserve personnelle

Spécialisation : Ne peut se spécialiser en Connaissance de la magie

Bénéfice : [...] quelles énergies sont présentes. Chaque NR peut être compté comme un bonus indirect pour détecter une matrice de sort (voir Analyse). Pour les objets ensorcelés normalement, si plusieurs[...].

Désavantage des mages

Marque de Nanya (0)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Ce Désavantage est une marque psychique indétectable, si ce n'est par le comportement. La marque n'offre aucun prestige officiel, mais constitue une marque honorifique officieuse. En effet, elle est considérée comme une bénédiction presque enviable, car tous sont persuadés que ces moments d'absence sont un rapprochement spirituel avec Nanya elle-même. un mage qui la possède devra veiller à ajuster son jeu en fonction des circonstances et ne pourra en aucun cas en faire mention dans le but de profiter d'un prestige basement matériel.

Compétences des mages

Interprétation des rêves

Remplace Psychologie en ce qui concerne le décryptage des rêves en vue de soigner un Déséquilibre mental ou une Phobie. Cette compétence peut apporter un bonus indirect en Psychologie si les rêves sont utilisés comme base du travail thérapeutique. Par un jet d'une Difficulté fixée par le Mj, elle peut également servir à comprendre les rêves prophétiques des Etoiles ou les messages oniriques induits. Spécialisation: par sexe et tranche d'âge

Soins oniriques

Chaque quart de journée compte double pour calculer la régénération durant cette transe.

Spécialisation : par sexe et tranche d'âge.

Cartographier les rêves*

Spécialisation : par sexe et tranche d'âge.

Touche de perfection

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

Spécialisation : par type de support

Chants oniriques*

Ces chants s'utilisent par un jet d'Opposition contre Social+Volonté de la cible. Le Chant des Ombres de Szyl (voir foudres de Kroryn p.9) est une application directe de cette Compétence. Elle est donc accessible aux Ménestrels de Szyl. Souvent utilisé pour calmer un individu en furie, le chant peut aussi apporter la joie, l'espoir ou encore le courage.

Spécialisation: par type de chant (chant des ombres, chant funèbre, chant de joie).

• **Privilèges de mages**

• Protection des Eéries

De plus, ce Privilège protège le mage contre les créatures sauvages présentes dans les Eéries. Il n'affecte pas les dragons ou les créatures draconiques.

• Sortilège fétiche des rêves* (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.

• Messager onirique (4)

Permet d'éveiller l'âme éthérée résiduelle d'un banal flux. Une fois, éveillé, le flux peut pénétrer dans l'Ether et s'en servir pour voyager vers qui il désire, tant que ce dernier possède un lien normal avec l'Ether. Le corps du flux s'endort et sa forme spectrale se détache pour pénétrer dans l'Ether. Ce Privilège nécessite un flux. Désincarné, ce dernier est considéré comme une créature draconique et s'exprime par télépathie ou apparition onirique.

• **Magie usuelle**

• Les instruments de Nenya

Leur création s'effectue avec Artisanat élémentaire : Rêves (Difficulté 20) et la dépense d'un point de magie de la sphère des Rêves, un de la sphère des Vents et un de la sphère de la Nature.

Disponibilité et prix: Onyr r/1000 Ailleurs int/1500

• Miroir aux illusions perdues

Sa création s'effectue avec Artisanat élémentaire : Métal

(Difficulté 20) et la dépense de 3 points de magie de la sphère des Rêves.

Disponibilité et prix: Villages int/3000 Villes tr/2000

• La roue à vent

Il est impossible de réaliser cette invention sans avoir reçu l'enseignement adéquat d'un mage de Nenya. Sa mise au point s'effectue avec Artisanat élémentaire : Vents (Difficulté 25) et la dépense de 6 points de magie de la sphère des Vents et de 4 de la sphère des Rêves.

Disponibilité et prix: Villages NA/-- Villes int/10.000 (sur commande)

• **Faveurs des rêves**

• Empathie onirique

Si le jet est un échec, il est possible de tenter un second jet avec une Difficulté de +5. Il n'est pas possible d'utiliser cette Faveur après deux contacts infructueux dans une même nuit, quelles qu'en aient été les cibles.

• Transe onirique

Le jet d'utilisation est un jet d'Opposition de Mental+Volonté.

• Le mentor éthéré

Sa mort accidentelle provoque un Trouble mental dépressif qui dure jusqu'à son traitement psychologique (et son rachat en points).

• Absence

Le jet d'utilisation est un jet d'Opposition de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de la cible. Il permet une question +1/NR.



Sphère des rêves



Sorts de niveau I

Admiration

Complexité : 10

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 18

Clés : Rune des rêves, claquement des doigts désignant un point, regard droit dans les yeux

Effets : Le magicien désigne du doigt à sa cible quelque chose située à moins de 15 m. Celle-ci doit réussir un jet de Mental+Volonté en Opposition contre le score d'invocation du mage pour éviter de regarder dans la direction indiquée pendant 2 + 1/ NR actions. Le meneur de jeu est libre d'imposer des malus appropriés, allant d'un malus de -1 à -3 à l'impossibilité totale d'agir ou de réagir.

Couleurs de Nanya

Complexité : 20

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Runes des rêves, souffle, cendres d'encens de Nanya (à souffler au visage de la cible)

Effets : Ce sort n'est efficace qu'à 5 m, distance à laquelle les cendres sont portées par le souffle. Toutes les couleurs dans le champ de vision de la cible sont inversées. Le résultat est une perte complète des repères et un malus de -3 pour toutes les actions pendant 1 + 1/ NR tours, sans compter d'éventuelles incapacités d'action décidées par le meneur.

Illusion cauchemardesque

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 17

Clés : Rune d'œil fermé, doigt accusateur, hurlement de terreur

Effets : Le mage désigne une cible à moins de 10 m. Celle-ci doit réussir un jet de Mental+Volonté en Opposition contre le score d'incantation du mage. En cas d'échec, elle croit se retrouver au cœur de son pire cauchemar. Ce peut être n'importe quoi, mais toujours ce qu'il y a de pire dans l'esprit de la cible (torture, réminiscence d'une scène atroce, impression de mourir, etc.). A partir de ce moment et pour un tour par point en Sphère des rêves du lanceur, la cible perd conscience de son environnement et réagit comme si son cauchemar se superposait à la réalité. Si la cible échoue à un second jet de Mental+Volonté de Difficulté 15, elle voit alors sa Volonté divisée par deux pour une journée. Si le jet est un échec critique, la victime obtient automatiquement le Désavantage Phobie (1) en rapport avec la scène.

Brumes éthérées

Complexité : 10

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Encens des rêves (consommé), rire, yeux fermés

Effets : Ce sort est strictement interdit dans les sanctuaires car il ouvre une brèche à une distance maximale de 10 m, d'où sort un filet de fumée toxique mauve. La zone envahie est de 25m³. Respirer cette fumée fait perdre momentanément la moitié de ses points d'Intelligence et de ses points de Volonté, mais fait beaucoup rire et donne parfois l'impression de voler. Ce n'est qu'une impression car sitôt les effets dissipés (en 1+1/ NR tours), il ne reste qu'un terrible mal de crâne. Ce sort est parfois utilisé pour nuire à la sérénité de réunions importantes. Eviter de respirer cette fumée est très difficile et demande un jet de Mental+Résistance d'une Difficulté de 20 (25 en combat).

Coursier éthéré

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Nanya, posture (méditation en tailleur, bras à l'équerre sur les côtés, yeux fermés), cercle runique formé de poudre de nacre

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière violacée qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Nanya (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 ou venir de l'Ether), 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 et un présent pour service rendu n'est jamais superflu.

Les dragons de Nanya peuvent priver l'invocateur de l'usage de n'importe quelle Sphère ou Discipline pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais ne feront généralement pas usage de la force. Par contre, ils peuvent décider de s'investir ultérieurement dans la psyché du mage en modifiant ses rêves, en y apportant de subtiles modifications et en orientant son comportement ou sa vie selon ses désirs.

Sorts de niveau II

Brouillard

Complexité : 25

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : Poudre de gemme (consommée), farine (consommée)

Effets : Le magicien fait tomber les poudres de ses mains en les

mélangeant. Elles se transforment en un épais brouillard sur un rayon de 5 + 1/NR mètres et sur environ 2 m de haut. Le brouillard se forme en un tour. On ne peut plus voir à plus d'un mètre dans la brume mais le magicien, lui, n'est pas affecté par le sort. Le brouillard persiste autant de tours que le score de Sphère des rêves du lanceur.



Croisée

Complexité : 30

Coût : 6

Discipline : Magie instinctive

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Paillettes d'or (consommées), rune de majesté (à tracer sur la cible avec les paillettes), yeux écarquillés

Effets : Le magicien enchante la cible (au toucher) qui attire alors l'attention de 5+1/NR personnes dans son entourage. Toutes les attentions sont focalisées sur lui pendant 1 tour complet. Cette fascination lui permet de doubler son Attribut Social sur son prochain jet de Communication ou d'Influence. Ce sort est dangereux en combat car toutes les attaques sont dirigées vers la cible en question. Si le sort n'est pas lancé sur le mage, la cible peut résister en réussissant un jet de Mental+Présence contre le score d'invocation du mage.

En cas d'échec à l'incantation, le mage voit son Attribut Social divisé par deux pour le reste de la journée.

Bénédictio de Khyméra



Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 20

Clés : Rune du croissant, chant d'appel, danse des étoiles (Danse Diff.15)

Effets : Le mage ouvre une brèche sur un endroit de Kor où la lune Khyméra est pleine. Il obtient non seulement de la lumière (blafarde) mais aussi un bonus de 4 pour tout sort lancé (par lui ou un autre) dans le rayon de lune. Ce sort affecte une zone de 6+1/NR m de rayon autour du mage. Ce sort dure une heure.

Chuchotements



Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 17

Clés : Chuchotement (dans le creux de sa main, à rejeter derrière son épaule), rune du bouleversement, petit morceau de tissu (à poser sur le front de la cible, consommé)

Effets : Ce sort est utilisé pour perdre un poursuivant. Tous les bruits que peut faire le mage (ou la cible enchantée au contact) sont déplacés de manière aléatoire dans une zone de 25+ 5/ NR m2 située jusqu'à 25 mètres du porteur. Ce sort dure 1mn par point dans la Sphère des rêves et la zone de "renvoi" se déplace avec le porteur pour rester à portée.

Fenêtre onirique*



Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 15

Clés : Posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant, encens des rêves (consommé)

Effets : Ce sort est la première étape avant le Psychonaute. Il permet d'ouvrir une fenêtre sur le rêve d'une cible (au contact) et de l'observer en se promenant dedans sans pouvoir intervenir. Cela permet d'avoir une première approche avant le grand saut. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de Mental+Présence en Opposition avec le score d'incantation du mage pour résister. Ce sort dure une heure par point dans la Sphère des rêves.

Refuge*



Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

Clés : Rune du néant, plume de fluix (consommée), posture (tracer dans le vide les contours d'un passage avec la plume de fluix)

Effets : Le magicien ouvre un repli dans la réalité pour s'y faufiler. Il peut emmener 1 personne par NR éventuel, qui

doit rentrer avec lui. Ce mouvement de repli lui prend une action juste après la fin d'incantation du sort, mais peut se faire à tout moment dans la durée d'effet. Le repli existe durant autant de tours que la Sphère des rêves du lanceur et peut être dans un arbre, dans un mur, dans le vide, etc.

Dans le repli, le mage et ses alliés restent conscients de leur entourage, mais ne peuvent directement agir à moins de sortir du refuge. Il est bien sûr possible d'y effectuer des actions d'incantation ou de soin. Les personnages "réfugiés" ne sont détectables que sous la forme de silhouettes diaphanes (Mental+ Perception Diff.25) et ne peuvent être atteints depuis la réalité.

Sirène



Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 3

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 18

Clés : Gouttelette de rosée du jour (consommée), chant des cascades d'Ether (Chant Diff.15), yeux fermés

Effets : Le mage invoque une petite sirène éthérée qui flotte à côté de lui. Il lui donne un message qu'elle va transmettre à une personne, quelle qu'elle soit, où qu'elle soit, et ce en passant directement par l'Ether. Le mage peut obtenir une réponse immédiate et peut même ensuite renvoyer la sirène pour autant d'allers-retours qu'il a de NR. La sirène étant très rapide, le dialogue est quasiment instantané (1 action de délai par voyage).

La sirène doit entreprendre son voyage dès son apparition, sans quoi elle perd toute concentration et se libère du contrôle du mage.



Sorts de niveau



Psychonaute*



Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 22

Clés : Rune de rêve, sentiment d'apaisement, chant lent et profond, posture de méditation

Effets : Le magicien ouvre une porte sur le rêve d'une cible au contact et peut ainsi y entrer avec d'autres personnes (au maximum une par point en Sphère des rêves). Reportez-vous aux textes sur les voyages oniriques (*Les voiles de Nenyra* et *La Colère des Dragons*) pour la gestion de ce sort. Il faut cependant toujours garder à l'esprit que si le rêveur se réveille, tous les voyageurs disparaissent en même temps que le rêve se dissout.

Voix de Nenyra*



Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 8

Temps d'incantation : 10 tours

Difficulté : 20

Clés : Cérémonie de vénération chimérique (Con. de la Magie, Diff 20), polyphonie éthérée (Chant, Diff 20 pour chaque participant), encens de Nenyra (consommé)

Effets : Ce sort extrêmement puissant nécessite souvent la présence de plusieurs magiciens car l'incantation prend la forme d'un chant polyphonique harmonieux, complexe et mélodique qui transporte ses notes jusqu'au domaine éthéré de Nenyra. Si la musique sonne juste, la légende veut que le Grand Dragon des Rêves se déplace en personne et bénisse de sa présence les plus folles entreprises. Ainsi, dans une situation désespérée, avant une bataille perdue d'avance, les mages audacieux ne manqueront pas d'invoquer la clémence de la Chimère. Malheureusement, nul n'a jamais pu prouver que ce rituel désespéré était un sort à part entière et possédait des effets fixes et prévisibles, car il dépendrait de la volonté de la Chimère...

Pinceaux



Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 20

Clés : Un pinceau de Bonne qualité, des couleurs mélangées avec la poudre de gemmes (consommées), rune de l'art

Effets : Ce sort permet d'ensorceler un pinceau (ou tout

autre objet d'écriture ou de dessin tel qu'un fusain, une plume ou une brosse) dans le but de réaliser une oeuvre empreinte de la magnificence de la Chimère. Le pinceau peut être utilisé durant toute une journée après l'enchantement. Le bonus obtenu est de 3+1/NR.

Bandeau de vision*

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 12

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : Rune de domination, bandeau de soie fine, psaume sourd

Effets : Le mage enchante un bandeau pour une semaine. Lorsqu'il le ceint et pendant 1 + 1/NR tours, il rend une cible (jusqu'à Sphère x10 m) aveugle et prend le contrôle de ses yeux. Il peut ainsi voir où elle se trouve. Si la cible dort, la magicien verra son rêve. Si la cible meurt durant cet intervalle, le mage est traumatisé et obtient le Désavantage Phobie (3) ou Trouble mental (au choix du meneur). Le bandeau peut être utilisé une fois par jour.

Peinture multicolore

Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Peinture blanche, rune de rêve, chant mélodieux

Effets : Le mage enchante de la peinture blanche qui devient capable de changer de couleur en une seconde et sur un simple mot. Cette peinture est utilisée dans les villes par les voleurs qui veulent se fondre dans la foule. Ils enduisent leurs vêtements du liquide et passent ainsi du vert au rouge au coin de la rue. On peut provoquer 1+1/NR changements de couleur. La peinture reste ensorcelée durant un jour par point en Sphère des rêves.

Baume apaisant

Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : Cendres d'encens de

Nenya (consommée), mélopée de l'Apaisement Ethéré (Art de la scène : Chant Diff.15), huile de palme (consommée)

Effets : Ce sort enchante le mélange de cendres et d'huile pour le rendre irisé et scintillant durant une semaine, après quoi il perd tout pouvoir. Passé sur la peau, le baume dégage une odeur particulièrement entêtante capable de plonger le personnage dans une quiétude méditative incroyable.

A moins de réussir un jet de Mental+Volonté contre le score d'incantation du mage, la personne portant le baume quitte tout sentiment autre que la concentration, l'ouverture d'esprit et le calme. Ce baume est utilisé pour préparer les cérémonies méditatives de magie, apaiser les élans de certains combattants ou encore créer une ambiance propice à la séduction ou au commerce. Chez les commerçants les plus influents ou les diplomates d'état, il est d'ailleurs traditionnel de se passer du baume sur les mains en signe de bienveillance avec son interlocuteur. Ceci aurait pour effet d'attirer la sagesse de la Chimère...

Lorsque ce baume est utilisé, il octroie un bonus de +3 pour toute Compétence de Méditation, Séduction, Diplomatie, mais aussi de Marchandage ou d'Artisanat élémentaire. Ses effets durent dix minutes environ.

Chariot des rêves

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 14

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 25

Clés : Runes de rêve (flamme recourbée à la base), mélopée, poudre d'or et un plateau d'acier

Effets : Le mage saupoudre le plateau de poussière d'or en formant lentement une rune des rêves, ce qui a pour effet de le transformer en une vapeur iridescente qui drape le lanceur en un tour complet. Le magicien est transporté, seul, dans un lieu de son choix (qu'il doit avoir visité depuis moins d'un an) en passant par l'Ether, domaine de Nenya. La vitesse est telle qu'il n'a que quelques visions fugaces

du domaine de la Chimère (se référer à *La Colère des Dragons* pour plus ce détail sur cet environnement).

Ce sort est une forme de voyage dérivée des célèbres transferts des Tours d'Onyr et qui préfigure l'accès des mortels à l'Ether.

